

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT TEAMS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 18 SURABAYA

Alfina Rahma Dewi

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: alfina.18031@mhs.unesa.ac.id

Corry Liana

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: corryliana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 18 Surabaya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *Pre-Experimental* dengan *one shoot case study*. Teknik pengumpulan data meliputi lembar observasi penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams, lembar angket penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams, dan lembar angket motivasi belajar siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive proporsional cluster sampling* dengan jumlah sampel 50 siswa dari 3 kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya. Analisa data menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk menunjukkan nilai signifikansi data sebesar $0,089 > 0,05$. Hal tersebut membuktikan bahwa data terdistribusi normal. Selanjutnya, pada tahap uji One Sample T-Test menunjukkan hasil nilai t hitung sebesar 17,954. Nilai df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan sebesar 49. Nilai Sig. (*2-tailed*) atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi adalah sebesar 0,000, ini menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) < taraf signifikansi 0,05. Kemudian diperoleh nilai t hitung sebesar $17,954 > t$ tabel 2,00958 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

Abstract

This research aims to prove the effect of Microsoft Teams learning media on the motivation to learn history of class XI students at SMA Negeri 18 Surabaya. This type of research is quantitative research with experimental methods and Pre-Experimental research design with one shoot case study. Data collection techniques included observation sheets on the use of Microsoft Teams learning media, questionnaires on the use of Microsoft Teams learning media, and student learning motivation questionnaires. The sampling technique used was purposive proportional cluster sampling with a sample size of 50 students from 3 class XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya. Data analysis using the Shapiro Wilk normality test showed a data significance value of $0.089 > 0.05$. This proves that the data is normally distributed. Furthermore, in the One Sample T-Test test stage, the results of the t-count value are 17.954. The value of df (degree of freedom) or degrees of freedom is 49. The value of Sig. (2-tailed) or the significance value with two-tailed test is 0.000, this indicates the value of Sig. (2-tailed) < 0.05 significance level. Then the value of t arithmetic is $17.954 > t$ table 2.00958 so that H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be concluded that there is a positive and significant influence between Microsoft Teams learning media on student learning motivation.

Keywords : learning media, motivation learning

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi guna mencapai suatu tujuan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maslow bahwa motivasi menyebabkan perilaku seseorang diarahkan pada suatu tujuan. Sedangkan David McClelland menyatakan bahwa pencapaian, kekuatan dan hubungan merupakan tiga kebutuhan penting yang dapat membantu menjelaskan motivasi. Albert Bandura menjelaskan bahwa perilaku manusia mempunyai hubungan timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku, dan pengaruh lingkungan. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki dorongan baik dari dalam atau luar diri untuk meraih suatu tujuan ia akan berusaha dengan keras melakukan segala cara demi tercapainya tujuan. Aktivitas yang dilakukan siswa akan memberikan dampak dan hasil yang baik dalam proses belajarnya. Hal ini berbeda dengan siswa yang tidak memiliki dorongan. Tanpa adanya motivasi maka hasil yang didapatkan dari proses belajar mengajar tersebut tidak akan maksimal dan tujuan tidak akan tercapai. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa untuk mencapai suatu tujuan belajar, yang memberikan arah dalam kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses belajar mengajar, sehingga tujuan belajar akan tercapai.

Namun dalam realitanya, kondisi motivasi belajar siswa sangat memprihatinkan terutama pada mata pelajaran sejarah di tingkat SMA. Hal ini dapat dilihat dari beberapa fakta bahwa penyebab dari rendahnya motivasi belajar sejarah siswa yaitu karena kebosanan siswa terhadap materi sejarah yang ditampilkan oleh guru cenderung menuntut siswa untuk menghafal materi sejarah, keterbatasan keterampilan guru dalam menerapkan variasi pembelajaran sehingga cenderung monoton satu arah.¹ Kendala-kendala lainnya yaitu teknologi dan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah, kontrol peserta didik masih sulit, minat dan motivasi peserta didik masih rendah dalam pembelajaran secara daring melalui *whatsapp* dan *google classroom*, serta kesulitan menjangkau akses internet bagi mereka yang tinggal di wilayah pelosok.²

Penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan di atas diantaranya adalah rasa bosan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMP Negeri 9 Surabaya disebabkan penggunaan metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan latihan soal (*Drilling*). Kurang lebih 98,43% guru

sejarah menggunakan metode ceramah dan 91,93% guru sejarah menggunakan metode latihan soal.³ Selain itu problematika dalam pembelajaran sejarah adalah kegagalan guru dalam manajemen kelas, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya penjelasan bahwa peristiwa sejarah merupakan kausalitas masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar sejarah siswa.⁴ Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui pentingnya motivasi dalam proses belajar dan mengajar guna mendorong seseorang untuk belajar. Dan dorongan tersebut tidak hanya berasal dari dalam diri siswa tetapi juga perlu adanya dorongan dari guru. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti ingin menghadirkan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif yang dapat membuat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, dapat memahami materi dengan baik, pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjawab tantangan pembelajaran pada abad ke-21, di mana guru dan siswa harus melek dengan kemampuan teknologi. Hal ini sejalan dengan peraturan pemerintah Indonesia terkait pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat covid-19 yang tertuang dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 Tahun 2020 yakni pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu jembatan aktivitas belajar mengajar yang dapat menghubungkan antara guru dengan peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Kegiatan pembelajaran Konektivisme perlu dilakukan dalam era digital untuk menjawab tantangan abad-ke21. Guru dan peserta didik diharuskan untuk melek digital agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Adanya pembelajaran konektivisme memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam proses mengkonstruksi pengetahuan melalui platform digital atau *e-learning*. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Teori Konektivisme dicetuskan pertama kali oleh George Siemens. Teori belajar konektivisme merupakan integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui

¹ Santosa, Y. B. P. 2017. "Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok". Jurnal Candasangkala Pendidikan Sejarah. Vol. 3, no. 1, hlm. 32.

² Asmuni. 2020. "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya". Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 7, no. 4, hlm. 281-288.

³ Agus Suprijono, Sugeng Harianto, Ngunsati, Sri Lestari dan Restu Kemala. 2007. *Penciptaan Iklim Pembelajaran Sejarah yang Menyenangkan Melalui Snowball Drilling Method*. Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Jilid:14, Nomor:2. Juni. Hlm. 91-99.

