



Pengaruh Penggunaan Platform Microsoft Teams Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Karawang

S. Rahayu¹, M. Afnan², B. Kudwadi³
^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

ABSTRACT

Direct face-to-face instruction isn't permitted amid the Covid-19 widespread, so these exercises are exchanged online. Microsoft Teams may be a advanced stage that can encourage online bunch assembly exercises. The utilize of these applications is applied to learning exercises for street and bridge development subjects within the trust of progressing understudy learning results. The reason of this think about is to discover out: Overview of the utilize of Microsoft Groups application at SMK Negeri 1 Karawang, Overview of understudy learning results in street and bridge construction subjects, Impact of utilizing Microsoft Groups application on learning results understudies within the subject of street and bridge development at SMK Negeri 1 Karawang. The investigate strategy this time is to apply quantitative investigate utilizing correlational investigation methods. The information collection strategy for utilizing the Microsoft Groups application (variable X) employments a survey, whereas information on understudy learning victory (variable Y) employments documentation of understudy scores within the Street and Bridge Development subject. The results of this study this consider appear that (1) The common depiction of the utilize of the Microsoft Groups application is categorized as direct with a rate of 40% (2) Understudy learning results in Street and Bridge Development subjects at SMK Negeri 1 Karawang appear a good category, (3) There's an impact the utilize of the Microsoft Groups application on understudy learning results outcomes significantly with regression equation $Y = 24.660 + 0.517X$, and the contribution of the X variable to the Y variable is 26.3%.

ARTICLE INFO

Keywords:
*Microsoft Teams ,
Student learning outcomes,
Online learning*

1. Pendahuluan

Seluruh negara tak terlepas Indonesia pun menjadi salah satu bagian negara yang terjangkit virus Covid-19(covid.go.id) per tanggal 2 agustus 2020, sebanyak 216 negara terinfeksi virus corona dan sebanyak 680.894 jiwa meninggal dunia. Salah satu bidang yang terdampak dari virus Covid- 19 tersebut yaitu pada bidang pendidikan. Seluruh kegiatan ataupun proses belajar mengajar yang pada umumnya dilaksanakan di sekolah diubah menjadi pembelajaran daring, hal itu dilakukan demi memutuskan rantai penyebaran Covid-19 di Indonesia. Proses pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Abidin, 2016)

Menurut Isman menjelaskan pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2017). Beberapa platform yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain; Google Classroom, Zoom Meeting, Moodle, Microsoft Temas, Google Meet, dll. Sehingga siswa dan pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut dengan melakukan e-learning.

Penyampaian materi yang disampaikan secara e-learning menunjukkan bahwa tidak semua siswa akan sukses dalam pembelajaran online (Nakayama et al., 2016). Dengan proses belajar yang terus menerus yang dilakukan di rumah, ada kekurangan dalam segi pemahaman yang lebih dalam dari siswa karena tidak ada simulasi langsung dan stimulus pendidikan yang baik kepada siswa. Oleh karena itu dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar yang diterima siswa.

Saat ini dengan tingkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu negara dan dengan semakin luasnya informasi yang dapat kita peroleh, banyak perusahaan yang menyediakan fasilitas bagi pendidik untuk bertemu siswa secara virtual. Salah satu platform adalah Microsoft Teams. Microsoft Teams adalah sebuah platform yang dikembangkan oleh perusahaan sebagai Platform sarana komunikasi yang dapat membantu guru dan siswa bertemu dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya platform *Microsoft Teams* diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswanya. Serta dapat membantu siswa dalam memahami informasi yang diberikan oleh pendidik dengan adanya bantuan tatap muka secara *online* menggunakan platform *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* merupakan suatu hal baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Sehingga masih banyak siswa maupun guru yang kurang memahami secara utuh terkait fungsi dan kegunaan dari Platform *Microsoft Teams* tersebut. Halini dapat dilihat dari pemahaman siswa bahwa platform *Microsoft Teams* hanya dapat digunakan sebagai sarana Platform *video conference* saja tanpa memahami fungsi dan kegunaan lainnya secara utuh dari platform *Microsoft Teams*.

