



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



Aplikasi TEAMS : Efektivitas dalam peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar

Rheina Tisyah Putri*, Tasya Pramesti Regita Permata, Ajeng Kinanti Anastasia, Eldine Salsabilla Putri, Windu Tri Indraswara, Gideon Three Wijaya

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email: putrirheina98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas aplikasi Microsoft Teams yang digunakan dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran daring media atau aplikasi belajar mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi belajar menjadi salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimasa pandemi saat ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuesioner sebagai tahapan dalam melakukan penelitian. Berdasarkan tabel 1 10% siswa merasa ragu-ragu bahwa teams dapat membantunya dalam pembelajaran dan 12% siswa sama sekali tidak merasa terbantu dengan adanya microsoft teams ini dalam pembelajaran. Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti sebesar 42.60% lebih suka pembelajaran tanpa menggunakan microsoft teams. kondisi yang ada dilapangan dapat terjadi pada siswa yang belum dapat menyesuaikan dirinya pada pembelajaran yang menggunakan media microsoft teams.

Kata kunci: Teams, Peningkatan Motivasi Siswa, Pembelajaran Daring

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Pemerintah mengeluarkan kebijakan baru demi menghentikan penyebaran virus Covid-19 yaitu mengimplementasikan ajakan masyarakat guna melaksanakan Physical Distancing atau memberi jarak dengan orang lain sejauh satu meter serta menghindari kerumunan serta berbagai program pertemuan yang menyebabkan perkumpulan (UNICEF, 2020). Pembelajaran online merupakan alternatif metode pembelajaran yang memanfaatkan dunia maya dalam proses pembelajaran (Stoetzel and Shedrow 2020). Dengan memanfaatkan kecanggihan perangkat elektronik saat ini, seperti notebook, tablet dan smartphone (Setiawan et al., 2020).

Guru dan siswa seyogyanya dengan cepat dapat menyesuaikan kondisi ini. Pembelajaran daring yang telah terlaksana hingga sampai pada zaman new normal belum terlalu efektif. Di satu sisi pembelajaran yang dilakukan secara daring ini mendorong guru dan siswa terjun pada generasi 4.0. Memaknai era generasi 4.0 yang merupakan era transformasi digital maka (Sd & Tuah, 2021) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran era revolusi digital yakni mengurangi penerapan metode ceramah dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan meningkatkan aktivitas yang dapat membangun pengetahuan peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang inovatif yang berbasis teknologi. Kurikulum 2013 mengharuskan siswa untuk mempunyai kompetensi abad 21. Kurikulum disistem untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, namun dalam implementasinya harus memperhatikan tahap perkembangan kemajuan teknologi, pengetahuan, masyarakat, dan bangsa agar tidak menjadi using sebagai bekal menghadapi tantangan di masa depan (Mat, 2012).

Media pembelajaran merupakan perantara komunikasi yang terdiri dari guru sebagai komunikator, siswa sebagai komunikan, bahan ajar, media pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Guru sebagai komunikator memiliki tugas untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar memperoleh pemahaman dan hasil yang maksimal dari kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran (Maryam, 2019). Kurikulum 2013 menuntut guru menciptakan suasana belajar yang penuh dengan partisipasi siswa agar pembelajaran dapat bermakna. Dengan adanya pembelajaran saat ini banyak siswa merasa bosan dengan system pembelajaran daring. Namun dengan adanya media pembelajaran Microsoft teams dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa dapat belajar lebih baik hal itu dapat dilihat dari keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keuntungan apabila menggunakan Microsoft Teams tidak hanya dirasakan oleh peserta didik saja, pendidik pun juga ikut mendapatkan kemudahan dengan fitur yang ada dalam Microsoft Teams. Hal itu dapat dilihat pada penelitian terdahulu (Fauziatun, 2021) mengemukakan bahwa guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi dan interaksi antara guru dan peserta didik lebih aktif. Hal itu membantu untuk mewujudkan situasi belajar yang kondusif dan efektif.

Tantangan terbesar agar motivasi belajar peserta di masa pandemi ini tetap terjaga dengan baik maka peran guru dan orang tua sangat berpengaruh. Motivasi berasal dari kata motif memiliki arti daya dorong, keinginan, kebutuhan dan kemauan (Maryam, 2019). Dalam riset ini motivasi yang dikaji adalah motivasi belajar peserta didik dimana dorongan atau kemampuan yang dimiliki dalam melakukan aktivitas belajarnya dengan menggunakan aplikasi Microsoft teams agar prestasi belajarnya dapat dicapai secara optimal.