⁴ Nurhaqi, Betanata Yatim. 2018. *Persepsi Siswa IPA Kelas XI Terhadap Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Srengat*. Universitas Negeri Surabaya. Hlm. 69-70.

teori chaos, network, kompleksitas dan organisasi diri.⁵ Pembelajaran merupakan proses penyaluran informasi melalui sebuah jaringan. Belajar tidak hanya terjadi dalam diri seseorang tetapi juga terjadi di luar diri seseorang. Jadi konektivisme dalam pembelajaran menekankan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik melalui teknologi suatu informasi dapat tersampaikan dan dicerna dengan baik.

Prinsip pembelajaran konektivisme menurut Siemens antara lain: (1) Pembelajaran dan pengetahuan yang terletak pada keragaman pendapat, (2) Belajar adalah proses menghubungkan node (simpul titik) atau sumber informasi, (3) Belajar tidak hanya terletak pada alat-alat manusia, (4) Kapasitas untuk mengetahui lebih banyak dan lebih penting daripada apa yang diketahui saat ini, (5) Memelihara dan menjaga koneksi diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan, (6) Kemampuan untuk melihat hubungan antara bidang, ide, dan konsep adalah keterampilan inti, (7) Pengetahuan yang akurat dan terkini adalah tujuan dari semua pembelajaran konektivistis, (8) Pengambilan keputusan itu sendiri merupakan proses pembelajaran.⁶

Kaitannya teori konektivisme dengan media pembelajaran Microsoft Teams adalah peserta didik dan guru melakukan interaksi melalui sebuah jaringan yaitu Microsoft Teams untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terjadi proses transfer pengetahuan sehingga menyebabkan guru dan siswa saling terhubung atau terkoneksi.

Media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman berdasarkan tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima oleh siswa.⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan memberikan penyampaian suatu konsep materi dengan baik terhadap siswa dibandingkan dengan siswa yang hanya mengamati saja. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya yaitu pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran yang berisi grafis, audio, video dan interaktifitas akan memberikan efektifitas penyerapan materi kepada siswa hingga 80-90% dibanding media pembelajaran yang hanya berupa teks. Media pembelajaran yang dapat menggabungkan konten berupa grafis, audio, video dan interaktifitas serta memberikan keterlibatan siswa secara langsung

dalam pembelajaran jarak jauh adalah *Microsoft Teams*.

Microsoft Teams merupakan salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena di dalam *Microsoft Teams* terdapat fitur-fitur yang lengkap sehingga dapat mengatasi kendala-kendala yang dialami pendidik dan peserta didik selama pembelajaran daring. Guru dapat meng-*upload* materi dalam berbagai bentuk di *Microsoft Teams*, tidak hanya berupa materi teks tetapi juga bisa berupa video pembelajaran. Selain itu, siswa dan guru bisa berdiskusi tentang materi pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa baik secara sinkronus melalui menu *meet* yaitu dengan melakukan *video conference* atau asinkronus pada menu *posts*. Peserta didik dapat menyimak materi kembali melalui rekaman *meet* yang ada dalam fitur *posts* pada menu *channel*. Tidak hanya itu saja, guru juga dapat memberikan tugas dan ulangan melalui menu *assignment* dan memberikan rencana atau penghargaan pada menu *praise* di *Microsoft Teams*. Dengan pemberian pujian atau penghargaan peserta didik akan merasa lebih termotivasi dan mendapat dukungan dalam kegiatan pembelajaran. Adanya fitur-fitur tersebut dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring sehingga siswa merasa pembelajaran daring sangat menyenangkan, tidak membosankan dan secara tidak langsung dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.⁸

Peneliti menjabarkan penelitian terdahulu yang relevan sebagai rujukan dan penunjang penelitian serta bukti terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulidin menjelaskan bahwa *google classroom* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebesar 36,2%.⁹ Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siti Hafisah memberikan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media sosial terhadap motivasi belajar.¹⁰ Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desma Yulia dan Novia Ervinalisa menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar IPS.¹¹ Dari beberapa hasil penelitian diatas dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan terkait penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian

⁵ Siemens, George. 2005. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning (ITDL)*.

⁶ *Ibid*.

⁷ Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif. Hlm. 5.

⁸ Mustafa, Sulihin. 2020. *Belajar Dari Rumah Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas. Hlm. 36.

⁹ Maulidin, Ahmad. 2021. *Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MINU Bululawang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

¹⁰ Hafisah, Siti. 2018. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

¹¹ Desma Yulia, Novia Ervinalisa. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam*. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah. Vol. 2, No. 1, Hlm. 15-24.

terdahulu yaitu penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Microsoft Teams terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Teams Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 18 Surabaya”. Adapun rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran Microsoft Teams dan motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui adanya pengaruh antar variabel yaitu independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan *One Shoot Case Study* untuk mengetahui besar pengaruh antara kedua variabel dimana desain ini hanya membutuhkan satu kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan tertentu.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 18 Surabaya pada kelas XI IPS dengan jumlah sampel 50 siswa. Untuk mendapatkan jumlah sampel peneliti menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan model *purposive proporsional cluster sampling* dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.(d)^2 + 1}$$

Keterangan:

n = jumlah anggota sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi seluruhnya

d = tingkat kepercayaan (1%, 5%, 10%)

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu media pembelajaran Microsoft Teams (X) dan motivasi belajar siswa (Y). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams, lembar angket penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams, dan lembar angket motivasi belajar. Berikut adalah indikator angket untuk mengukur variabel X dan variabel Y:

1. Indikator Media Pembelajaran Microsoft Teams :

- 1) Aspek Isi atau Materi
 - (a) Kejelasan tujuan pembelajaran, (b) isi yang disajikan tepat, (c) kesesuaian materi dengan KI KD, (d) sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, (e) kesesuaian urutan penyajian materi dengan media.
- 2) Aspek Instruksional
 - (a) Dapat memotivasi siswa, (b) dapat mengurangi ketergantungan siswa dengan guru, (c) dapat memudahkan siswa

memahami materi, (d) dapat menarik minat dan perhatian siswa, (e) dapat diterapkan pada seluruh siswa.

