

Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar

Advenia Ellyanta Kadaryanti^{1*}, Rahmad Fauzan², dan Lidwina Beatrix³

^{1,2,3} Prodi Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Tanjungpura

* E-mail: F2181211006@student.untan.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi persentase pencapaian minat belajar siswa di SMP Kristen Immanuel Pontianak yang menggunakan Microsoft Teams for Education sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran jarak jauh (online) ketika pandemic Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Secara keseluruhan, minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education tergolong "Sangat Baik", dengan 34 dari 40 peserta didik atau sekitar 85% mencapai nilai tinggi (≥ 75). 2) Terdapat peningkatan persentase pencapaian minat belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran untuk setiap indikator, yaitu 57.5%, 52.5%, 57.5%, dan 55% (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft Teams for Education sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata kunci: Microsoft Teams for Education, media pembelajaran interaktif, Minat Belajar.

Abstract

The aim of this research is to evaluate the percentage of students' learning interest achievement at SMP Kristen Immanuel Pontianak who utilize Microsoft Teams for Education as an interactive online learning platform during the Covid-19 pandemic. The research findings indicate that: The conclusion drawn from this study is as follows: 1) Overall, the students' learning interest who participated in the Microsoft Teams for Education-based learning falls under the category of "Very Good," with 34 out of 40 students or approximately 85% achieving high scores (≥ 75). 2) There is a significant increase in the percentage of students' learning interest achievement before and after the learning process for each indicator, which is 57.5%, 52.5%, 57.5%, dan 55% (all falling under the "Very Good" category). This demonstrates that the utilization of Microsoft Teams for Education as an interactive learning platform is highly effective in enhancing students' learning interest.

Keywords: Microsoft Teams for Education, interactive learning media, Interesting Learning

PENDAHULUAN

Virus SARS-CoV-2 atau yang sering disebut Covid-19 pertama kali terdeteksi di China pada akhir 2019. Di Indonesia virus Covid-19 mulai terdeteksi pada 2 Maret 2020 di Depok, Jawa Barat. Pada Juni 2020 virus tersebut sudah menyebar ke seluruh dunia. Indonesia memiliki tantangan yang sangat besar dalam penanganan Covid-19 terutama pada bidang Pendidikan. Pandemi Covid-19 memaksa pemerintah untuk membuat kebijakan *physical distancing* atau yang sering disebut dengan menjaga jarak fisik untuk meminimalisir persebaran Covid-19.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan kebijakan dengan belajar dari rumah untuk merespon *physical distancing*. Pembelajaran pun berubah total, yang awalnya peserta didik belajar dari sekolah menjadi peserta didik belajar dari rumah (daring).

Berdasarkan pusdatin (<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>) Indonesia menghadapi tantangan besar yang harus segera dicarikan solusinya dalam menyelenggarakan belajar dari rumah yaitu: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi

guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada rekan guru yang mengajar di beberapa kabupaten di Kalimantan Barat yang bukan di daerah perkotaan.

Dalam kondisi pembelajaran yang dialami, beberapa hal penting dapat disimpulkan. Pertama, terdapat kurangnya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik akibat keterbatasan pengetahuan teknologi yang dimiliki oleh pendidik. Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya dilakukan dengan mengirimkan video pembelajaran dan tugas tanpa adanya interaksi langsung antara mereka. Kedua, kendala jaringan dan ketersediaan kuota juga menjadi hambatan dalam pembelajaran daring melalui platform seperti Zoom atau Meet, sehingga banyak peserta didik yang tidak dapat bergabung dengan pembelajaran secara efektif. Ketiga, tidak adanya rekaman pembelajaran membuat peserta didik yang tidak hadir tidak dapat mengulangi materi yang sudah diajarkan, karena mereka tidak memiliki akses ke materi tersebut. Terakhir, gangguan dari lingkungan sekitar, seperti tugas berbelanja yang mengganggu konsentrasi peserta didik, juga memengaruhi proses pembelajaran mereka.

Hal-hal ini tidak hanya dialami oleh rekan peneliti di Kalimantan Barat, tetapi juga banyak pendidik di Indonesia secara umum. Mereka harus beradaptasi dengan perubahan sistem dan proses belajar yang cepat, termasuk mengubah silabus dan menghadapi tantangan dalam mengajar secara daring. Sementara itu, peserta didik mengalami beban tugas yang meningkat selama pembelajaran dari rumah. Selain itu, orang tua peserta didik juga merasa stres karena harus mendampingi proses pembelajaran sambil menghadapi krisis dalam kehidupan dan pekerjaan mereka sendiri. Semua ini menunjukkan betapa kompleksnya kondisi pembelajaran saat ini dan perlunya

dukungan dan adaptasi dari semua pihak untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam kondisi pendidikan saat ini, terjadi kehilangan minat belajar (*learning loss*) pada peserta didik dan penurunan kemampuan literasi dan numerasi. Keterbatasan dan kendala yang dialami dalam pembelajaran daring telah berkontribusi pada penurunan kemampuan akademik peserta didik. Sebagai respons, pemerintah mengeluarkan kebijakan Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang mengizinkan sekolah untuk mengadakan pembelajaran tatap muka sesuai dengan kondisi Covid-19 di daerah masing-masing.

