



Pengaruh Penggunaan Platform *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK

Sri Rahayu*, Mohammad Afnan, Budi Kudwadi

Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: srirahayu@upi.edu

ABSTRAK

Pandemi yang melanda Indonesia saat ini menyebabkan pembelajaran tatap muka langsung tidak diperbolehkan karena penyebaran Covid-19 yang masih berlangsung. Sehingga, pembelajaran terpaksa diadakan secara tatap maya atau dalam jaringan (daring). *Microsoft Teams* menjadi solusi yang dapat mendorong pembentukan tim secara daring. Program ini diterapkan dalam latihan pembelajaran yang membahas topik pembuatan jalan dan jembatan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji beberapa aspek, yaitu: penggunaan *Microsoft Teams* di SMK Negeri 1 Karawang, tujuan pembelajaran siswa dalam pelajaran pembangunan jalan dan jembatan, serta dampak penggunaan *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Karawang dalam topik pembangunan jalan dan jembatan. Dalam penelitian ini, metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Data mengenai penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* (variabel X) diperoleh melalui survei, sedangkan data mengenai prestasi belajar siswa (variabel Y) dalam mata pelajaran Pembangunan Jalan dan Jembatan diambil dari hasil tes siswa. Survei digunakan untuk mendapatkan informasi rinci mengenai penggunaan *Microsoft Teams*, sementara hasil tes siswa digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi Pembangunan Jalan dan Jembatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* mencapai 40%, hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Karawang dalam mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan termasuk dalam kategori "baik". Berdasarkan persamaan regresi $Y = 24,660 + 0,517X$, ditemukan bahwa penggunaan *Microsoft Teams* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan kontribusi variabel X mencapai 26,3%.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 18 Jun 2021
First Revised 11 Agu 2021
Accepted 24 Okt 2021
Online Date 29 Nov 2021
Published Date 30 Nov 2021

Keywords:

Hasil belajar,
Kontruksi jalan dan jembatan,
Microsoft teams,
Pembelajaran *online*,
SMK

1. PENDAHULUAN

Semua negara saling terhubung, dan Indonesia adalah salah satu negara yang mengalami penyebaran virus Covid-19. Per tanggal 2 Agustus 2020, sebanyak 216 negara terinfeksi virus corona dan sebanyak 680.894 jiwa meninggal dunia. Bidang pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak virus Covid-19 (Siahaan, 2020).

Untuk memutus penyebaran Covid-19 di Indonesia, seluruh prosedur dan metode pembelajaran yang umumnya dilakukan di lingkungan sekolah telah diubah menjadi pembelajaran online (Hidayatullah et al., 2021; Jusuf, 2020). Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dengan panduan, bimbingan, dan dorongan dari guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Oktiani, 2017).

Pembelajaran online adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan fasilitas jaringan internet sebagai sarana utama dalam proses belajar mengajar (Juliya & Herlambang, 2021). Beberapa platform yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain; *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Moodle*, *Microsoft Teams*, *Google Meet*, dll. Oleh karena itu, *e-learning* menjadi kebutuhan bagi siswa dan pendidik untuk mengikuti perubahan tersebut (Widiyarso & Utama, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran *e-learning* adalah sebuah sistem atau ide pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Penyampaian materi yang disampaikan secara *e-learning* menunjukkan bahwa tidak semua siswa akan sukses dalam pembelajaran online (Aminoto, 2014). Dengan proses belajar yang terus menerus yang dilakukan di rumah, dan dengan adanya simulasi langsung atau rangsangan pembelajaran yang efektif bagi siswa, maka terdapat kesenjangan dalam wilayah pemahaman siswa yang lebih dalam. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa serta kemampuan mereka untuk mempelajari hal-hal baru (Winataputra et al., 2014).

Saat ini, banyak perusahaan menawarkan fasilitas bagi para pendidik untuk bertemu murid dari jarak jauh karena tingkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu negara dan semakin banyaknya informasi yang dapat kita akses (Ngafifi, 2014; Adam et al., 2021). *Microsoft Teams* merupakan sebuah aplikasi yang dibuat oleh perusahaan untuk membantu guru dan siswa berinteraksi dalam konteks pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi selama proses pendidikan (Jinem, 2021).