- 3) Aspek Tampilan
 - (a) Ketepatan layout atau tata letak, (b) kualitas gambar, (c) kualitas audio dan video, (d) fitur lengkap dan menarik, (e) ketepatan pemilihan warna, (f) ketepatan ukuran huruf.¹²

2. Indikator Motivasi Belajar Sejarah :

- 1) Mempunyai hasrat dan keinginan berhasil dalam mempelajari dan memahami nilai-nilai sejarah
- 2) Mempunyai dorongan dan kebutuhan dalam mempelajari sejarah
- 3) Mempunyai keinginan dan cita-cita di masa depan sebagai generasi muda yang meneruskan nilai-nilai sejarah yang telah tertanam dalam diri
- 4) Memperoleh penghargaan dalam pembelajaran sejarah
- 5) Kegiatan pembelajaran sejarah yang menarik
- 6) Lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran sejarah.¹³

Pengumpulan data terdiri dari metode angket, metode observasi, dan metode dokumentasi. Metode angket dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams serta respon peserta didik terhadap motivasi belajar. Metode observasi dilakukan untuk melihat permasalahan yang ada di kelas pada saat pembelajaran sejarah serta untuk mengamati bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams. Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan masalah pengaruh penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar siswa. Dokumen yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini yaitu RPP dan foto siswa pada saat melakukan KBM dan pengisian lembar angket.

Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memecahkan rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas dengan berbantuan aplikasi SPSS menggunakan metode Shapiro Wilk karena jumlah sejumlah 50 orang dengan keterangan data terdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05 sedangkan nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.
2. Uji one sample t-test digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel. Apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0

¹² Dwi, Herman Surjono. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Hlm. 78-82.

¹³ B., Hamzah Uno. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 23.

ditolak. Sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh saat melakukan penelitian di SMA Negeri 18 Surabaya.

HASIL ANALISIS PENILAIAN

1. Analisis Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Teams

Lembar keterlaksanaan pembelajaran merupakan salah satu instrumen pendukung untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Lembar observasi aktivitas guru diamati oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 18 Surabaya. Hasil dari lembar observasi tersebut kemudian menjadi nilai observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams.

Tabel 1 Analisis Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Teams

No	Aspek yang diamati			
	Aktivitas Guru	Skor	Hasil	
PENDAHULUAN				
1	Guru menyiapkan media Microsoft teams untuk memulai video conference dengan peserta didik	2	8	
2	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan doa, serta memeriksa kehadiran peserta didik	2		
3	Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari serta tujuan mempelajarinya	2		
4	Guru memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran	2		
KEGIATAN INTI				
5	Guru menampilkan ilustrasi gambar tokoh nasional dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia dan siswa memusatkan perhatian pada media yang ditampilkan guru	2	13	
6	Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan dan meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan	2		
7	Guru meminta peserta didik untuk aktif mengemukakan pendapat terkait ilustrasi gambar yang ditayangkan	2		
8	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang	2		
9	Guru memberikan tugas kepada peserta didik melalui menu assignment pada Microsoft Teams	2		
10	Guru membuat break out room kecil untuk masing-masing kelompok berdiskusi mengerjakan tugas	1		
11	Guru mempersilahkan masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusi dan tanya jawab dengan kelompok lain	1		
12	Guru memberikan evaluasi atau tanggapan mengenai hasil diskusi yang dilakukan peserta didik	1		
PENUTUP				
13	Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama peserta didik	2		6

	terhadap hasil diskusi yang telah dilakukan		
14	Guru memberikan penguatan materi tentang nilai-nilai yang dapat diambil oleh siswa	2	
15	Guru menginformasikan peserta didik tentang materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan menutup kegiatan dengan doa dan salam	2	
Total Skor			27
Skor Maksimal			30
Prosentase			90%
Kategori			Sangat Baik

Keterangan ;

1 : Belum Terlaksana

2 : Terlaksana

(Sumber: Diolah Peneliti, Maret 2022)

Pada tabel 1 disajikan analisis masing-masing aspek yang meliputi aspek pendahuluan diperoleh skor sebesar 8, kegiatan inti diperoleh skor sebesar 13, dan kegiatan penutup diperoleh skor sebesar 6 dengan total skor keseluruhan 27 dari hasil skor maksimal 30. Dengan demikian diperoleh rata-rata prosentase keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams di SMA Negeri 18 Surabaya telah terlaksana dengan sangat baik.

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Teams

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams yang terdiri dari 16 butir pernyataan yang disajikan dengan kriteria jawaban berjenjang yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Berikut adalah hasil analisis angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams:

Tabel 2 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Teams

Indikator	%	Kriteria
Aspek Isi atau Materi		
Kejelasan tujuan pembelajaran	76,5	Baik
Isi yang disajikan tepat	82,5	Sangat Baik
Kesesuaian materi dengan KI KD	80	Baik
Sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	87	Sangat Baik
Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media	82,5	Sangat Baik
Rata-Rata Prosentase 81,7%		
Aspek Instruksional		
Dapat memotivasi siswa	81	Sangat Baik
Dapat mengurangi ketergantungan siswa dengan guru	79	Baik
Dapat memudahkan siswa memahami materi	79	Baik
Dapat menarik minat dan perhatian siswa	84	Sangat Baik

Dapat diterapkan pada seluruh siswa	85,5	Sangat Baik
Rata-Rata Prosentase 81,7%		
Aspek Tampilan		
Ketepatan layout/tata letak	87	Sangat Baik
Kualitas gambar	79,5	Baik
Kualitas audio/video	83	Sangat Baik
Fitur lengkap dan menarik	83,5	Sangat Baik
Ketepatan pemilihan warna	88	Sangat Baik
Ketepatan ukuran huruf	84	Sangat Baik
Rata-Rata Prosentase 84,1%		
Rata-rata prosentase perolehan angket respon peserta didik 82,5% dengan predikat SANGAT BAIK		

(Sumber: Diolah Peneliti, Maret 2022)

Berdasarkan angket penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams dapat diketahui hasil prosentase rata-rata sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik. Dengan begitu pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui media pembelajaran Microsoft Teams di SMA Negeri 18 Surabaya terlaksana dengan sangat baik dan maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil seluruh item angket mendapatkan kategori sangat baik dan baik. Berikut pembahasan item angket berdasarkan indikator yang terdapat pada media pembelajaran Microsoft Teams:

1. Aspek Isi atau Materi

Aspek ini berhubungan dengan nilai isi atau materi pembelajaran. Perolehan skor rata-rata pada indikator aspek isi atau materi adalah sebesar 81,7% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan respon siswa dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran Microsoft Teams dapat memperjelas tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, hal ini membuat pembelajaran lebih terarah dan siswa akan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, materi yang dibagikan di Microsoft Teams sudah sesuai dengan bab atau kompetensi dasar yang dipelajari sesuai dengan urutan. Pada saat penelitian dilakukan, materi yang dipelajari sudah sampai pada bab Peran Tokoh Nasional dan Daerah. Guru membagikan materi dengan berbagai macam variasi seperti video youtube berbentuk animasi berjudul Biografi Soekarno Lengkap (Animasi): Bapak Proklamator Indonesia yang Sepanjang Hidupnya Dipenjarakan <https://youtu.be/MJkITHuPO1c>, modul KD peran tokoh nasional dan daerah, serta power point yang didalamnya terdapat banyak gambar dan teks terkait tokoh-tokoh nasional dan daerah. Dengan berbagai variasi materi tersebut membuat siswa merasa tertarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi dapat diakses dengan mudah oleh siswa karena pada dasarnya media Microsoft Teams memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami hal ini sesuai dengan tingkat kemampuan siswa pada tingkat SMA karena pada usia siswa SMA berada tahap operasi formal¹⁴ yaitu rentan usia 11

tahun – dewasa. Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan murni simbolis yang bisa dilakukan tanpa kehadiran benda konkrit, masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis. Kemampuan ini diimplementasikan oleh siswa pada saat menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams. Dengan adanya fitur-fitur yang sangat banyak siswa akan mencoba satu per satu fitur yang ada dan memahami apa fungsi fitur tersebut tanpa bantuan guru atau seorang teman. Setelah melakukan percobaan satu per satu terhadap fitur yang ada, siswa menjadi lebih paham dan mampu menggunakan Microsoft Teams dengan sangat baik.

2. Aspek Instruksional

Aspek ini berhubungan dengan peran produk media pembelajaran interaktif sebagai perangkat pendukung pembelajaran agar dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi yang sulit untuk dipahami. Perolehan skor rata-rata pada indikator aspek instruksional adalah sebesar 81,7% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan respon siswa dapat disimpulkan bahwa adanya fitur-fitur yang lengkap dalam Microsoft Teams seperti fitur *files* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi karena didalam fitur tersebut guru dapat mengupload materi sehingga siswa dapat mempelajarinya secara mandiri. Kemudian pada fitur *assignment* membuat siswa memiliki motivasi atau dorongan untuk mengikuti pembelajaran sejarah melalui Microsoft Teams dan mengumpulkan tugas-tugas untuk mendapatkan nilai sejarah yang baik karena pada fitur *assignment* terdapat informasi waktu terakhir pengumpulan tugas, hal ini akan memicu siswa untuk segera mengerjakan dan mengumpulkan tugas sejarah. Guru juga dapat menggabungkan games online melalui *meet video conference* pada saat pembelajaran sejarah berlangsung, hal ini dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan siswa akan aktif mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini guru melakukan *games* teka-teki silang pada *website wordwall* tentang peran tokoh nasional dan daerah dan membagikan layar saat *video conference* berlangsung, *games* ini diikuti oleh semua kelompok yang telah dibagi oleh guru. Mudahnya penggunaan Microsoft Teams dan lengkapnya fitur-fitur yang ada seperti *meet*, *chatting*, *assignment*, *files* untuk membagikan materi membuat media pembelajaran ini layak digunakan oleh seluruh siswa SMA di Indonesia, akan tetapi yang perlu diperhatikan adalah pengguna Microsoft Teams harus memiliki internet yang kuat agar bisa menggunakannya dengan baik dan maksimal.

3. Aspek Tampilan

¹⁴ Marinda, Leny. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Vol. 13, No. 1, Hlm. 116-152.

Aspek ini berhubungan dengan aktualisasi dari produk media pembelajaran interaktif yang menghubungkan antara isi materi pembelajaran dengan pengguna media pembelajaran. Perolehan skor rata-rata pada indikator aspek tampilan adalah sebesar 84,1% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan respon siswa dapat disimpulkan bahwa secara tampilan media Microsoft Teams memiliki tata letak atau layout yang rapi dan tepat sesuai dengan kegunaan masing-masing fitur. Kemudian pengelompokan fitur-fitur juga tepat. Fitur profile, minimize, zoom dan close berada di pojok kanan atas. Fitur search berada di atas bagian tengah. Dan fitur-fitur utama seperti channel, chatting, files, assignment, dan lain-lain berada di sebelah kiri ke bawah (vertikal). Selain itu, Microsoft Teams memiliki kualitas gambar yang baik hal ini dibuktikan pada saat siswa membuka foto yang diupload oleh guru pada fitur files sangat jelas dan tidak pecah. Microsoft Teams juga memiliki kualitas audio dan video yang sangat baik, suaranya jelas, dapat diatur besar kecil suaranya, audio juga dapat diaktifkan dan dinonaktifkan pada saat melakukan *meet*. Salah satu kelebihan yang dimiliki media pembelajaran Microsoft Teams yaitu fitur-fiturnya yang sangat lengkap dan menarik seperti *meet*, *chatting*, *assignment*, *files* untuk membagikan materi, dan fitur lainnya yang terintegrasi dengan Microsoft office 365 sehingga dapat membuat siswa betah untuk melakukan interaktivitas melalui Microsoft Teams untuk mendukung kegiatan pembelajaran selama daring. Media pembelajaran Microsoft Teams memiliki warna yang identik yaitu biru dan putih, akan tetapi warna pada Microsoft Teams dapat berubah apabila siswa mengubah tema menjadi dark yaitu berwarna hitam dan biru, dan high contrast berwarna hitam dan kuning sedangkan teks yang ada di Microsoft Teams berwarna putih. Warna putih dan biru memberikan kesan yang bersih, rapi, dan nyaman dipandang oleh siswa. Berikut penuturan salah satu siswa terkait pemilihan warna Microsoft Teams:

“Saya suka sama desain Microsoft Teams Bu, warnanya kekinian banget kayak whatsapp sama instagram yang juga bisa pakai tema gelap terang. Terus di Microsoft Teams siswa juga bisa mendapatkan notifikasi terbaru untuk mengetahui materi dan tugas apa saja yang baru dibagikan oleh guru. Jadi pas belajar lewat Microsoft Teams itu kesannya seperti bermain sosial media.”¹⁵

Microsoft Teams memiliki ukuran huruf yang dapat disesuaikan oleh masing-masing pengguna melalui pengaturan zoom. Jika menekan tombol (-

) maka otomatis tulisan akan mengecil dan jika menekan tombol (+) tulisan otomatis membesar. Hal ini dapat memudahkan siswa yang memiliki kekurangan dalam penglihatan dapat mengubah ukuran huruf menjadi lebih besar sehingga teks yang ada dapat terbaca dengan sangat jelas.

Hal ini selaras dengan teori Konektivisme dari George Siemens yang mengatakan bahwa pembelajaran merupakan pembelajaran kolaboratif yang dilakukan melalui jaringan internet yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tidak hanya melalui diri manusia tetapi juga dapat melalui dunia luar sehingga peserta didik dapat mengakses dan menerapkan informasi yang didapatkan dalam kehidupan serta memberikan pengalaman. Adapun prinsip yang sesuai dengan hasil penelitian diantaranya: 1) pembelajaran dan pengetahuan terletak pada berbagai ide, 2) belajar adalah proses menghubungkan node (simpul titik) dengan sumber informasi, 3) pembelajaran dapat ditemukan di perangkat non-manusia, 4) kapasitas untuk mengetahui lebih banyak itu lebih penting daripada apa yang diketahui saat ini, 5) pengambilan keputusan adalah proses pembelajaran itu sendiri. Memutuskan apa yang harus dipelajari dan makna informasi adalah bagian dari proses pembelajaran. Prinsip pertama dapat dibuktikan pada saat melakukan pembelajaran melalui *meet*, peserta didik melakukan diskusi bersama guru dan teman lainnya. Ketika guru memberikan stimulus dengan gambar terkait pahlawan nasional dan daerah, para peserta didik memberikan gagasan atau pendapat terkait tokoh tersebut. Adanya gagasan yang berbeda-beda dari peserta didik akan memberikan pengetahuan yang baru kepada peserta didik lainnya. Pada prinsip yang kedua, dapat dibuktikan ketika peserta didik membuka microsoft teams peserta didik dapat mengakses sumber informasi berupa materi yang telah diunggah oleh guru dan peserta didik juga dapat mengakses materi sejarah lainnya melalui aplikasi lainnya yang terintegrasi dengan microsoft teams. Ketika peserta didik membaca materi peserta didik akan mendapatkan informasi atau pengetahuan sehingga dapat dimaknakan belajar. Pada prinsip yang ketiga, pembelajaran dapat dilakukan melalui Microsoft teams yang merupakan teknologi informasi sehingga siswa dapat mempelajari materi secara mandiri tanpa didampingi atau dijelaskan oleh guru. Pada prinsip yang keempat, pembelajaran daring sangat terbatas waktunya sehingga tidak memungkinkan guru untuk menjelaskan semua materi dalam satu semester. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi lebih banyak terkait materi sejarah dari berbagai situs online. Pada prinsip kelima, dapat dibuktikan ketika guru memberikan tugas untuk menjelaskan biografi dan peran tokoh nasional dan daerah, peserta didik akan mencari informasi sendiri terkait tokoh nasional dan

¹⁵ Wawancara dengan Inayah Az Zahra. Siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 18 Surabaya.

daerah tersebut hingga dapat menyimpulkan informasi apa yang telah didapatkan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui Microsoft Teams dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan konektivisme. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran Microsoft Teams dapat mendorong minat dan motivasi belajar sejarah siswa khususnya pada materi peran tokoh nasional dan daerah.

3. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Motivasi Belajar

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap motivasi belajar yang terdiri dari 16 butir pernyataan yang disajikan dengan kriteria jawaban berjenjang yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Berikut adalah hasil analisis angket respon peserta didik terhadap motivasi belajar:

Tabel 3 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Motivasi Belajar

Indikator	%	Kategori
Mempunyai hasrat dan keinginan berhasil	89	Sangat Baik
Mempunyai harapan dan cita-cita masa depan	89	Sangat Baik
Mempunyai dorongan dan kebutuhan dalam belajar	88,5	Sangat Baik
Memperoleh penghargaan dalam belajar	84,6	Sangat Baik
Kegiatan belajar yang menarik	87,5	Sangat Baik
Lingkungan belajar yang kondusif	88	Sangat Baik
Rata-rata prosentase perolehan angket respon peserta didik 88% dengan predikat SANGAT BAIK		

(Sumber: Diolah Peneliti, Maret 2022)

Berdasarkan hasil analisis angket respon Berdasarkan angket motivasi belajar siswa dapat diketahui hasil prosentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Dengan begitu pengaruh motivasi belajar akibat penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams telah terlaksana dengan sangat baik dan maksimal. Seluruh indikator angket mendapatkan kategori sangat baik sehingga penerapan media pembelajaran Microsoft Teams sangat baik diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa ke arah yang positif dalam pembelajaran daring selama pandemic covid-19. Berikut pembahasan indikator dalam motivasi belajar :

1. Mempunyai hasrat dan keinginan berhasil

Indikator ini ditandai dengan aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru pada menu assignment. Siswa mengumpulkan tugas sejarah tepat waktu sebelum deadline untuk

mendapatkan penilaian dari guru. Dalam hal ini, siswa melakukan usaha-usaha untuk mendapatkan nilai yang baik. Siswa juga memiliki hasrat atau antusiasme yang tinggi dalam mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru, hal ini dapat dilihat dari respon siswa ketika bertanya kepada guru terkait format tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa, ia mengatakan:

“Saya ingin mendapatkan nilai sejarah yang bagus, saya tidak ingin nilai sejarah saya paling rendah di kelas, dan saya juga ingin melanjutkan studi di Perguruan Tinggi Negeri jurusan Pendidikan Sejarah.”¹⁶

Berdasarkan jawaban angket siswa, selama penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams siswa mengikuti pembelajaran sejarah secara daring dengan penuh antusias dan hasrat serta memiliki keinginan mendapatkan nilai yang bagus pada mata pelajaran sejarah. Kondisi tersebut dapat dibuktikan dari jawaban angket siswa pada item nomor 1 dan 2 dengan prosentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik.