METODE

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Metode Kausal Komparatif Menggunakan Instrumen kuesioner serta Peneliti dalam penyusunan angket terdiri atas angket tentang aplikasi kegunaan aplikasi teams dalam pembelajaran yang ada pada sekolah. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Negeri Airlangga III/300, dengan sampel yang digunakan ialah seluruh peserta didik Sekolah Dasar Negeri Airlangga III /200 dengan jumlah 68 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas 4 dan 5. Dengan rentang usia 10-12 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis mengambil data observasi kepada 68 murid Sekolah Dasar Negeri Airlangga III/300. Berdasarkan hasil observasi ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil respon murid terhadap penggunaan aplikasi teams

Prosentase	Keterangan
78%	Siswa Merasa Teams Membantu dalam pembelajaran
10%	Siswa Merasa ragu - ragu Teams Membantu dalam pembelajaran
12%	Siswa Merasa Teams Tidak Membantu dalam pembelajaran

Penggunaan microsoft teams yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam pembelajaran daring berdasarkan tabel 1 penerapan aplikasi microsoft teams dalam pembelajaran daring dapat mengatasi pembelajaran dimasa pandemi. Setiawan et al (dalam Setiawan, 2020) mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan kecanggihan perangkat elektronik seperti notebook, tablet dan smartphone pembelajaran dapat dilakukan tanpa melakukan tatap muka secara langsung melainkan dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan aplikasi pembelajaran online.

Sebesar 78 % siswa merasa terbantu dengan adanya microsoft teams. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti banyak siswa terbantu karena materi yang ada di dalam aplikasi tersebut mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Penggunaan Microsoft teams dalam

pembelajaran menjadi media yang dapat membantu siswa pada pembelajaran jarak jauh. Azhar dan Fanny (dalam Setiawan, 2021) mengemukakan bahwa media menjadi alat bantu pada proses belajar yang dilakukan di dalam maupun diluar kelas. Dalam media pembelajaran terdapat komponen sumber belajar yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Ofianto (dalam Wirza 2021) mengungkapkan bahwa pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran yang menarik.

Dari hasil wawancara, siswa banyak yang merasa percaya diri bahwa pembelajaran daring menggunakan microsoft teams dapat menghasilkan hasil belajar yang bagus. Microsoft teams menyediakan banyak sekali fitur-fitur yang memfasilitasi siswa untuk tetap merasakan pengalaman belajar seperti di sekolah pada umumnya. namun yang membedakan adalah siswa tidak dapat bertemu secara fisik dengan guru dan teman-temannya. Microsoft teams memiliki fitur untuk chatting, video conference, file dan Assigment. Fitur-fitur tersebut memungkinkan untuk guru dan siswa berinteraksi dari jarak jauh sehingga pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan baik. Menurut Adi (dalam Wirza 2021) mengemukakan bahwa microsoft teams merupakan alat untuk komunikasi yang menyatukan percakapan, konten, penugasan dan aplikasi di satu tempat. yang memberikan kesempatan kepada guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang baik.

Rahmat Junias Hulu mengemukakan bahwa Microsoft Teams sebagai platform sekaligus sistem, dari sisi teknologinya terdapat keunggulan dari sisi fungsi, kemudahan, dan jaminan keamanan, memberikan bantuan pada kinerja guru, memberikan kepuasan pada peserta didik dengan layanan dan fitur tambahan. Dapat mewujudkan situasi belajar yang menyenangkan, aman, intera ktif, komunikatif dan kolaboratif (Fauziatun, 2021).

Dalam pembelajaran pasti terdapat kendala maupun kesulitan yang dihadapi oleh guru maupun siswa. Namun kendala dan masalah yang ada dapat diatasi dengan baik sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Dari hasil wawancara, responden yaitu Siswa mengaku bahwa pertama kali menggunakan aplikasi ini, siswa tidak merasa kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi. Fitur yang ada dalam microsoft teams justru memberikankemudahan pada siswa. Sejalan dengan pendapat Aiken dan Malezyk 2019 (dalam Setiawan, 2020) mengemukakan bahwa fitur pada aplikasi pembelajaran online memudahkan proses pembelajaran karena pengajar dengan peserta didik dapat langsung bertatap muka.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan microsoft teams, guru juga memberikan tugas-tugas untuk siswa agar lebih memahami materi yang telah di bagikan. Namun dari hasil wawancara siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas sehingga juga berdampak pada pemahaman siswa. Fitur-fitur pembelajaranyang ada di microsoft teams terkadang membuat siswa bosan dan kurang menarik. Kendala-kendala dalam pembelajaran daring seperti sulitnya

untuk memahami materi pelajaran, kurangnya kesadaran belajar pada peserta didik maupun kendala pada kuota internet sudah biasa terjadi dan merupakan suatu hal yang wajar Henik Istikhomah (dalam Wirza 2021).