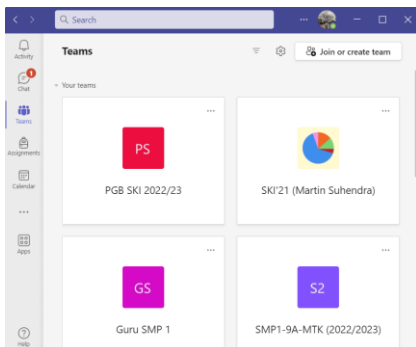
Namun, setelah diterapkannya kebijakan PTMT, pelaksanaan pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan. Pembelajaran tatap muka dilakukan dengan durasi yang sangat singkat, yakni hanya 2 jam pelajaran atau 60 menit dalam satu minggu. Hal ini mengakibatkan sebagian besar materi pembelajaran tidak dapat dicakup sepenuhnya, meskipun materi yang diutamakan tetap disampaikan. Selain itu, ada juga pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode *hybrid learning*, di mana peserta didik belajar secara daring dari rumah dan tatap muka di sekolah.

Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun adanya kebijakan PTMT, masih terdapat tantangan dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan mencakup seluruh materi yang diperlukan. Upaya terus dilakukan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi yang ada, sehingga peserta didik tetap dapat memperoleh pendidikan yang berkualitas dalam situasi yang tidak ideal. Microsoft Teams for Education merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam *microsoft 365*.

Microsoft Teams adalah platform digital yang mengintegrasikan percakapan, konten, tugas, dan aplikasi dalam satu tempat, memberikan kemampuan kepada guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Microsoft berkomitmen untuk menyediakan pengalaman pembelajaran jarak jauh yang

personal, menarik, dan terhubung secara sosial, seolah-olah siswa sedang belajar di dalam kelas. Melalui Microsoft Teams, siswa dan guru dapat berkomunikasi dan saling membantu melalui fitur percakapan, sehingga mereka dapat merasa seperti berinteraksi secara langsung melalui pertemuan tatap muka. Guru dapat memantau perkembangan siswa dalam tugas-tugas sehari-hari mereka menggunakan fitur Tugas. Selain itu, seperti di dalam ruang kelas, guru juga dapat memanfaatkan aplikasi dan fungsi Microsoft Teams untuk mendukung metode kerja mereka yang paling efektif (Tim Office 365, 2020).

Dalam Microsoft Teams, guru memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan cepat dengan siswa, berbagi file dan situs web, membuat Buku Catatan Kelas OneNote, serta mendistribusikan dan menilai tugas. Integrasi Buku Catatan Kelas OneNote dan manajemen tugas yang lengkap memungkinkan guru untuk merencanakan pelajaran yang interaktif dan memberikan umpan balik yang efektif dan tepat waktu. Administrator dan staf sekolah juga dapat tetap terinformasi dan berkolaborasi melalui Tim Staf untuk pengumuman dan percakapan terkait topik tertentu. Pendidik dapat berbagi materi pengajaran melalui Komunitas Pembelajaran Profesional. Tim Kelas digunakan untuk menciptakan ruang kelas kolaboratif, menyediakan platform untuk pertemuan virtual, memfasilitasi pembelajaran melalui tugas dan umpan balik, serta mengadakan panggilan langsung dengan siswa (Tim Office 365, 2020). Di bawah ini adalah gambaran mengenai Microsoft Teams for Education.



Gambar 1: Microsoft Teams for Education

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Kristen Immanuel Pontianak. Sampel penelitian ini adalah peserta didik di kelas 9A. Penelitian ini fokus pada peserta didik yang menerima pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education dan mengevaluasi hubungannya dengan tingkat minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan selama semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini melibatkan satu kelas dari kelas IX A yang diberikan pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education untuk mengukur tingkat minat belajar mahasiswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah One-shot case study, di mana satu kelompok sampel diberikan perlakuan tertentu (variabel bebas) dan kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel tersebut. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1: Tabel One- shot case study

Kelompok	Treatment	Angket 1	Treatment	Angket 2
Eksperimen	X	O1	X	O2

X = Perlakuan dengan media interaktif Microsoft Teams for Education

O = Angket minat.

