

# EFEKTIVITAS MICROSOFT TEAMS FOR EDUCATION TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Adi Suarman Situmorang; Friska B. Slahaan

Pendidikan Matematika FKIP Univ. HKBP Nommensen  
adisuarmansitumorang@uhn.ac.id

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Microsoft Teams for Education terhadap pencapaian minat belajar peserta didik (mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UHN). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams for Education berada dalam kategori “**Sangat Baik**” karena 94 orang dari 110 orang atau sekitar 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai tinggi ( $\geq 75$ ). 2) Presentase peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing masing-indikator adalah 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Microsoft Teams for Education, media pembelajaran interaktif, Minat Belajar

## 1. Pendahuluan

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global (Alam S., 2020).

Akibat pandemik Covid-19 ini, beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona, tidak terkecuali di Indonesia. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer (Alam S., 2020).

Semenjak pandemik Covid-19, terlihat bahwa kesiapan tenaga pengajar dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan perguruan tinggi, relatif baik dan terus meningkat kualitasnya. Namun, muatan pembelajaran daring masih perlu terus disempurnakan agar lebih interaktif sehingga memungkinkan siswa dapat lebih terlibat (engaged) dalam proses pembelajaran. Daya dukung teknologi juga perlu terus

ditingkatkan kualitasnya, sebagaimana fasilitas yang digunakan perusahaan-perusahaan penyedia konten (Harnani Sri, 2020).

Karenanya, dalam situasi pembelajaran jarak jauh sekarang ini pendidik harus pande memilih dan mendesain media pembelajaran online pembelajaran sebagai bagian dalam perencanaan mengajarnya, agar anak didik memiliki minat belajar serta dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara seksama. Model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan model yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan (Situmorang Adi S. dkk., 2020).

Kita tahu bahwa salah satu masalah yang terjadi didalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran ditandai dengan siswa kurang bersemangat atau kurang bergairah dalam proses belajar mengajar atau yang disebut penurunan minat belajar, sehingga mengakibatkan proses berpikir semakin menurun. Kondisi proses berpikir yang semakin menurun akan mengakibatkan proses penyelesaian masalah peserta didik semakin rendah (Sianipar Linda, 2017; Siahaan Friska, 2018; Situmorang Adi S. dkk., 2019).

Pintrich dan Schunk mengatakan bahwa secara umum banyak yang mengaitkan minat dengan motivasi. Dikatakan bahwa minat merupakan aspek penting motivasi yang mempengaruhi perhatian, belajar, berpikir, dan berprestasi (Mikarsa Hera Lestari, dkk.,2009). Untuk lebih jelasnya, Krapp, Hidi, dan Renninger (dalam Mikarsa Hera Lestari, dkk.,2009) mengemukakan berbagai pengertian minat seperti berikut. 1) minat pribadi, 2) minat situasional, 3) minat sebagai suatu keadaan psikologis.

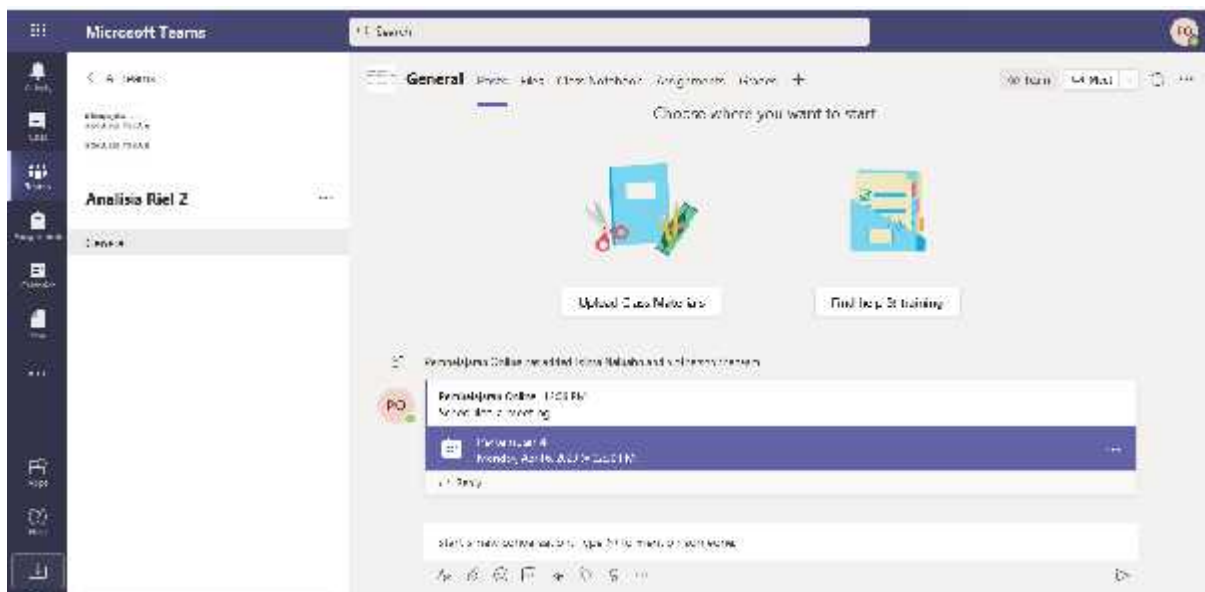
Indikator minat ada empat, yaitu: 1) Perasaan Senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. 2) Ketertarikan Siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. 3) Perhatian Siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. dan 4) Keterlibatan Siswa. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut (Situmorang Adi S. dkk., 2019).

