

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2019 menjadi tahun banyak perubahan, hal ini terjadi karena adanya wabah virus corona atau Covid-19 yang membuat warga di seluruh dunia menjadi panik. Pada tanggal 11 Maret 2020 WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.¹ Untuk menekan angka penyebaran Covid-19, pemerintah Indonesia memutuskan untuk melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di berbagai kota-kota besar di Indonesia.² Selain itu aturan kesehatan untuk menjaga kebersihan, mencuci tangan, pakai masker dan menjaga jarak, serta menghindari kerumunan juga diterapkan diseluruh Indonesia. Artinya dengan adanya Covid-19 ini merubah tatanan negara dari berbagai sektor, termasuk pendidikan.³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) meliburkan aktifitas pembelajaran secara tatap muka dan mengganti dengan daring (secara *online*) dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini menuntut guru, siswa, dan juga orang tua mampu menguasai teknologi. Guru harus melakukan banyak inovasi agar pembelajaran tetap bisa berlangsung dan siswa bisa menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.⁴

¹ <https://Kompas.com>, 2021, *Hari Ini Dalam Sejarah: WHO Tetapkan Covid-19 Sebagai Pandemi Global*, diakses pada 17 Juni 2021

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Guru Tangguh ditengah Pandemi*, (Jakarta: Wahana Visi Indonesia, 2020), hlm. 11

³ <https://Kompas.com>, 2021, *Hari Ini Dalam Sejarah: WHO Tetapkan Covid-19 Sebagai Pandemi Global*, diakses pada 17 Juni 2021

⁴ <http://riaupos.jawapos.com/pendidikan/09/08/2020/236189/kreativitas-guru-pendidikan-agama-islam-di-masa-pandemi-covid19.html>, diakses pada 20 Juni 2021

Pendidikan secara *online* yang dilakukan pada masa pandemi ini membuat guru, siswa, dan orang tua menjadi lebih cepat bertransformasi pada perkembangan teknologi dan majunya industri 4.0.⁵ Terbukanya akses tanpa batas untuk memperkaya pengetahuan dan mengembangkan diri lebih kreatif dan berpendidikan, menjadikan proses belajar tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, melainkan dengan pembelajaran elektronik yang lebih dikenal dengan “*Electronic Learning (E-Learning)*”. *E-Learning* adalah hasil perkembangan dari teknologi pada dunia pendidikan modern.⁶

Islam selalu memerintahkan untuk belajar sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana diterangkan dalam suatu maqalah yang disandarkan kepada Ali Bin Abi Thalib r.a sebagai berikut:

لَا تُرَبُّوْا أَوْلَادَكُمْ كَمَا رَبَّأْتُمْ أَبَاءَكُمْ فَقَدْ خُلِفُوا لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ⁷

Artinya:

Janganlah kalian mendidik anak-anak kalian seperti orang tua kalian mendidik kalian, karena mereka (anak-anak kalian) diciptakan untuk menghadapi zaman selain zaman kalian.

Maqalah diatas menjelaskan bahwasannya diperintahkan untuk belajar berbagai keilmuan sesuai dengan zamannya seperti ilmu teknologi. Ilmu teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang lebih

⁵ Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda, Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0*. (Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara, 2020), hlm. 09

⁶ Nurdyansyah dan Eni Fariatul Fahyuni, Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013, (Sidoarjo: Nizamia *Learning Center*, 2016), hlm. 118

⁷ <https://abusalma.net>, 2020, *Didiklah Anakmu Sesuai Zamannya Karena Mereka Hidup Bukan Dizamanmu*, diakses pada 17 Juni 2021

canggih, efisien, efektif, dan praktis. Oleh karena diciptakan suatu alat untuk membantu dan melancarkan pekerjaan manusia seperti dalam bidang pendidikan, salah satu alat tersebut adalah telepon genggam atau smartphone.