Dengan platform *Microsoft Teams*, diharapkan para pendidik akan lebih mudah berbagi pengetahuan dengan siswanya dan siswa akan lebih mampu memahami apa yang disampaikan oleh para pendidik dengan menerima dukungan online dan tatap muka.

Dikarenakan *Microsoft Teams* adalah hal yang baru dalam konteks pendidikan di Indonesia, banyak siswa dan guru yang masih belum memiliki pemahaman yang memadai tentang cara menggunakan serta mengoperasikan Platform *Microsoft Teams* (Irawati, 2021). Hal ini menjadi tantangan bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, penting untuk memeriksa seberapa baik platform *Microsoft Teams* berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik sebagaimana tujuan dari penelitian ini (Nafisah, dan Fitriyati, 2021).

2. METODE

Dalam penelitian ini, digunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional (Aurora & Effendi, 2019). Populasi penelitian terdiri dari 62 siswa yang termasuk dalam kelas XI DPIB 1 dan kelas XI DPIB 2 angkatan 2019 di SMK Negeri 1 Karawang siswa Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Sampel tes dikurangi dari keseluruhan populasi, atau 20 responden, sehingga diperoleh sampel penelitian yang terdiri dari 42 siswa.

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 dipilih karena alasan kemudahan penggunaannya, efisiensi yang ditawarkannya, aksesibilitas yang mudah, serta untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah mereka menjalani pembelajaran melalui *Microsoft Teams*. Sebagai instrumen untuk mengukur variabel hasil belajar, digunakan dokumentasi hasil ujian akhir semester (UAS).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penggunaan Platform *Microsoft Team*

Pada penelitian ini, platform digital adalah alat yang dapat membantu keberhasilan pembelajaran dalam keberhasilan pembelajaran daring. Whatsapp Group (WAG), Google Classroom (GCR), Edmodo, Zoom, *Microsoft Team*, dan platform lainnya semuanya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran (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 **Tabel 1**.

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%	

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). **Tabel 2** merupakan 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

Pada **Tabel 3** dijelaskan mengenai identifikasi kecenderungan hasil belajar pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan berdasarkan KKM.

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%	

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).

Ada banyak faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal, yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi oleh guru yang mengajar mata pelajaran tersebut terhadap perkembangan siswa. Hal ini bertujuan agar hasil belajar siswa

dapat mencapai standar kelulusan minimal.

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

Pandemi membuat proses belajar mengajar tidak dapat berjalan seperti proses pembelajaran pada umumnya. Selain interaksi antara guru dan siswa, bahan pembelajaran yang berbeda juga digunakan selama proses pembelajaran (Arfani, 2018). Menurut pengertiannya, pembelajar adalah proses perolehan pengetahuan baru atau proses transmisi pengetahuan yang sudah ada melalui interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Tejokusumo, 2014). Menurut konsep tersebut, pembelajaran yang efektif atau sukses terjadi ketika terdapat interaksi yang berlangsung dalam berbagai arah, yaitu antara guru dan siswa, siswa dengan guru, antara sesama siswa, serta antara siswa dengan lingkungan belajar (Ainiyah, 2016). Pembelajaran yang dilakukan guru tidak dilaksanakan secara langsung sebagaimana mestinya karena adanya interaksi, sehingga pengertian ini tidak dapat digunakan.