2. Mempunyai harapan dan cita-cita di masa depan

Indikator ini ditandai dengan adanya tanggung jawab dari masing-masing peserta didik untuk mengerjakan tugas dan semangat mengikuti pembelajaran sejarah secara daring melalui Microsoft Teams. Siswa juga aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru serta bertanya terkait materi yang belum dipahami contohnya peran penting dari tokoh Ki Hajar Dewantara dan Pangeran Diponegoro. Siswa bertanya kepada guru dengan harapan dapat menambah point mereka agar mendapatkan nilai yang bagus pada mata pelajaran sejarah. Dan ketika di akhir pembelajaran ada siswa yang mengatakan bahwa ingin menjadi guru sejarah agar bisa meneruskan nilai-nilai sejarah kepada masyarakat agar tidak terkena berita hoax. Berdasarkan hasil jawaban angket siswa selama penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams siswa memiliki harapan dan cita-cita di masa depan. Kondisi tersebut dapat dibuktikan dari jawaban angket siswa pada item nomor 3 dan 4 dengan prosentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik.

3. Mempunyai dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya selalu masuk tepat waktu pada saat pembelajaran sejarah melalui video conference Microsoft Teams berlangsung, hal ini dapat membuktikan bahwa siswa merasa butuh dalam belajar sejarah. Selain itu, pada saat presentasi kelompok siswa ada yang bertanya terkait materi yang dipresentasikan. Hal

¹⁶ Wawancara dengan Rafly Eka Kurniawan. Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 18 Surabaya.

ini menunjukkan bahwa siswa terdorong untuk mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum ia dapatkan dan siswa merasa butuh akan pengetahuan tersebut. Kegiatan tanya jawab pada saat presentasi juga memberikan dorongan kepada siswa untuk memiliki sikap berani menyampaikan gagasan atau pendapat, siswa tidak merasa takut untuk bersuara selama pembelajaran berlangsung. Melalui jawaban angket dapat diketahui bahwa siswa terdorong dan merasa butuh terhadap pembelajaran sejarah, hal ini dapat dilihat dari item angket nomor 5-7 dengan nilai prosentase sebesar 88,5% dengan kategori sangat baik.

4. Memperoleh penghargaan dalam belajar

Guru memberikan penghargaan dengan memberikan point tambahan ketika siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan suara yang lantang, intonasi jelas, dan sanggup menjawab pertanyaan dari teman-teman yang bertanya. Selain itu guru juga memberikan hadiah berupa snack dan lencana penghargaan melalui fitur praise di Microsoft Teams bagi kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam kelas. Dengan diberikannya penghargaan-penghargaan tersebut membuat siswa merasa senang dan dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Berdasarkan jawaban angket peserta didik terkait indikator memperoleh penghargaan dalam belajar pada item pernyataan nomor 8-10 diperoleh nilai prosentase sebesar 84,6% dengan kategori sangat baik. Artinya siswa menjadi senang apabila guru memberikan penghargaan dalam belajar.

5. Kegiatan belajar yang menarik

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media Microsoft Teams guru menggunakan model atau metode pembelajaran yang berbeda-beda tiap pertemuan. Hal ini membuat respon peserta didik cenderung tidak monoton dan peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Guru menampilkan video sejarah pada saat video conference dan melakukan diskusi kecil dengan peserta didik, guru juga memberikan kuis dadakan untuk peserta didik, dari kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa respon peserta didik sangat baik dan aktif. Tidak hanya itu saja, guru juga memberikan siswa games teka-teki silang secara online pada saat video conference, games ini diikuti oleh masing-masing kelompok sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Berdasarkan jawaban angket peserta didik pada indikator kegiatan belajar yang menarik pada item nomor 11-13 mendapatkan nilai prosentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar melalui media pembelajaran Microsoft Teams sangat menarik bagi peserta didik dan siswa tidak merasa bosan.

6. Lingkungan yang kondusif

Kondisi pandemi covid-19 mengharuskan siswa belajar secara daring. Untuk mendukung

lingkungan belajar yang kondusif maka diterapkan media pembelajaran interaktif Microsoft Teams untuk mendorong kebutuhan peserta didik dalam belajar. Pembelajaran dilakukan melalui video conference Microsoft Teams. Secara umum, siswa antusias dan tepat waktu bergabung video conference melalui link yang sudah dibagikan di grup whatsapp kelas. Dengan adanya video conference, kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan suasana menjadi lebih nyata karena guru dan siswa dapat bertatap muka secara langsung melalui video conference Microsoft Teams. Siswa juga dapat mengakses materi yang telah dibagikan guru pada menu file. Berdasarkan jawaban angket peserta didik pada indikator lingkungan belajar yang kondusif pada item nomor 14-16 mendapatkan nilai prosentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar peserta didik sudah kondusif.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang mendapatkan prosentase sangat baik menunjukkan bahwa hal tersebut sesuai dengan indikator yang dirumuskan oleh Hamzah B. Uno bahwa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya memiliki motivasi belajar sejarah akibat penerapan pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran Microsoft Teams. Siswa memiliki motivasi belajar sejarah karena guru menerapkan model pembelajaran yang menarik serta memberikan penghargaan melalui fitur praise yang ada pada microsoft teams. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih menghargai usahanya dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

HASIL ANALISA DATA

1. Hasil Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.142	50	.014	.960	50	.089

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Diolah Peneliti, Juni 2022)

Tabel 4 menunjukkan hasil nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,089 sehingga dapat disimpulkan lebih dari taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$. Hasil uji tersebut menyimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

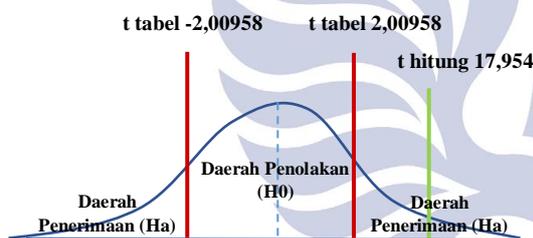
2. Hasil Uji One Sample T-Test

One-Sample Test

	Test Value = 45					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motivasi Belajar	17.954	49	.000	11.100	9.86	12.34

Tabel 5 menunjukkan hasil bahwa nilai t hitung sebesar 17,954. Nilai df (degree of freedom) atau derajat kebebasan sebesar 49. Nilai Sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi adalah sebesar 0,000, ini menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi 0,05. Kemudian diperoleh nilai t hitung sebesar 17,954 > t tabel 2,00958 sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran Microsoft Teams dan motivasi belajar siswa.

