

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura

Muhammad Idham¹, Ahmad Fuadi², Satria Wiguna³

¹SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura Langkat, Indonesia

^{2,3}STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat, Indonesia

Corresponding Author: ✉ idhamz2000@gmail.com

ABSTRACT

Problematika pada penelitian bahwa pembelajaran daring tanpa bertatap langsung menjadi hambatan bagi siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang baru pada masa covid-19, sehingga guru menggunakan aplikasi *microsoft teams* sebagai media pembelajaran melalui handphone android. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi 28 orang siswa dan mengambil *sampling total* (100%) berjumlah 28 orang siswa. Metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian bahwa penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura dari hasil perhitungan korelasi korelasi variabel X terhadap Variabel Y diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,709. Sedangkan nilai r_{xy} yang ada pada tabel nilai r_{xy} *product moment* pada df 26 (28) dengan tingkat signifikan 5 % (0,05) menunjukkan 0,374. Nilai r_{xy} dari perhitungan lebih besar dari nilai r_{xy} baku pada df 26. Berdasarkan hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini bahwa Penggunaan aplikasi *microsoft teams* berkontribusi positif terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura memiliki korelasi yang kuat atau tinggi.

Keywords

Aplikasi Microsoft Teams, Minat Belajar, PAI

How to cite

(2022). Jurnal Ability, 3(1).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci dalam mencapai suatu perkembangan dan kemajuan yang berkelas, karena dengan adanya pendidikan diharapkan dapat membentuk potensi diri manusia sebagai pribadi yang berkualitas. Pendidikan harus dikelola dengan baik, karena pendidikan yang berkemajuan adalah pendidikan yang dapat menyesuaikan antara kebutuhan peserta didik dengan perkembangan zaman (R Salsabila, 2020). Namun di tengah proses pelaksanaan pendidikan, dunia diguncang hebat dengan merebaknya wabah virus Coronavirus Disease 2019 yang lebih sering disebut dengan COVID-19. COVID-19 ini adalah salah satu penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya (M. Susilo, 2020).

Adanya virus COVID-19 yang berpotensi menular dari manusia ke manusia dengan sangat cepat, berdampak pada berbagai sektor kehidupan masyarakat, salah satunya sektor pendidikan mengalami dampak yang signifikan. Melihat kondisi yang seperti ini, agar pendidikan di Indonesia tetap terjamin maka proses pembelajaran harus tetap berlangsung. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia bapak Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 24 maret 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19.

Pada surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui daring atau jarak jauh tanpa bertatap langsung dengan peserta didik untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran daring (dalam jaringan) menggunakan gawai (gadget) sebagai medianya. Serta menggunakan beberapa aplikasi sebagai penunjang pembelajaran daring. Tentunya peran pendidik dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui daring ini sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (M. Susilo, 2020).

Pembelajaran daring menggunakan Platform aplikasi pembelajaran, seperti Google Classroom, Google Meet, Google Form, WhatsApp grup, Youtube, Zoom Meeting, dan lain-lain (Wiguna, 2021). Pemilihan Platform pembelajaran yang akan digunakan harus ada persetujuan antara peserta didik dan pendidik agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar (R Salsabila, 2020).

Microsoft teams juga memiliki berbagai fitur agar pendidik dan peserta didik lebih mudah berkomunikasi dan berkolaborasi meskipun berada di tempat yang berbeda sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Aplikasi tersebut salah satu upaya pemerintah Kab. Sinjai agar peserta didik dapat dengan jelas menerima materi pelajaran, juga salah satu konsep yang harus diterangkan melalui media pembelajaran. Peserta didik pada tingkatan SD sudah mampu berfikir rasional/logis sehingga sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran tematik. Septyangraeni menambahkan hal yang sama bahwa penggunaan *Microsoft teams* dalam pembelajaran daring dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi, dimana pendidik dapat memberikan materi, mengunggah bahan ajar, memberi penugasan, dan memberi kuis. (Septyangraeni, 2020).