Pembelajaran online adalah bentuk pendidikan yang menggunakan internet sebagai sarana untuk mencapai khalayak yang luas dan beragam (Yanti *et al.*, 2020). Pembelajaran online dapat dijalankan melalui dua model, yaitu model satu arah dan dua arah. Model pembelajaran daring satu arah terjadi saat guru mengirimkan tugas atau materi melalui platform online, dan kemudian siswa secara mandiri dan aktif belajar serta menyelesaikan tugas yang diberikan (Assidiqi, dan Sumarni, 2020). Pembelajaran online dua arah terjadi ketika guru dan siswa berinteraksi dalam sebuah lingkungan virtual yang dirancang khusus (Simbolon, 2015). Dalam proses ini, guru memberikan materi dan penjelasan tugas secara langsung, yang bisa diikuti oleh siswa dalam ruang virtual yang sama. Salah satu faktor yang memengaruhi kesuksesan pembelajaran online adalah bagaimana teknologi yang menyediakan layanan interaksi antara guru dan siswa digunakan secara efektif (Laeli, 2021). Seperti platform *Microsoft teams*. *Microsoft Teams* adalah platform yang dikembangkan oleh Microsoft dengan tujuan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengelola proses pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada siswa dengan akurat dan efisien (Putra *et al.*, 2020).

Berdasarkan **Tabel 4** menunjukkan nilai R Square yaitu sebesar 0.263 atau 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	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1.	.513 ^a	.263	.244	8.39309

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 dilapangan 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 (Putra et al., 2020). 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 lebihdalam sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan dapat meningkat sesuai kriteria ketuntasan yang sudah ditetapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa SMK Negeri 1 Karawang yang menggunakan platform *Microsoft Teams* dalam mata pelajaran pembangunan jalan dan jembatan memiliki pencapaian yang berada pada tingkat sedang. Selain itu, hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Karawang dalam mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan menunjukkan prestasi yang cukup baik. Ini disebabkan oleh sebagian besar siswa pada topik pembangunan jalan dan jembatan mencapai nilai Ujian Akhir Semester (UAS) di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terakhir, dampak penggunaan platform *Microsoft Teams* pada hasil akademik siswa yang mempelajari konstruksi jalan dan jembatan memiliki kontribusi sekitar 26,3% berdasarkan koefisien determinasi

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. S., Sudjani, S., & Purwanto, D. Pelaksanaan pembelajaran media visual untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 41-48.
- Ainiyah, N. (2016). Identitas diri dan makna guru profesional sebagai komunikator pendidikan (perspektif fenomenologis). *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(1), 1-20.

- Aminoto, T. (2014). Penerapan media *e-learning* berbasis *schoolology* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMAN 10 Kota Jambi. *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 13-29.
- Arfani, L. (2018). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81-97.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11-16.
- Hidayatullah, I., Suryadi, D., & Nurasiyah, S. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penyelesaian skripsi mahasiswa pada program studi pendidikan teknik bangunan di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 13-20.
- Irawati, N. (2021). Peningkatan kinerja profesionalisme guru pada masa pandemi Covid 19 melalui pelatihan pengembangan *microsoft teams* di SMP Negeri 42 Surabaya. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 459-469.
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis problematika pembelajaran daring dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Genta Mulia*, 12(1), 1-15.
- Jusuf, H., Sobari, A., & Fathoni, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa SMA Di Era Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 15-24.
- Laeli, E. N. (2021). Optimalisasi penggunaan aplikasi *whatsapp* dan *google meet* dalam pembelajaran masa pandemi Covid-19. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 127-136.
- Nafisah, N. A., & Fitrayati, D. (2021). Efektivitas penerapan aplikasi *microsoft teams* terhadap hasil pembelajaran ekonomi siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2676-2682.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Putra, G. W., Musthofa, H. T., & Andriyanto, A. (2020). Deskripsi penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran daring mata pelajaran sejarah Indonesia. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 2(2), 93-103.
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhilah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., Amalyaningsih, R., Aftannailah, F., & Auliyah, A. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan IPA Saat Masa Pandemi COVID-19 Di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning (IJSL)*, 1(1), 32–36.
- Siahaan, M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73-80.
- Simbolon, D. H. (2015). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis eksperimen riil dan laboratorium virtual terhadap hasil belajar fisika siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 299-316.

- Tejokusumo, B. (2014). Dinamika masyarakat sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan sosial. *Geo Edukasi*, 3(1), 38-43.
- Widiyarso, T. H., & Sutama, S. (2021). Efektifitas penggunaan microsoft teams dalam pembelajaran e-learning bagi guru selama pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 15-21.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 4(1), 1-46.
- 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.