Ada begitu banyak media pembelajaran online yang telah digunakan oleh guru dan dosen dalam menyampaikan pesan pembelajaran (materi ajar) kepada peserta didiknya. Kemunculan media pembelajaran online ini sudah lama ada, tetapi semakin merebak di Indonesia, khususnya di Provinsi Sumatera Utara semasa pandemik covid-19 karena banyak sekolah dan universitas beralih ke pembelajaran jarak jauh, dan satu alat yang siap pakai untuk pekerjaan itu adalah Microsoft Teams for Education. Microsoft Teams for Education merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam microsoft 365.

Microsoft Teams adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Microsoft bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. Microsoft Telas memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari

mereka menggunakan Tugas. Dan, sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik (Tim Office 365, 2020).

Dalam Tim, guru dapat dengan cepat berkomunikasi dengan siswa, berbagi file dan situs web, membuat Buku Catatan Kelas OneNote, dan mendistribusikan serta menilai tugas. Buku Catatan Kelas OneNote yang terintegrasi dan manajemen tugas ujung ke ujung memungkinkan guru untuk mengatur pelajaran interaktif dan memberikan umpan balik yang efektif dan tepat waktu. Administrator dan staf sekolah dapat tetap mengetahui dan berkolaborasi menggunakan Tim Staf untuk pengumuman dan percakapan topikal. Pendidik dapat berbagi materi pengajaran menggunakan Komunitas Pembelajaran Profesional. Tim Kelas dapat digunakan untuk membuat ruang kelas kolaboratif, menyediakan platform pertemuan virtual, memfasilitasi pembelajaran dengan tugas dan umpan balik, dan memimpin panggilan langsung dengan siswa (Tim Office 365, 2020). Berikut adalah gambar microsoft teams for education.



Gambar 1. Gambar tampilan awal kelas pada microsoft teams for education.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi pendidikan matematika FKIP UHN Medan yang mengikuti mata kuliah Analisis Rill 2, yang terdiri dari 3 kelas. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang diberi pembelajaran dengan Microsoft Teams for Education terhadap ketuntasan minat belajar mahasiswa. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini melibatkan satu kelas yang diajarkan dengan Microsoft Teams for Education terhadap minat belajar peserta didik (mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UHN). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One-shot case study* adalah sekelompok sampel dikenai perlakuan tertentu (variabel bebas) 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	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

X = Perlakuan dengan media interaktif Microsoft Teams for Education

O = Angket minat.

Sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji melalui penelitian ini, maka dibuatlah seperangkat instrumen. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Angket minat belajar yang didesain berdasarkan indikator minat belajar. Angket minat belajar berisikan serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur bagaimana kondisi minat belajar mahasiswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Adapun kriteria pertanyaan untuk mengukur minat belajar yang akan ditanyakan adalah seperti berikut.

Tabel 2 Pedoman pembuatan angket minat belajar.

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
Keterlibatan belajar	Hasrat belajar
	Frekuensi belajar
	Pemanfaatan waktu belajar

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif, yaitu dengan memaparkan dan menyajikan data hasil Pencapaian minat belajar peserta didik (mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UHN) sebelum pembelajaran dan sesudah proses pembelajaran dengan persentase pencapaian. Data yang digunakan untuk mengetahui pencapaian ketuntasan adalah hasil angket minat belajar. Data yang diperoleh akan diakumulasikan dan selanjutnya dicari persentase untuk setiap indikator yang berada pada kategori baik dan sangat baik, selanjutnya nilai persentase angket sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dibandingkan.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persentasi pencapaian minat belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media interaktif Microsoft Teams for Education. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa persentasi pencapaian minat belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media interaktif Microsoft Teams for Education adalah seperti pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Pencapaian Ketuntasan Kemampuan Representatif Mahasiswa**

Pencapaian % Minat	Jumlah	Persentase (%)
Tinggi ( $\geq 75$ )	94	85,46
Rendah ( $< 75$ )	26	23,64
Total Mahasiswa	110	

Dari tabel 2 terlihat bahwa sebanyak 94 orang dari 110 orang atau sekitar 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai tinggi ( $\geq 75$ ), sedangkan 26 orang lagi atau sekitar 23,64%

mahasiswa mencapai nilai rendah (<75). Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams for Education berada dalam kategori **“Sangat Baik”**.

Untuk melihat pencapaian minat ini adalah data hasil angket minat belajar yang dirancang sesuai dengan indikator minat belajar. Data yang diperoleh akan diakumulasikan dan selanjutnya dicari persentase untuk setiap indikator yang berada pada kategori baik dan sangat baik, selanjutnya nilai persentase angket sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dibandingkan. Selanjutnya persentase pencapaian minat yang diperoleh dapat dilihat seperti pada tabel 3. berikut.

Tabel 3 Persentasi Pencapaian Minat Belajar Peserta Didik

Indikator	Persentase Pencapaian		Persentase Peningkatan	Kategori
	Sebelum (%)	Sesudah (%)		
Perasaan senang	38,28	87,5	49,22	Sangat Baik
Ketertarikan belajar	38,54	88,02	49,48	Sangat Baik
Perhatian belajar	38,54	88,02	49,48	Sangat Baik
Keterlibatan belajar	37,5	89,84	52,34	Sangat Baik

Dari tabel 3 di atas terlihat bahwa hasil angket persentase pencapaian minat belajar mahasiswa 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 persentase pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum pembelajaran untuk masing-masing-indikator adalah 87,5 (kategori sangat tinggi), 88,02 (kategori sangat tinggi), 88,02 (kategori sangat tinggi), dan 89,84 (kategori sangat tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams for Education berada dalam kategori **“Sangat Baik”** karena 94 orang dari 110 orang atau sekitar 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai tinggi ( $\geq 75$ ). 2) Persentase peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing-masing-indikator adalah 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### 5. Referensi

- 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://bdkjakarta.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 Peserta didiik (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-remote-learning/>