Telepon genggam atau smartphone adalah produk perkembangan teknologi yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari.⁸ Smartphone ini bisa dibawa kemanapun dan digunakan kapanpun. Smartphone kini telah mengalami banyak perkembangan mulai dari berbasis java hingga android, bisa dioperasikan dari kalangan muda hingga dewasa, dan semua lapisan masyarakat. Oleh karena itu smartphone menjadi sangat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran elektronik (*E-Learning*). Didukung oleh aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dengan mudah didapatkan melalui playstore. Salah satunya adalah aplikasi *Microsoft Teams*.

Aplikasi *Microsoft Teams* adalah aplikasi terbaru dalam *E-Learning*, yang memberikan kemudahan. Aplikasi ini bisa didapatkan dengan gratis pada smartphone dengan mengunduh melalui playstore, ditambah lagi dengan fitur-fitur pembelajaran yang direkomendasikan. Membuat *E-learning* semakin mudah dan nyaman untuk digunakan dalam jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*.

Aplikasi *Microsoft Teams* dinyatakan sebagai aplikasi pembelajaran *online* yang sangat mudah, menyenangkan, dan tepat.⁹ Paparan tersebut berdasarkan pada penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri

⁸ Ahmad Iqbal, Penggunaan Telepon Seluler dan Internet, (Jawa Barat: Farhan Media, 2020), hlm. 01

⁹ Yusnawati Kartini, Penggunaan Aplikasi Teams Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di SMAN 18 Surabaya dalam Jurnal Pendidikan Indonesia, Volume 2, Nomor 2, 2021: hlm. 339

(SMAN) 18 Surabaya, mereka menyatakan bahwa aplikasi *Microsoft Teams* sesuai karena kemudahannya dibuktikan dengan angket sebanyak 143 siswa dari 147 siswa setuju terhadap penggunaan aplikasi *Microsoft Teams*.¹⁰

Secara umum aplikasi *Microsoft Teams* berdampak bagi prestasi belajar siswa seperti prestasi belajar kognitif siswa.¹¹ Prestasi belajar adalah serangkaian kegiatan baik jasmani maupun rohani yang dilakukan individu sebagai bentuk transformasi budi pekerti melalui wawasan dan keahlian dalam menjalin relasi pada suatu zona serta dinyatakan dengan hasil.¹² Seorang manusia (siswa) dinyatakan berprestasi dalam belajar ketika telah melaksanakan berbagai kegiatan dan tahapan dalam pembelajaran serta berubah cara berfikirnya. Prestasi belajar didefinisikan sebagai bukti keberhasilan belajar atau kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.¹³ Dalam hal ini yang dimaksud dengan bobot adalah nilai siswa yang dapat dilihat dan dinyatakan dalam indeks prestasi studi, rapor, angka kelulusan, atau predikat keberhasilan. Sehingga agar proses belajar dinyatakan berhasil siswa harus mendapatkan nilai yang baik. Ranah kognitif adalah segala yang menyangkut aktifitas otak.¹⁴ Aktifitas ini seperti berfikir, menghafal, dan memahami pelajaran. Kesimpulan dari definisi diatas bahwa prestasi belajar

¹⁰ Yusnawati Kartini, Penggunaan Aplikasi Teams Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di SMAN 18 Surabaya dalam Jurnal Pendidikan Indonesia, Volume 2, Nomor 2, 2021: hlm. 339

¹¹ Wawancara dengan Ibu Ita Agustina, S.Pd Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada 27 Mei 2021.

