



**PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM *MICROSOFT TEAMS*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SD NEGERI 3 SINJAI**

Nur Aisyah¹, Hasmia², Irmayanti³, Nanda Saputra⁴

Intitut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

Email : nuraisyahhamas25@gmail.com

Abstrak

Wabah virus COVID-19 berdampak pada berbagai sektor kehidupan masyarakat terlebih pada bidang pendidikan. Pembelajaran pun dilaksanakan di rumah melalui daring atau jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Microsoft Teams terhadap minat belajar peserta didik terdiri dari kelas Va, Vb, Vc, dan Vd dengan jumlah populasi 90 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Total Sampling. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *expost facto* menggunakan instrumen penelitian angket online microsoft form yang dianalisis melalui uji statistik, uji validitas dan reliabilitas, uji normalis, uji linear, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan software SPSS 20,0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan program microsoft teams terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik dengan besar pengaruhnya senilai 95.6% termasuk dalam kategori berpengaruh sangat tinggi. Penggunaan program microsoft teams sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Microsoft Teams, Minat Belajar*

Abstract

The outbreak of the COVID-19 virus has an impact on various sectors of people's lives, especially in the field of education. Learning is also carried out at home via online or remotely. This study aims to determine the effect of Microsoft Teams on students' learning interest consisting of classes Va, Vb, Vc, and Vd with a total population of 90 students with a sampling technique using Total Sampling. This research is an *expost facto* type of research using a microsoft online questionnaire research instrument which is analyzed through statistical tests, validity and reliability tests, normality tests, linear tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with the help of SPSS 20.0 software. The results showed that the use of the Microsoft Teams program on students' interest in learning in thematic learning in Class V SD Negeri 3 Sinjai had a positive and significant effect on students' interest in learning with a large effect of 95.6% included in the category of very high influence. The use of the Microsoft Teams program is very effective in increasing student interest in learning and learning outcomes.

Keywords: *Microsoft Teams, Interested in Learning*

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 (Salsabila et al., 2020).

Setiap orang mempunyai hak yang sama dalam bidang pendidikan. Hal ini diatur secara tegas dalam pasal 31 ayat 1) UUD 1945 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Ayat 2) Menegaskan bahwa wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Ayat 3) Menetapkan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan Undang-Undang (Khatimah et al., 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 (Susilo et al., 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*. Dalam 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 mediana. 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. Pembelajaran *daring* menggunakan *Platfrom* aplikasi pembelajaran, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, *WhatsApp grup*, *Youtube*, *Zoom Meeting*, dan lain-lain. Pemilihan *Platfrom* 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 (Salsabila et al., 2020).

Office 365 adalah perangkat lunak *online* yang dibuat oleh *Microsoft* untuk kebutuhan individu baik yang bekerja di dunia perkantoran, bisnis, maupun dunia pendidikan. *Office 365* terdiri dari *Microsoft Word*, *Powerpoint* dan *Excel*, serta aplikasi *Cloud Computing* yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi dan kolaborasi dimana *Office 365* tersebut dapat dinikmati oleh individu yang bekerja di institusi akademik tanpa harus membayar investasi produk. Individu dapat menggunakan atau *login* ke *Office 365* dengan cara mengakses alamat <http://office365.com> (Suprianto, 2018).

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. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml ayat 29 – 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis yang berbunyi;

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْءَ إِنِّي أَتِيَّتْ إِلَىٰ كِتَابٍ كَرِيمٍ - إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya:

Ia berkata (Balqis): “Hai pembesar pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, dan Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Uraian tentang potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi sebagai teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung hud-hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung hud-hud tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien (Pito, 2018).

Pada pengabdian 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 (Aribowo & 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, 2015). 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).

METODE

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu penelitian *ex post facto* yang merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi (Rahmawati et al., 2014) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan program *microsoft teams* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 3 Sinjai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sinjai tahun ajaran 2020-2021 terdiri dari peserta didik kelas Va sebanyak 24 orang, Vb sebanyak 23 orang, Vc sebanyak 22 orang, dan Vd sebanyak 21 orang dengan jumlah populasi penelitian yaitu 90 orang peserta didik. Sesuai dengan jumlah populasi maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Total Sampling*. *Total sampling* adalah teknik

pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi karena jumlah populasi yang kurang dari 100 (Sugiyono, 2017). Maka sampel dalam penelitian ini yaitu keseluruhan populasi yang menjadi sampel dengan jumlah 90 orang peserta didik. Karena penelitian ini bersifat kuantitatif, maka untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner *online* menggunakan *Microsoft Form* atau *online survey creator* milik *Microsoft* yang sudah tersedia untuk angket berskala likert. Adapun teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan uji statistik, uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji linear, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan *software SPSS 20,0 for windows*.