Bagan 1 Kurva Uji Hipotesis Dua Arah



PEMBAHASAN

Setelah melakukan kegiatan penelitian dan tahap analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran Microsoft Teams Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Media pembelajaran Microsoft Teams memiliki pengaruh positif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan sejarah. Pada tahap analisis data dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi data sebesar 0,050 ≥ 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa data terdistribusi normal. Selanjutnya, pada tahap uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi data sebesar 0,283 > 0,05 dan nilai Fhitung 1,257 < Ftabel 3,18. Hasil tersebut membuktikan bahwa kedua variabel bersifat linear dan signifikan. Hasil uji korelasi diperoleh koefisien 0,927 dengan kategori sangat kuat menunjukkan bahwa media pembelajaran Microsoft Teams berpengaruh terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya.

Signifikansi hasil penelitian ini terhadap pembelajaran konektivisme yang digagas oleh George

Siemens adalah prinsip pembelajaran Konektivisme diantaranya: 1) pembelajaran dan pengetahuan terletak pada berbagai ide, 2) belajar adalah proses menghubungkan node (simpul titik) dengan sumber informasi, 3) pembelajaran dapat ditemukan di perangkat non-manusia, 4) kapasitas untuk mengetahui lebih banyak itu lebih penting daripada apa yang diketahui saat ini, 5) pengambilan keputusan adalah proses pembelajaran itu sendiri. Memutuskan apa yang harus dipelajari dan makna informasi adalah bagian dari proses pembelajaran. Prinsip pertama dapat dibuktikan pada saat melakukan pembelajaran melalui meet, peserta didik melakukan diskusi bersama guru dan teman lainnya. Ketika guru memberikan stimulus dengan gambar terkait pahlawan nasional dan daerah, para peserta didik memberikan gagasan atau pendapat terkait tokoh tersebut. Adanya gagasan yang berbeda-beda dari peserta didik akan memberikan pengetahuan yang baru kepada peserta didik lainnya. Pada prinsip yang kedua, dapat dibuktikan ketika peserta didik membuka microsoft teams peserta didik dapat mengakses sumber informasi berupa materi yang telah diunggah oleh guru dan peserta didik juga dapat mengakses materi sejarah lainnya melalui aplikasi lainnya yang terintegrasi dengan microsoft teams. Ketika peserta didik membaca materi peserta didik akan mendapatkan informasi atau pengetahuan sehingga dapat dimaknakan belajar. Pada prinsip yang ketiga, pembelajaran dapat dilakukan melalui Microsoft teams yang merupakan teknologi informasi sehingga siswa dapat mempelajari materi secara mandiri tanpa didampingi atau dijelaskan oleh guru. Pada prinsip yang keempat, pembelajaran daring sangat terbatas waktunya sehingga tidak memungkinkan guru untuk menjelaskan semua materi dalam satu semester. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi lebih banyak terkait materi sejarah dari berbagai situs online. Pada prinsip kelima, dapat dibuktikan ketika guru memberikan tugas untuk menjelaskan biografi dan peran tokoh nasional dan daerah, peserta didik akan mencari informasi sendiri terkait tokoh nasional dan daerah tersebut hingga dapat menyimpulkan informasi apa yang telah didapatkan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui Microsoft Teams dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan konektivisme. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konektivisme dapat memberikan hasil pembelajaran yang baik apabila aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui media berbasis teknologi informasi dilakukan secara interaktif. Guru dan siswa harus memiliki koneksi yang kuat agar dapat mengakses atau mentransfer pengetahuan melalui media pembelajaran sehingga sesuai dengan teori konektivisme bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Teori konektivisme dapat memberikan dampak terhadap motivasi belajar sejarah siswa karena pembelajaran yang dilakukan tidak konvensional berbasis textbook dan ceramah melainkan secara

digital, di mana siswa belajar melalui handphone atau laptop dan siswa juga dapat mengakses materi melalui website online sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran Konektivisme yang mengatakan bahwa pembelajaran dapat ditemukan di perangkat non-manusia. Artinya tanpa melalui penjelasan guru siswa sudah bisa mendapatkan pengetahuan secara mandiri melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Kegiatan pembelajaran melalui Microsoft Teams dapat menghubungkan guru dan peserta didik untuk berkolaborasi melakukan pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan. Melalui fitur meet guru dan siswa dapat mendiskusikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam bertanya atau memberikan gagasan. Tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari guru, peserta didik juga bisa mendapatkan pengetahuan baru yang berasal dari temannya. Sehingga peserta didik memiliki kapasitas untuk mendapatkan pengetahuan lebih banyak. Kemudian melalui fitur files guru dapat membagikan materi-materi pembelajaran dalam berbagai variasi mulai audio, teks, video, gambar, dan animasi sehingga peserta didik dapat mengakses materi secara mandiri. Pada fitur assignment digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan peserta didik yang telah didapatkan melalui pemberian tugas atau soal ulangan. Microsoft Teams merupakan kolaborasi dari Microsoft 365 yang didalamnya terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung interaktivitas dan produktivitas peserta didik. Misalnya pada aplikasi viva insights yang berbasis Artificial Intelligence (AI) dapat membantu peserta didik untuk mengingatkan tugas-tugas yang masih pending. Kemudian pada aplikasi viva learning peserta didik dapat mengakses topik belajar sesuai dengan pembelajaran sejarah hingga mengatur durasi belajar yang diinginkan. Semua akses tersebut dapat dirasakan oleh peserta didik melalui jaringan dan teknologi yang berada pada Microsoft Teams. Melalui fitur praise guru dapat memberikan rencana penghargaan atau pemberian predikat kepada peserta didik yang mendapatkan nilai terbaik, peserta didik yang aktif bertanya, dan peserta didik yang hadir lebih awal pada saat meet. Berikut penuturan salah satu siswa,