¹² Ahmad Syafi'i, Tri Rodiyah, Siti Kholidatur. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi", dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018

¹³ W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2007), hlm. 18

¹⁴ Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jawa timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hlm. 66

kognitif siswa adalah keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Prestasi belajar erat kaitannya dengan bidang kognitif, ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) gugus 01 kecamatan Selaparang yang dinyatakan bahwa aspek kognitif menyumbang 87,3% untuk prestasi belajar siswa dibandingkan dengan aspek-aspek lainnya.¹⁵

Adanya aplikasi *Microsoft Teams* memiliki kelebihan dan kekurangan bagi prestasi belajar kognitif siswa. Siswa yang memiliki kemampuan cepat dalam menerima materi dengan mudah memahami materi yang diberikan. Akan tetapi jika siswa tersebut memiliki keterlambatan dalam menerima materi maka membutuhkan waktu dua kali untuk bisa memahami materi dengan baik.¹⁶ Hal ini terjadi di beberapa lembaga formal pendidikan. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko merupakan satu-satunya lembaga formal tingkat menengah atas/ sederajat negeri di Soko yang menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* untuk pembelajaran dalam jaringan (daring) selama pandemi, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).¹⁷ Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan wajib mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA, yang memegang peranan penting untuk

¹⁵ Zakiah dan Fikratul Laili, Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang dalam jurnal PGMI, volume 11, nomor 1, 2019: hlm. 98

¹⁶ Wawancara dengan Ibu Ita Agustina, S.Pd Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada 27 Mei 2021.

¹⁷ Wawancara dengan Bapak Drs. Prasetyo Wakil Kepala Bidang Kurikulum Pada 27 Mei 2021

mewujudkan tujuan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Agama Islam juga bertanggung jawab untuk mewujudkan siswa yang beriman, bertakwa, berfikir kritis serta terbuka pada pembaharuan, termasuk pada pembaharuan teknologi dalam pendidikan.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan dirasa mampu mencakup semua siswa dari berbagai kalangan, karena kuota yang diperlukan tidak terlalu banyak dan fitur-fitur dalam aplikasi *Microsoft Teams* cukup untuk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).¹⁸ Sehingga diharapkan siswa mampu memahami materi yang diberikan, dan mengingat-ingat materi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul: Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Microsoft Teams* Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

¹⁸ Wawancara dengan Bapak Drs. Prasetyo Wakil Kepala Bidang Kurikulum Pada 27 Mei 2021

B. Rumusan Masalah

Setiap penelitian pada dasarnya selalu dimulai dengan permasalahan untuk dicari jawabannya. Bertitik tolak pada latar belakang diatas, maka ada beberapa rumusan masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban?
2. Bagaimana prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban?
3. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat kepada penulis maupun pihak-pihak terkait baik secara *teoritis* maupun *praktis*. Adapun manfaat penelitian diantaranya:

1. Secara *teoritis*, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan khazanah intelektual khususnya pada bidang pendidikan. Penelitian ini juga merupakan upaya untuk memberikan informasi ilmiah sebagai acuan terkait dengan pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa.
2. Secara *praktis*, Peneliti berharap penelitian ini memberi manfaat untuk seluruh praktisi terkait, diantaranya:
 - a. Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman yang tak terlupakan kepada peneliti untuk meningkatkan pengetahuan khususnya dalam disiplin ilmu dunia pendidikan agama Islam. Serta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana strata 1 guna memperoleh gelar (SI) sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

b. SMAN 1 Kecamatan Soko Tuban

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap sekolah, dan hasil dari penelitian ini bisa menjadi tolak ukur bagi sekolah melihat pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

c. Pihak-pihak terkait

Penelitian ini diharapkan peneliti dapat memberikan referensi terkait data-data yang didapatkan dilapangan serta pemahaman baru tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Hipotesis Penelitian¹⁹

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif atau Hipotesis Kerja (H_a) adalah: ada pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.
2. Hipotesis Nol atau Hipotesis Statistik (H_0) adalah: tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa

¹⁹ Hipotesis adalah suatu dugaan yang bersifat sementara, dari jawaban rumusan masalah penelitian antara beberapa variabel atau lebih. Lihat Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Pres, 2014), hlm. 62