HASIL PEMBAHASAN

Data diperoleh dari kuesioner *online* menggunakan *Microsoft Form* atau *online survey creator* yang menyediakan pilihan jawaban dengan menggunakan skala *likert* dan memiliki 20 butir soal, kemudian dibagikan pada setiap grup wa kelas V dalam bentuk *link* yang dapat diakses di <https://forms.office.com/r/d7XWBZGZWg>.

Selanjutnya kuesioner *online* yang telah diisi dari responden yang berjumlah 90 orang peserta didik, kemudian setelah data terkumpul maka penulis menyusun dan mengklasifikasikan sesuai dengan aturan yang ada yang akan dianalisis sesuai dengan hipotesis yang telah diajukan, untuk mengetahui pengaruh penggunaan program *microsoft teams* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software SPSS 20*, maka hasil *output* yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 1. ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	512.664	1	512.664	1924.976	.000 ^b
	Residual	23.436	88	.266		
	Total	536.100	89			
a. Dependent Variable: Minat						
b. Predictors: (Constant), Microsoft_Teams						

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Tabel anova digunakan untuk memprediksi apakah uji regresi linear dapat digunakan untuk menguji, apakah ada tidaknya pengaruh penggunaan program *microsoft teams* terhadap minat belajar peserta didik, dengan Hipotesis sebagai berikut:

- H₀ : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Program *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Peserta didik
- H₁ : Terdapat Pengaruh Penggunaan Program *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Peserta didik

Adapun kaidah pengujian tabel anova:

- a) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dari tabel di atas diketahui nilai $F_{hitung} = 1924.976 > F_{tabel} = 6.93194$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya penggunaan program *microsoft teams* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai.

Berdasarkan hasil dari olah data menggunakan *Software SPSS 20*, untuk besar pengaruhnya didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.978 ^a	.956	.956	.516
a. Predictors: (Constant), Microsoft_Teams				
b. Dependent Variable: Minat				

Sumber Data: Hasil Output SPSS 20

Dari hasil output di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi R adalah 0.978, R Square adalah 0.956 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0.956, artinya bahwa penggunaan program *microsoft teams* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai, yaitu sebesar 95,6% berpengaruh sangat tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan program *microsoft teams* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 3 Sinjai berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik dengan besar pengaruhnya senilai 95.6% termasuk dalam kategori berpengaruh sangat tinggi. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan program *microsoft teams* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran daring terlebih untuk pembelajaran tematik agar dapat mempertahankan minat belajar peserta didik begitupun untuk hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan prestasi belajar peserta didik baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, E. K., & Setianingtyas, A. F. (2018). *Pelatihan Pemanfaatan Microsoft® Office 365TM Bagi Pendidik di Kabupaten Klaten untuk Mewujudkan 21st Century Learning: Sebuah Langkah Awal*. 111–118. <https://doi.org/10.31227/osf.io/n3f5w>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta Didik* (cetakan 1). Deep Publish.
- Djalali. (2015). *Psikologi Pendidikan* (cetakan 9). PT. Bumi Aksara.

- Khatimah, K., Laeli Qadrianti, Hasmiati, H., & Kadir, M. (2020). Pengaruh Metode Speed Reading Terhadap Kemampuan Membaca Teks Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sdn 7 Sinjai. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 5(2), 9–18. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v5i2.442>
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Rahmawati, F., Sudarma, I. K., & Sulastri, M. (2014). Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Kelas IV Semester Genap di Kecamatan Melaya-Jembrana. *Jurnal: Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1), 1–11.
- Salsabila, U. H., Rosyidatul Afifah, Rahmawati, H., & Aulia Inayah, R. (2020). Metodologi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Bendo Kalibawang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 5(2), 28–36. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v5i2.445>
- Septyanggraeni, A. D. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Guided Discovery Learning Menggunakan Microsoft Teams Berbantuan Excel. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 98. <https://doi.org/10.30587/postulat.v1i2.2088>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendektan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ceatakan X). Alfabeta.
- Suprianto. (2018). Perancangan E-Learning Menggunakan Office 365 Dalam Proses Belajar Mengajar. *Seminar Nasional Royal*, 1(01), 381–386.
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>