Berdasarkan uraian *Microsoft teams* di atas sebagai media pembelajaran jarak jauh (daring), maka jika dikaitkan dengan Cikal bakal tentang

penggunaan teknologi dalam komunikasi dalam pembelajaran. Fitur-fitur *Microsoft* yang terdapat *teams* antara lain *Chat* (obrolan), untuk memulai dan menyimpan percakapan, *Teams* (tim), untuk melihat tim yang sudah dibentuk dan dikelola, *Calender* (kalender), untuk menyusun jadwal kegiatan sesuai kalender, *Posts* (Postingan), untuk membagikan apa saja sesuai kebutuhan, *Files* (File), untuk melihat file yang dibagikan. *Class Notebook* (Buku Catatan Kelas), untuk mencatat perkembangan belajar masing-masing peserta didik. *Assignment* (tugas), untuk memberikan penugasan. *Grade* (Nilai), untuk mengolah nilai dan *Meet* (panggilan), untuk memulai video *conference*.

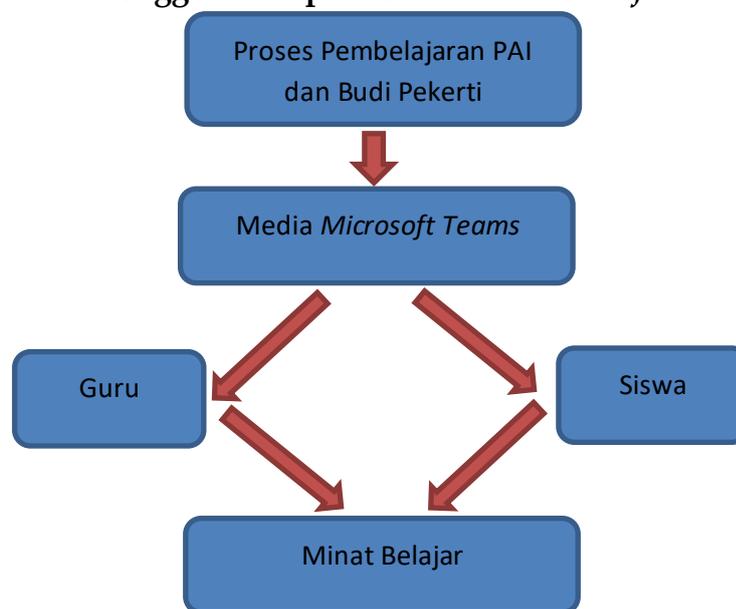
Saat ini perangkat lunak *Microsoft teams* yang digunakan yaitu ada 4 aplikasi dipilih sesuai dengan kebutuhan para pendidik, tentunya oleh para pendidik yang mampu dan menguasai dalam memanfaatkannya, sebagai berikut:

1. *Class Notebook* berfungsi menyusun rencana dan materi pembelajaran dibuku catatan digital dengan multi konten (suara, gambar, video, bahkan tautan laman internet). *Class Notebook* dapat menciptakan ruang kerja yang memungkinkan pendidik memberikan umpan balik untuk setiap siswa, dengan penggunaan portofolio siswa.
2. *Form* berfungsi membuat survei, kuis, dan jajak pendapat dengan cepat kemudian dapat dibagikan kepada semua orang (bahkan responden dapat mengisinya melalui *smartphone*) dan hasilnya dengan mudah dilihat secara real-time dengan penggunaan tes tertulis online.
3. *Sway* berfungsi membuat dan membagikan laporan intraktif yang menarik, persentasi, kisah pribadi, dan lainnya dengan penggunaan presentasi.
4. *One Drive* berfungsi menyimpan file pendidik disatu tempat, dapat dibagikan kepada orang lain, dan diakses dari semua perangkat yang terhubung ke internet (kapan dan di mana) dengan penggunaan menyimpan bahan materi (Ariboowo & Setianingtyas, 2018).

Minat pada dasarnya berupa penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya (Djalali, 2017). Adapun faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pelajaran, yaitu pelajaran akan menarik peserta didik jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata, bantuan yang diberikan pendidik terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu, adanya kesempatan yang diberikan pendidik terhadap peserta didik untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, dan sikap yang diperlihatkan pendidik dalam usaha meningkatkan minat peserta didik (Darmadi, 2017).

SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura adalah sekolah yang saat ini melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft teams* didalam semua mata pelajaran termasuk Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah pendekatan belajar yang meliputi strategi, metode dan media. Guru sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran turut ambil bagian dalam menentukan penggunaan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Gambar 1.
Proses pembelajara daring pendidikan agama Islam dengan
Penggunaan aplikasi Media *Microsoft teams*



Media yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah media yang mudah didapatkan dengan cepat dan efektif dalam belajar. Media internet sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, seperti berbagai informasi materi pelajaran, serta memudahkan guru dan siswa untuk menemukan berbagai referensi dengan cepat serta memudahkan komunikasi antara guru dan siswa baik disekolah maupun diluar sekolah (Satria Wiguna, 2022). selain itu banyak fitur dan fasilitas dari internet yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran diantaranya *microsoft teams* dan masih banyak lagi. Dengan demikian *microsoft teams* sangat membantu kegiatan pembelajaran dan akan berdampak positif terhadap minat belajar siswa, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada pola hidup yang serba cepat, maka apabila dalam pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran tidak memanfaatkan teknologi yang ada maka kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan akan sangat tertinggal. Hal ini menunjukkan

bahwa semakin besar pemanfaatan media internet akan semakin baik prestasi belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah pemanfaatan media internet akan semakin rendah prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 28 orang siswa dan proses mengambil dengan cara *sampling total* (100%) berjumlah 28 orang siswa. Metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data angket atau skala *likert* yang telah di modifikasi dengan penilaian sebagai berikut: Sangat Setuju skor 5, Setuju skor 4, Netral skor 3, Tidak Setuju skor 2, dan Sangat Tidak Setuju skor 1. Metode pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan pengujian hipotesis melalui rumus korelasi *Product Momen* (Sugiyono, 2010). Desain yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu:

1. Tahap penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian
2. Tahap uji coba perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian
3. Tahap pelaksanaan eksperiment.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Aplikasi *Microsoft Teams* Dalam Pembelajaran Daring Agama Islam Di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura

Untuk mengetahui apakah Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura sangat baik, baik, atau kurang baik, akan dilakukan penghitungan dengan sistem scoring pada jawaban angket responden tersebut, sebagaimana yang terdapat dalam lampiran 3. Berdasarkan data dalam Lampiran tersebut dapat diketahui jumlah skor jawaban dari masing-masing 28 orang reponden tersebut dengan diurutkan dari skor terendah hingga skor tertinggi adalah sebagai berikut :

26	26	27	28	28	28	29
29	29	29	30	30	30	30
30	31	31	31	32	32	32
32	33	34	34	35	35	38

Untuk menetapkan katagori skor Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura yang diberikan masing-masing responden di atas diperlukan lagi suatu pedoman untuk mengubah data kuantitatif kedalam

bentuk data kualitatif. Mengingat item soal tentang Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura terdapat 8 soal, maka skor maksimalnya adalah $8 \times 5 = 40$, dan skor minimalnya adalah $8 \times 1 = 8$. Skor maksimal = 40 dan skor minimal = 8. Jangkauan (range) 8 ke 40 adalah 32 angka. Untuk menjadikan kedalam 3 katagori, maka skala yang harus digunakan haruslah berjarak $32 : 3 = 11$.

Dengan demikian tersusunlah pedoman katagori Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura sebagai berikut: skor 30 - 40 = sangat baik; skor 19 - 29 = baik; dan skor 8 - 18 = belum baik.

Dengan berpedoman kepada ketentuan pengolahan data (peralihan data kualitatif kepada kuantitatif dan data kualitatif kembali) sebagai mana ditetapkan diatas, maka Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura dapat dikelompokkan tiga katagori, sebagai berikut :

- a. Yang mendapat nilai 30 - 40 (sangat baik) sebanyak 18 responden = 64,29%
- b. Yang mendapat nilai 19 - 29 (baik) sebanyak 10 responden = 35,71%
- c. Yang mendapat nilai 8 - 18 (belum baik) sebanyak 0 responden = 0 %

Kesimpulan dapat diketahui bahwa Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura adalah sangat baik yaitu 64,29 %

Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura

Proses mengetahui minat belajar pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura sangat baik, baik, atau kurang baik, akan dilakukan penghitungan dengan sistem scoring pada jawaban angket responden tersebut, sebagaimana yang terdapat dalam lampiran 4. Berdasarkan data dalam Lampiran tersebut dapat diketahui jumlah skor jawaban dari masing-masing 28 orang reponden tersebut dengan diurutkan dari skor terendah hingga skor tertinggi adalah sebagai berikut :

28	28	29	30	30	30	30
30	30	31	31	31	31	31
32	32	32	32	33	33	33
33	33	33	34	31	37	37

Untuk menetapkan katagori skor minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura yang diberikan masing-masing responden di atas diperlukan lagi suatu pedoman untuk mengubah data kuantitatif kedalam bentuk data kualitatif. Mengingat item soal tentang minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura terdapat 8 soal, maka skor maksimalnya adalah $8 \times 5 = 40$, dan skor minimalnya adalah $8 \times 1 = 8$. Skor maksimal = 40 dan skor minimal = 8. Jangkauan (range) 8 ke 40 adalah 32 angka. Untuk menjadikan kedalam 3 katagori, maka skala yang harus digunakan haruslah berjarak $32 : 3 = 11$.

Dengan demikian tersusunlah pedoman katagori minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura sebagai berikut: skor 30 - 40 = sangat baik; skor 19 - 29 = baik; dan skor 8 - 18 = belum baik. Dengan berpedoman kepada ketentuan pengolahan data (peralihan data kualitatif kepada kuantitatif dan data kualitatif kembali) sebagai mana ditetapkan diatas, maka minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura dapat dikelompokkan tiga katagori, sebagai berikut :

- a. Yang mendapat nilai 30 - 40 (sangat baik) sebanyak 25 responden = 89,29%
- b. Yang mendapat nilai 19 - 29 (baik) sebanyak 3 responden = 10,71%
- c. Yang mendapat nilai 8 - 18 (belum baik) sebanyak 0 responden = 0 %

Kesimpulan dapat diketahui bahwa minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura adalah sangat baik yaitu 89,29%.

Sebelum dilakukan teknik analisa data, penulis akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai jumlah data responden yang digunakan sebagai sampel yang diambil dari siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 28 responden atau orang. Pertanyaan yang penulis ajukan kepada responden sebanyak 8 pertanyaan untuk penggunaan aplikasi *microsoft teams* dan 8 pertanyaan untuk minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, keseluruhan kuesioner ini diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 16.00*.

Setelah melakukan pengkoreksian terhadap jawaban responden maka dilakukan skoring terhadap jawaban tersebut dengan menggunakan skala likert. Adapun hasil uji statistik deskriptif akan diuraikan pada bagian ini. Variabel independen penggunaan aplikasi *microsoft teams* (X) yang terdiri dari 8 item pernyataan. Sedangkan variabel dependen minat belajar Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti (Y) terdiri atas 8 item pernyataan. Untuk lebih jelasnya, berikut ini akan diuraikan tentang deskripsi variabel penelitian:

Tabel 1.

Hasil Distribusi Tanggapan Responden Penggunaan Aplikasi *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Variabel	Item Pertanyaan	Total SS	%	TotalS	%	TotalN	%	TotalTS	%	TotalST S	%
penggunaan aplikasi <i>microsoft teams</i> (X)	1	2	7.14	17	60.71	6	21.43	3	10.71	0	0
	2	6	21.43	17	60.71	2	7.14	3	10.71	0	0
	3	6	21.43	14	50.00	4	14.29	4	14.29	0	0
	4	10	35.71	10	35.71	4	14.29	4	14.29	0	0
	5	13	46.43	9	32.14	4	14.29	2	7.14	0	0
	6	2	7.14	18	64.29	4	14.29	4	14.29	0	0
	7	4	14.29	16	57.14	4	14.29	4	14.29	0	0
	8	6	21.43	15	53.57	4	14.29	3	10.71	0	0
minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti(Y)	1	4	14.29	24	85.71	0	0	0	0	0	0
	2	1	3.57	20	71.43	7	25.00	0	0	0	0
	3	2	7.14	22	78.57	4	14.29	0	0	0	0
	4	1	3.57	19	67.86	8	28.57	0	0	0	0
	5	3	10.71	21	75.00	4	14.29	0	0	0	0
	6	19	57.14	9	32.14	3	10.71	0	0	0	0
	7	1	3.57	19	67.86	8	28.57	0	0	0	0
	8	3	10.71	21	75.00	4	14.29	0	0	0	0

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura

Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh independen secara parsial terhadap variabel dependen.