Berdasarkan tabel 1 10% siswa merasa ragu-ragu bahwa teams dapat membantunya dalam pembelajaran dan 12% siswa sama sekali tidak merasa terbantu dengan adanya microsoft teams ini dalam pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan alasan mengapa siswa tidak merasa terbantu dengan adanya microsoft teams, hal tersebut dikarenakan siswa lebih suka pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti sebesar 42.60% lebih suka pembelajaran tanpa menggunakan microsoft teams. kondisi yang ada dilapangan dapat terjadi pada siswa yang belum dapat menyesuaikan dirinya pada pembelajaran yang menggunakan media microsoft teams. Dengan berjalannya waktu siswa akan terbiasa dengan adanya pembelajaran daring menggunakan microsoft teams. Menurut Hasan & Handayani (dalam Fajriani, Yulizar, Syaiful Bahri, 2020) mengemukakan bahwa Siswa akan mampu menyesuaikan diri dengan baik jika terdapat dukungan dari lingkungan sosial yang baik atau mendukung siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penggunaan aplikasi Microsoft teams pada siswa kelas 5 dan 6 SDN Negeri Airlangga III/200 yang berjumlah 68 siswa mayoritas mengatakan setuju dengan penggunaan aplikasi ini. Aplikasi Microsoft teams dapat membantu siswa dalam menyelesaikan pembelajaran. Karena itu dapat kita simpulkan bahwa aplikasi ini sangat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik saat melakukan pembelajaran melalui daring. Namun Pada penelitian ini penggunaan Aplikasi Teams masih ada beberapa siswa yang tidak memahami aplikasi tersebut. Oleh karena itu para Guru diminta untuk mengkaji ulang aplikasi tersebut agar hasilnya lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriani, Yulizar, Syaiful Bahri, A. B. (2020). PENYESUAIAN DIRI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING DI SMA LABORATORIUM UNSYIAH PADA MASA PANDEMI COVID-19. Penguatan Pendidikan Karakter Pada Era Merdeka Belajar.
- Fajriani, Yulizar, Syaiful Bahri, A. B. (2020). PENYESUAIAN DIRI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING DI SMA LABORATORIUM UNSYIAH PADA MASA PANDEMI COVID-19. Penguatan Pendidikan Karakter Pada Era Merdeka Belajar.
- Fauziatun, N. (2021). Implementasi Microsoft Teams for Education. Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

- Hasan, S. A., & Handayani, M. M. (2014). Hubungan antara Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Penyesuaian Diri Siswa Tunarungu di Sekolah Inklusi. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan*, 3(2), 128–135.
- Maryam, R. &. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Lampu Otomatis Terhadap Hasil dan Motivasi Pada Mata Kuliah Fisika Listrik. *SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA*.
- Mat, M. (2012). Implementasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 RSBI Kota Magelang. Thesis, 38–78. *Kurikulum Pendidikan Agama Islam; Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI)*
- Sd, G., & Tuah, H. (2021). *MANGGALI*. 1, 137–149.
- Sari, Y., Yustiana, S., Fironika, R., Ulia, N., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). The Design of Religious Value-Based Teaching Materials in Increasing Students' Learning Achievement Elementary School. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1137-1144.
- Setiawan, B., Juniorso, T., Fanani, A., & Iasha, V. (2020). Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19: Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 230-236.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniorso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46-57.
- Setiawan, B., Apri Irianto, S. H., & Rusminati, S. H. (2021). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN: Kajian Teoritis Untuk Mahasiswa PGSD*. CV Pena Persada.
- Setiawan, B., Fanani, A., Wardani, I. S., & Triman Juniorso, M. P. (2022). *ILMU ALAMIAH DASAR*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Setiawan, B., Juniorso, T., Fanani, A., & Iasha, V. (2020). Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19: Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep Fisika Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 230–236.
- Setiawan, B., RD Septianto, D. Suhendra, and F. Iskandar. 2017. "Measurement of 3 - Axis Magnetic Fields Induced by Current Wires Using a Smartphone in Magnetostatics Experiments." *Physics Education* 52(6):065011. doi: 10.1088/1361 - 6552/aa83e3.
- Stoetzel, Lindsay, and Stephanie Shedrow. 2020. "Coaching Our Coaches: How Online Learning Can Address the Gap in Preparing K -12 Instructional Coaches." *Teaching and Teacher Education* 88:102959. doi: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102959>.
- UNICEF. (2020). COVID-19 dan Anak-Anak di Indonesia Agenda Tindakan untuk Mengatasi Tantangan Sosial Ekonomi. *Journal of Education, Pshycology and Counseling*, 2(April), 1–12. www.unicef.org
- Wirza, M. (2021). Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran

Sejarah di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *Kronologi.Ppj.Unp.Ac.Id*.

Yetti, E., Syarah, E. S., Pramitasari, M., Iasha, V., & Setiawan, B. (2021). The Influence of Dance Instructional Strategy and Teacher's Pedagogy Competence on Classroom Climate. *Ilkogretim Online*, 20(1).

Zulela, M. S., Neolaka, A., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). How is the Education Character Implemented? The Case Study in Indonesian Elementary School. *Journal of Educational and Social Research*, 12(1), 371-371.