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban. Peneliti memilih obyek penelitian hanya siswa kelas X karena selama setahun ajaran penuh melakukan pembelajaran secara daring melalui aplikasi *Microsoft Teams*. Sesuai dengan judul yang telah ditetapkan oleh peneliti maka peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y. Pada penelitian ini peneliti membatasi hal-hal yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* adalah variabel X yang memengaruhi variabel Y. Indikator dari Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* meliputi fitur-fitur yang terdapat didalamnya yaitu:
 - a. *Video Conference*
 - b. Audio
 - c. Video
 - d. Pesan teks
 - e. *Meeting*²⁰

²⁰ Ida Bagus Benny Surya Adi Prama DKK, *Adaptasi Dimasa Pandemi Kajian Multi Displiner* (Bali: Nilacakra, 2020), hlm. 200

2. Prestasi belajar kognitif siswa mata pelajaran PAI adalah variabel Y yang dipengaruhi oleh variabel X. Indikator dari Prestasi belajar kognitif siswa meliputi:

- a. Mengingat
- b. Memahami
- c. Mengaplikasikan
- d. Menganalisis
- e. Mengevaluasi
- f. Mencipta²¹

Mengingat luasnya cakupan bahasa dan sempitnya waktu maka untuk mengetahui prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) penelitian menggunakan nilai raport.

G. Keaslian Penelitian

Untuk membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, maka peneliti menjelaskan persamaan dan perbedaan penelitian saat ini dengan yang terdahulu pada tabel dibawah ini.

²¹ Latifah Hanum, *Perencanaan Pembelajaran* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam, 2017), hlm. 54

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Umi Nida Mulhamah, 2016 ²²	Pengaruh Regulasi Diri (Metakognisi, Motivasi, dan Perilaku) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) Tanjunganom Nganjuk.	Regulasi Diri dan Prestasi Belajar Matematika Siswa.	Kuantitatif	Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa regulasi diri berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa. Metakognisi menempati pengaruh paling tinggi dan perilaku menempati pengaruh paling rendah, akan tetap ketiganya

²² Umi Nida Mulhamah, 2016, *Pengaruh Regulasi Diri (Metakognisi, Motivasi, dan Perilaku) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) Tanjunganom Nganjuk*, (online), (<http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/5965>, diakses pada 04 Mei 2021).

					tetap berpengaruh.
2.	Laila Nur Hayati, 2010. ²³	Pengaruh <i>Siklus Plan Do Review Share</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Ketegan Taman Sidoarjo.	<i>Siklus Plan Do Review Share</i> dan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)	Kuantitatif	Dari penelitian ini dihasilkan bahwa <i>Siklus Plan Do Review Share</i> berpengaruh terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Ketegan Taman Sidoarjo.
3.	Ning Fina Inayatus Shofa, 2020 ²⁴	Pengaruh Penggunaan <i>Google Classroom</i>	Penggunaan <i>Google Classroom</i> dan	Kuantitatif	Penggunaan <i>Google Classroom</i> terbukti

²³ Laila Nur Hayati, 2010, *Pengaruh Siklus Plan Do Review Share Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Ketegan Taman Sidoarjo*, (Online), (<http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/8209/>), diakses pada 04 Mei 2021).

²⁴ Ning Fina Inayatus Shofa, 2020, *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang*, (online), (<http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/43541/>), diakses pada 04 Mei 2021).

		Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang	Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI		berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang
4.	Ade Kurnia Saputra, 2019 ²⁵	Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa XI SMKN 9 Bandar Lampung	Media Edmodo dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam	Kuantitatif	Platform pendidikan Edmodo mampu mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Agama Islam Siswa XI SMKN 9 Bandar Lampung

²⁵ Ade Kurnia Saputra, 2019, *Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa XI SMKN 9 Bandar Lampung*, (Online), (<http://repository.radenintan.ac.id/> diakses pada 04 Mei 2021).

Berdasarkan data diatas, pada tabel dibawah ini dijelaskan posisi peneliti.