Salah satu permasalahan yang dapat ditemukan dengan mudah dalam pembelajaran daring yaitu tidak tersampainya informasi pembelajaran yang seharusnya dapat diterima oleh siswa. Hal ini berdampak pada seluruh mata pelajaran, tidak terlepas dari mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan. Tidak tersampainya informasi pembelajaran tersebut dikarenakan seluruh pembelajaran berjalan secara daring dan pembelajaran hanya berdasarkan penugasan saja tanpa adanya interaksi antara siswa dan guru sehingga dapat menimbulkan kurangnya rasa memahami dalam materi yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Selain itu beberapa penugasan pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan yang seharusnya dilaksanakan secara langsung, kini harus diganti dengan penugasan secara daring.

Hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar siswa dari sebelum adanya pandemi Covid-19 semulanya merupakan kegiatan pembelajaran secara langsung dan kini berubah menjadi tidak langsung atau daring. Salah satu faktor yang sering dikeluhkan oleh siswa yaitu terkait dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan secara daring. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penurunan nilai rata-rata pembelajaran siswa di tahun pelajaran 2019 dan 2020.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Adapun populasi yang digunakan yaitu siswa Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Karawang sebagai 62 siswa dari kelas XI DPIB 1 angkatan 2019 sebanyak 31 siswa dan kelas XI DPIB 2 angkatan 2019 sebanyak 31 siswa. Sampel penelitian ini didapatkan dari total populasi dikurangi sampel uji yaitu sebesar 20 responden sehingga di dapatkan 42 siswa sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket) melalui *google form*. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner, pengujian kuesioner, dan mengolah hasil kuesioner untuk variabel "penggunaan Platform microsoft teams". Penggunaan Platform microsoft teams dalam penelitian ini didasarkan atas kemudahan penggunaan Platform Microsoft teams, efisiensi penggunaan Platform Microsoft teams, kemudahan mengakses Platform Microsoft teams, pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan Microsoft teams. Dokumentasi hasil UAS merupakan instrument yang digunakan pada variable hasil belajar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Penggunaan Platform Microsoft Teams

Pada penelitian ini, platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan

selama pembelajaran antara lain Whatsapp Group (WAG), Google Classroom (GCR), edmodo, zoom, Microsoft teams, dan lainnya (Rachmawati et al., 2020). Penggunaan platform digital ini membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran akan tetapi dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, terdapat terdapat 24% responden terkait dengan penggunaan platform *Microsoft Teams* berkategori rendah dan 40% pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa, keterbatasan pengetahuan siswa dalam penggunaan platform, serta membutuhkan jaringan yang kuat dalam menggunakannya. Rekap hasil penelitian dapat dilihat pada table 1 dibawah ini.

Tabel 1 Kategorisasi Kecenderungan Penggunaan Platform *Microsoft Teams*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$X \leq 64.484$	3	7.00%	Sangat Rendah
$64.484 < X \leq 74.352$	10	24.00%	Rendah
$74.352 < X \leq 84.220$	17	40.00%	Sedang
$84.220 < X \leq 94.088$	8	19.00%	Tinggi
$94.088 < X$	4	10.00%	Sangat Tinggi
Jumlah	42	100%	

Sumber:Hasil Analisis Data

3.2 Hasil belajar Siswa

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dengan rentan siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan adalah 78 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut data rekap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan

Interval	Frekuensi
66 – 70	3
71 – 75	4
76 – 80	17
81 – 85	15
86 – 90	3
Jumlah	42

Sumber:Hasil Analisis Data

Identifikasi kecenderungan hasil belajar pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan berdasarkan KKM adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Kategori Hasil Belajar Siswa Berdasarkan KKM

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 78$	31	73.80%	Mencapai KKM
2.	$X < 78$	11	26.20%	Belum Mencapai KKM
Jumlah		42	100%	

Sumber:Hasil Analisis Data

Tabel 3 menunjukkan terdapat 73.80% responden memiliki hasil belajar yang baik dengan acuan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pembelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan sudah terkategori berjalan dengan baik. Akan tetapi masih diperlukan pengevaluasian lebih lanjut mengingat masih terdapat 26.20% responden dengan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi dari hasil belajar siswa, baik secara faktor internal maupun eksternal sehingga perlu adanya evaluasi oleh guru pengampu mata pelajaran terhadap siswa tersebut agar hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM.