Tabel 2.
Hasil Uji T

Mode I		T	Sig.
1	(Constant)	-2.231	.029
	penggunaan aplikasi <i>microsoft teams</i>	6.955	.000

Sumber: Data Primer yang diolah oleh SPSS, 2022

Cara pengambilan keputusan uji statistik t yaitu dengan merumuskan hipotesis:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap variabel dependen minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti .

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap variabel terhadap variabel dependen minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Angka t_{hitung} sebesar 6.955 dan nilai signifikansi sebesar 000. t_{tabel} dapat dilihat di tabel statistik pada nilai signifikansi 0,05 dengan diketahui jumlah sampel (n) = 28 dan jumlah variabel (k) = 6, maka $df = 22$ yang menunjukkan nilai t_{tabel} sebesar 1.990.

Kriteria Pengujian Jika $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka H_0 diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan signifikansi: Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_1 ditolak.

Kesimpulan:

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.955 > 1.990$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *microsoft teams* secara parsial berpengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura.

Uji Korelasi Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi korelasi Penggunaan Penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,709. Sedangkan nilai r_{xy} yang ada pada tabel nilai r_{xy} *product moment* pada df 26 (28) dengan tingkat signifikan 5 % (0,05) menunjukkan 0,374. Nilai r_{xy} dari perhitungan lebih besar dari nilai r_{xy} baku pada df 26. Dengan hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini, yaitu Penggunaan Penggunaan aplikasi *microsoft teams* berkontribusi positif terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura telah terbukti kebenarannya.

Untuk mengetahui persentase determinasi nilai r_{xy} adalah sebagai berikut: $0,709 \times 100\% = 7,09\%$. Dengan demikian dapat dipahami bahwa Penggunaan aplikasi *microsoft teams* telah memberikan kontribusi searah sebesar 7,09% terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura.

Nilai r_{xy} hasil hitungan 0,709 dalam angka indeks korelasi di atas berada dalam kelompok 0,70 - 0,90 yang bermakna Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi. Hal ini berarti Penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura terdapat korelasi yang kuat atau tinggi.

Kesimpulan menunjukkan bahwa dengan menggunakan penggunaan aplikasi *microsoft teams* maka semakin meningkat pula minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura. Jadi, Penggunaan *microsoft teams* memberikan kontribusi yang positif terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura adalah sangat baik yaitu 64,29 %.
2. Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura adalah sangat baik yaitu 89,29%.
3. Pengaruh penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura. Dari hasil perhitungan korelasi korelasi Penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,709. Sedangkan nilai r_{xy} yang ada pada tabel nilai r_{xy} *product moment* pada df 26 (28) dengan tingkat signifikan 5 % (0,05) menunjukkan 0,374. Nilai r_{xy} dari perhitungan lebih besar dari nilai r_{xy} baku pada df 26. Dengan hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini, yaitu Penggunaan aplikasi *microsoft teams* berkontribusi positif terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa yang beragama Islam di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura telah terbukti kebenarannya. Penggunaan aplikasi *microsoft teams* terhadap Minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Swasta Samanhudi Tanjung Pura terdapat korelasi yang kuat atau tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Deep Publish.
- Djalali. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- M. Susilo, A. R. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini . *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, hlm. 82.
- R Salsabila, U. H. (2020). Metodologi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Bendo Kalibawang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan, Vol 5 No 4*.
- Septyanggraeni. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Guided Discovery Learning Menggunakan Microsoft Teams Berbantuan Excel. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 67.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- Satria Wiguna. (2022). implementasi metode discovery learning dalam pembelajaran daring akidah akhlak di kelas vii mts ikaba paluh manis. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(9), 981–988.
- Wiguna, S. (2021). Pengaruh Home Visit Method Terhadap Hasil Belajar Luring di Masa Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits (Studi Kasus Siswa Kelas VIII MTS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat). *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(1), 61–71. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i1.187>