Tabel 1.2 Posisi Peneliti

No	Nama	Persamaan	Perbedaan
1.	Umi Nida Mulhamah	Sama-sama ingin meneliti keterkaitan antara variabel X dan variabel Y	Penelitian terdahulu variabel X nya adalah regulasi diri, sedangkan penelitian sekarang variabel X nya adalah penggunaan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> . Mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti terdahulu adalah mata pelajaran Matematika, dan penelitian sekarang menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2.	Laila Nur Hayati	Sama-sama ingin megetahui keterkaitan antara dua variabel,	Variabel X pada penelitian terdahulu adalah <i>Plan do Review Share</i> , sedangkan pada penelitian sekarang adalah Penggunaan Aplikasi <i>Microsoft</i>

			<p><i>Teams</i>. Variabel Y pada penelitian terdahulu adalah prestasi belajar, dan pada penelitian sekarang lebih fokus yaitu prestasi belajar bidang kognitif.</p>
3.	Ning Fina Inayatus Shofa	Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menguji hipotesis antara dua variabel.	<p>Perbedaan pada penelitian ini adalah variabel X pada penelitian terdahulu adalah penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i>, dan motivasi belajar. Sedangkan pada penelitian sekarang adalah penggunaan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> dan prestasi belajar bidang kognitif.</p>
4.	Ade Kurnia Saputra	Penelitian terdahulu dan sekarang sama-sama menguji hipotesis.	Variabel X dan Y antara penelitian terdahulu dan sekarang tidak ada yang sama.

H. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran maka ada beberapa istilah yang perlu dibatasi oleh peneliti melalui definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang timbul atau sudah ada dari sesuatu baik orang ataupun benda yang dapat membentuk suatu watak, perbuatan, atau bahkan kepercayaan seseorang yang bisa berdampak atau berakibat.²⁶

Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

2. Aplikasi *Microsoft Teams*

Aplikasi *Microsoft Teams* adalah platform pendidikan online yang merupakan bagian dari *Microsoft 365*.²⁷ Aplikasi ini bisa didapatkan secara gratis dengan mengunduh melalui *playstore*. Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* yang dimaksud disini adalah penggunaan untuk pembelajaran dalam jaringan (daring).

3. Prestasi belajar bidang kognitif siswa

Prestasi belajar bidang kognitif yang dimaksud adalah bukti keberhasilan atau kemampuan siswa dalam menguasai materi bidang kognitif

²⁶ Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 664.

²⁷ Adi Suarman Situmorang, *Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar*, dalam jurnal Pendidikan Matematika dan Pengaplikasiannya Volume 02, nomor 01, hlm. 03.

yang diperoleh melalui tes hasil belajar dan dinyatakan dalam bentuk nilai dalam kurun waktu tertentu. Prestasi belajar kognitif meliputi:

- a. Mengingat
- b. Memahami
- c. Mengaplikasikan
- d. Menganalisis
- e. Mengevaluasi
- f. Mencipta²⁸

4. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu mata pelajaran keagamaan. Pendidikan Agama Islam ialah upaya mengkaji pengetahuan secara sistematis untuk mencetak siswa yang berakidah dan mengaplikasikan nilai-nilai keislaman.²⁹ Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang didalamnya membahas tentang pengetahuan keagamaan, bagaimana cara berhubungan manusia dengan manusia, manusia dengan penciptanya. Mata pelajaran yang mendidik agar meyakini, bersifat, dan bersikap sesuai dengan ajaran agama Islam. Dengan harapan peserta didik bisa memiliki sifat-sifat yang sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan definisi istilah yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul skripsi ini adalah peneliti ingin mengetahui hubungan antara penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* dan prestasi belajar kognitif siswa pada

²⁸ Latifah Hanum, *Perencanaan ...*, hlm. 54

²⁹ A Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara, 2015), hlm. 04

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Alasan peneliti memilih menggunakan penelitian kuantitatif adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* dengan Prestasi Belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas (SMAN) Soko Tuban.



UNUGIRI
BOJONEGORO