3.3 Pengaruh Penggunaan Platform *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pandemik ini menyebabkan proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung seperti biasanya dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar merupakan proses interaksi bukan hanya antara guru dengan murid kan tetapi dengan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar (Abidin, 2016). Berdasarkan pengertiannya, pembelajaran merupakan proses mendapatkan ilmu pengetahuan ataupun proses mentrasfer ilmu pengetahuan melalui kegiatan interaksi antara guru, murid dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dilihat dari konsepnya suatu pembelajaran akan dikatakan berkualitas maupun berhasil apabila terdapat interaksi multiarah baik guru dengan murid, murid dengan guru, antar murid, murid dengan sumber belajar dan murid dengan lingkungan belajar.konsep tersebut tidak dapat diterapkan. Pembatasan interaksi menyebabkan pembelajaran yang dilakukan guru tidak bisa dilakukan secara langsung sebagaimana mestinya.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al, 2020). Proses pembelajaran daring dilakukan dengan dua model yaitu dengan satu arah dan dua arah. Pembelajaran daring satu arah dilakukan ketika guru memberikan tugas atau materi melalui media daring kemudia siswa secara aktif dan mandiri mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan, pembelajaran daring dua arah dilakukan ketika guru dan murid berada dalam satu ruang virtual yang sengaja disediakan untuk proses interaksi. Proses ini berupa penyampaian materi, penjelasan penugasan yang dapat secara langsung dapat diikuti oleh murid dan guru. Keberhasilan proses pembelajaran daring ini, salah satunya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi penyedia layanan interaksi antara guru dengan siswa yaitu seperti platform Microsoft teams. Microsoft teams merupakan Platform yang dibuat oleh Microsoft yang bertujuan mempermudah guru dan siswa mudah mengelola pembelajaran dan menyampikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan nilai R Square yaitu sebesar 0.263atau dapat dinyatakan bahwa kontribusi variabel penggunaan Platform *Microsoft Teams* terhadap

variabel hasil belajar siswa sebesar 26.3%.

Tabel 4. Menentukan Besar Pengaruh Penggunaan Platform *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.513 ^a	.263	.244	8.39309

a. Predictors: (Constant), X
Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil tabel 4 terdapat nilai R sebesar 0.513X dapat diartikan selama terdapat peningkatan pada penggunaan platform Microsoft Teams. Hal ini didukung dengan fakta di lapangan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan memerlukan *Microsoft Teams* sebagai platform digital dimana dapat memfasilitasi kegiatan tatap muka secara virtual yang dilakukan oleh guru terhadap para peserta didik untuk menyampaikan informasi secara penuh. Mengingat hasil akhir pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan diharapkan para siswa dapat membuat dan memahami gambar kerja dari desain Konstruksi Jalan dan Jembatan. Sehingga tidak memungkinkan jika siswa hanya mempelajari materi tersebut secara mandiri tanpa adanya penjelasan yang dilakukan oleh pendidik secara langsung. Dilakukannya pembelajaran menggunakan Platform *Microsoft Teams* diharapkan pemahaman siswa dapat lebih dalam sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan dapat meningkat sesuai kriteria ketuntasan yang sudah ditetapkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa poin berikut: 1) Penggunaan platform Microsoft Teams pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan di SMK Negeri 1 Karawang menunjukkan bahwa siswa termasuk terkategori sedang. 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan di SMK Negeri 1 Karawang menunjukkan kategori baik. Hal ini didasari dari mayoritas siswa memiliki nilai Ujian Akhir Semester (UAS) yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan. 3) Pengaruh penggunaan platform *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan. Menunjukkan bahwa terdapat kontribusi atau sumbangan dengan nilai koefisien determinasi sebesar 26.3%.

Referensi

Abidin, Y.. (2016). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Refika

Aditama.

Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Smeinar*, 568-588.

Nakayama, M., Yamamoto & Santiago, R. (2006). Investigating The Impact Of Learner Characteristics On Blended Learning Among Japanese Students. *Proceeding Of The Internastional Confrence On E-Learning. Icel, 2006-January (3)*, 361-370.

Rachmawati, Y., Ma'arif, m., Fadhilah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., Amalyaningsig, R., C., F. A. A., & F., A. A. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan IPA saat Masa Pandemi Covid-19 di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesi Kournal of Science Learning*, Vol 1, (1), 32-36

Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah BELajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (1), 61-68.