”Saya suka sekali Bu kalau dapat penghargaan lewat fitur praise, jadi kayak dapat piagam gitu. Bikin saya jadi tambah semangat belajar sejarah. Microsoft Teams itu punya banyak fitur yang kekinian, jadi kita sebagai siswa belajar *feel*-nya kayak main sosmed. Saya paling suka sama fitur *Grade* sama *Activity*. Kalo fitur *grade* itu saya bisa lihat kemajuan hasil belajar saya, kalo nilainya banyak yang dibawah 70 itu

artinya saya harus lebih semangat belajar lagi, karena saya tidak mau nilai sejarah saya yang paling jelek di kelas. Terus kalo fitur *activity* saya bisa melihat informasi terkini yang dilakukan atau dibagikan oleh guru. Fitur ini memudahkan saya untuk tidak tertinggal informasi terkait pembelajaran sejarah.”¹⁷

SMA Negeri 18 Surabaya memilih menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams selama pembelajaran daring karena didalamnya terdapat fitur-fitur yang sangat lengkap dan menarik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini juga didukung adanya *digital learning ecosystem* yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Sebelum penerapan pembelajaran daring melalui Microsoft Teams sekolah telah membuat peraturan bahwa ketika pembelajaran dilakukan sinkronus melalui meet, peserta didik diwajibkan untuk menggunakan seragam dan mengaktifkan camera atau video selama pembelajaran langsung. Kemudian sebelum melakukan meet, guru akan mengingatkan 15 menit pada menu posts dan membagikan link meet pada grup Whatsapp. Sebelum melakukan pembelajaran, guru menyiapkan terlebih dahulu bahan ajar untuk dibagikan di Microsoft Teams. Kemudian pada saat meet berlangsung guru akan menjelaskan materi. Guru melakukan absensi dengan memperhatikan seluruh siswa apakah telah menggunakan seragam atau belum, apakah ada rambut siswa laki-laki yang panjang, jika ada yang rambutnya panjang maka guru akan mengingatkan untuk segera potong rambut. Guru memberikan perhatian kepada siswa layaknya siswa SD, hal ini yang membuat siswa kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya merasa nyaman dan senang ketika pembelajaran berlangsung. Kemudian ketika materi pembelajaran telah selesai dibahas, guru akan memberikan siswa kuis interaktif secara online untuk mengevaluasi pemahaman siswa, dan terkadang guru juga mengajak siswa untuk menonton video pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.¹⁸ Adanya digital learning ecosystem yang baik yang telah dibangun oleh guru dan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya memberikan semangat dan motivasi belajar yang tinggi sehingga siswa tidak mudah merasa bosan meskipun pembelajaran dilakukan secara virtual melalui Microsoft Teams. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu Microsoft Teams. Pembelajaran berbasis teknologi informasi memberikan dorongan atau motivasi internal dan eksternal siswa untuk mendapatkan pembelajaran sejarah yang lebih baik.

¹⁷ Wawancara dengan Najwa Natasha Putri. Peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 18 Surabaya.

¹⁸ Wawancara dengan Regita Dwi. Guru sejarah SMA Negeri 18 Surabaya.

PENUTUP**Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang digunakan pada penelitian ini terbukti yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya. Hasil uji normalitas membuktikan bahwa nilai signifikansi data sebesar $0,089 > 0,05$. Hal tersebut membuktikan bahwa data terdistribusi normal. Selanjutnya, pada tahap uji One Sample T-Test menunjukkan hasil nilai t hitung sebesar 17,954. Nilai df (degree of freedom) atau derajat kebebasan sebesar 49. Nilai Sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi adalah sebesar 0,000, ini menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 <$ taraf signifikansi 0,05. Kemudian diperoleh nilai t hitung sebesar $17,954 >$ t tabel 2,00958 sehingga H_0 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar siswa. Artinya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu Microsoft Teams. Pembelajaran berbasis teknologi informasi memberikan dorongan atau motivasi internal dan eksternal siswa untuk mendapatkan pembelajaran sejarah yang lebih baik.

Saran

1. Penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams yang dilakukan oleh peneliti baru pertama kali diterapkan di SMA Negeri 18 Surabaya dengan model pembelajaran video conference melalui meet. Penggunaan media pembelajaran ini membutuhkan sinyal internet yang kuat agar suara dan layar presentasi tidak terputus.
2. Bagi guru yang menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams harus kreatif dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam Microsoft Teams sehingga menjadi multimedia yang interaktif. Guru juga dapat melakukan game kuis pada saat pembelajaran melalui platform online agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Akan tetapi hal tersebut memerlukan video conference seperti meet.
3. Bagi peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams harus memanfaatkan fitur-fitur yang ada dengan baik serta mengikuti instruksi yang disampaikan oleh guru dengan baik agar dapat menerima dan memahami materi dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA**Buku**

- B., Hamzah Uno. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dwi, Herman Surjono. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Mustafa, Sulihin. 2020. *Belajar Dari Rumah Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Jurnal Ilmiah

Agus Suprijono, Sugeng Harianto, Ngunsati, Sri Lestari dan Restu Kemala. 2007. *Penciptaan Iklim Pembelajaran Sejarah yang Menyenangkan Melalui Snowball Drilling Method*. Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Jilid:14, Nomor:2. Juni.

Asmuni. 2020. "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya". Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 7, no. 4.

Desma Yulia, Novia Ervinalisa. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam*. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah. Vol. 2, No. 1.

Marinda, Leny. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Vol. 13, No. 1.

Nurhaqi, Betanata Yatim. 2018. *Persepsi Siswa IPA Kelas XI Terhadap Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Srengat*. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 6, no. 3.

Santosa, Y. B. P. 2017. "Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok". Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah. Vol. 3, no. 1.

Siemens, George. 2005. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning (ITDL)*.

Skripsi

Hafsah, Siti. 2018. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Maulidin, Ahmad. 2021. *Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MINU Bululawang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Wawancara

Peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya 2022.

Guru sejarah SMA Negeri 18 Surabaya pada tanggal 2 Juni 2022.