Dalam rangka memperoleh data dan informasi yang komprehensif mengenai hal-hal yang ingin diteliti, sebuah set instrumen disusun. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang dirancang berdasarkan indikator-indikator minat belajar. Angket minat belajar berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kondisi minat belajar mahasiswa sebelum dan setelah perlakuan. Kriteria pertanyaan yang akan digunakan untuk mengukur minat belajar meliputi hal-hal berikut:

Tabel 2: Pedoman Pembuatan Angket

Indikator Minat	Kriteria Pertanyaan
Perasaan senang	Semangat belajar
	Kesadaran ingin belajar
	Keseriusan belajar
	Kemauan belajar
Ketertarikan belajar	Ketertarikan pada pengajar
	Ketertarikan pada mata pelajaran
	Ketertarikan situasi belajar
Perhatian belajar	Konsentrasi belajar
	Kenyamanan belajar
	Hasrat belajar
Keterlibatan belajar	Frekuensi belajar
	Pemanfaatan waktu belajar

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data deskriptif yang bertujuan untuk menyajikan dan memaparkan data mengenai pencapaian minat belajar peserta didik kelas IX A SMP Kristen Immanuel sebelum dan setelah pembelajaran. Data yang digunakan untuk menilai pencapaian tersebut diperoleh melalui angket minat belajar. Data yang telah terkumpul akan dijumlahkan dan kemudian dihitung persentasenya untuk setiap indikator yang termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Selanjutnya, dilakukan perbandingan persentase antara angket sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan persentase pencapaian minat belajar mahasiswa yang menggunakan media interaktif Microsoft Teams for Education, sebagaimana terlihat dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3: Pencapaian Ketuntasan Kemampuan Peserta didik

Pencapaian % Minat	Jumlah	Persentase (%)
Tinggi (>75)	34	85
Rendah (<75)	6	15
Total Peserta Didik		40

Dari Tabel 3 terlihat bahwa sekitar 85 % atau 34 dari 40 peserta didik mencapai nilai tinggi (≥ 75), sedangkan sekitar 15% atau 4

peserta didik mencapai nilai rendah (< 75). Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, minat belajar peserta didik yang menggunakan Microsoft Teams for Education dikategorikan sebagai "**Sangat Baik**".

Untuk mengevaluasi pencapaian minat belajar ini, digunakan data hasil angket minat belajar yang dirancang sesuai dengan indikator minat belajar. Data tersebut diakumulasikan dan persentase untuk setiap indikator yang termasuk dalam kategori baik dan sangat baik dihitung. Selanjutnya, persentase nilai angket sebelum dan setelah pembelajaran dibandingkan. Hasil pencapaian minat yang diperoleh dapat dilihat dalam Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4: Persentasi Pencapaian Minat Belajar Peserta Didik

Indikator	Persentase Pencapaian		Persentase Peningkatan	Kategori
	before (%)	After (%)		
Perasaan senang	30	87,5	57.5	Sangat Baik
Ketertarikan belajar	32.5	85	52.5	Sangat Baik
Perhatian belajar	32.5	90	57.5	Sangat Baik
Keterlibatan belajar	35	90	55	Sangat Baik

Dari tabel 4 di atas terlihat bahwa hasil angket presentase pencapaian minat belajar peserta didik sebelum pembelajaran untuk masing masing-indikator adalah 38,28 (kategori rendah), 38,54 (kategori rendah), 38,54 (kategori rendah), dan 37,5 (kategori rendah). Hasil angket presentase pencapaian minat belajar peserta didik sebelum pembelajaran untuk masing masing-indikator adalah 87,5 (kategori sangat tinggi), 85 (kategori sangat tinggi), 90 (kategori sangat tinggi), dan 90 (kategori sangat tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Secara keseluruhan bahwa minat belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams for

Education berada dalam kategori **“Sangat Baik”** karena 34 orang dari 40 orang atau sekitar 85% peserta didik telah mencapai nilai tinggi (>75). 2) Presentase peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing masing-indikator adalah 57.5%, 52.5%, 57.5%, dan 55% (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

[remote-learning/](#)

REFERENCES

- Alam, Syamsir. 2020. Belajar di masa Pandemi. Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/read/detail/298260-belajar-di-masa-pandemi>
- Harnani, Sri. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. BDK Jakarta Kemenag: <https://bdjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Mikarsa, Hera Lestari dkk.2009. Pendidikan Anak di SD. Universitas Terbuka. Jakarta Siahaan, Friska. 2018. Penggunaan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Teori APOS Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Teori Bilangan. JSP: 5(1). <https://jsp.uhn.ac.id>
- Sianipar, Linda. 2017. Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. Medan: JSP 4(2):(50-62). <https://jsp.uhn.ac.id>
- Situmorang, Adi S. dan Siahaan, Friska 2019. Desain Model Pencapaian Konsep Terhadap Minat Belajar Mahasiswa FKIP UHN. Medan: Jurnal Penelitian bidang Pendidikan 25(1):(55-61). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/view/15533>
- Situmorang, Adi S. 2020. Model Pembelajaran Pencapaian Konsep Dengan Pendekatan Ilmiah Terhadap Kemampuan Representatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP UHN. Medan: Jurnal Penelitian bidang Pendidikan 1(2):(1-7).
- Tim Office 365. 2020. Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning) <https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelas-online->
-