

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT TEAMS* TERHADAP LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA KEDIRI

DESTIA ARUMI AMBARWATI

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: destia.19032@mhs.unesa.ac.id

AGUS SUPRIJONO

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

Abstrak

Perkembangan sumber informasi yang beredar luas dan cepat serta diiringi oleh penggunaan teknologi yang semakin banyak dikalangan siswa menyebabkan adanya penyalahgunaan dalam menggunakan media di internet merupakan salah satu faktor utama dalam penelitian ini, sehingga menyebabkan adanya tindakan konsumtif dalam penggunaan media, ujaran kebencian. Berdasarkan hasil observasi pada guru mata pelajaran sejarah MAN 1 Kota Kediri terdapat penggunaan teknologi digunakan oleh siswa, akan tetapi teknologi yang digunakan siswa dalam pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan banyak siswa yang menggunakan internet hanya untuk bermain sosial media daripada digunakan untuk pembelajaran terutama pembelajaran sejarah. Media yang dipakai dalam menunjang kegiatan belajar berupa media pembelajaran konvensional. Pelaksanaan media pembelajaran tersebut kurang efektif dalam proses pembelajaran disebabkan siswa cenderung bosan, banyak siswa yang kurang memahami materi yang disediakan. Maka diperlukannya media pembelajaran efektif yang menunjang dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap literasi digital dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode Quasi Eksperimen Design dengan bentuk *Non Equivalent Control Group Design* dengan jenis *pretest-posttest control design*. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *purposive cluster sampling*. Teknik analisis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan uji hipotesis dua pijak (*Two-Tailed*) dan membandingkan Thitung dengan Ttabel 5,718 > 1.997 dengan taraf signifikansi sebesar 0.00 < 0,05 maka keputusan dalam penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak sehingga dapat memberikan kesimpulan terdapat perbedaan literasi digital antara siswa kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams* dengan media pembelajaran konvensional. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XI.

Kata Kunci : *Microsoft Teams*, E-Learning, Literasi Digital

Abstract (Italic)

The development of sources of information that circulate widely and quickly and is accompanied by the use of technology which is increasing among students has led to abuse in using media on the internet which is one of the main factors in this research, causing consumptive actions in media use, hate speech. Based on the results of observations on history teachers at MAN 1 Kota Kediri, students use technology, but the technology used by students in learning is still not optimal because many students use the internet only to play social media instead of using it for learning, especially learning history. The media used to support learning activities is in the form of conventional learning media. The implementation of these learning media is less effective in the learning process because students tend to get bored, many students do not understand the material provided. So an effective learning media is needed that supports the learning process through Microsoft Teams learning media on digital literacy in history learning in class XI MAN students 1 City of Kediri. This research is a Quasi-Experimental Design with Non Equivalent Control Group Design with pretest-posttest control design. Sampling using purposive cluster sampling technique. The analysis technique uses the Independent Sample T-Test by using a two-tailed hypothesis test and comparing Tcount with Ttable 5.718 > 1.997 with a significance level of 0.00 < 0.05, the decision in this study is Ha accepted and Ho rejected so that it can provide conclusions there are differences in digital literacy between experimental class students who are given treatment using Microsoft Teams learning media and conventional learning media. This gives the conclusion that there is an influence of Microsoft Teams learning media on students' digital literacy in history learning for class XI students.

Keywords: *Microsoft Teams*, E-Learning, Digital Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aset terpenting dalam kehidupan masyarakat warga negara. Dengan adanya pendidikan dapat memunculkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan indikator terpenting majunya suatu negara. Pemerintah mewujudkan pendidikan Indonesia yang tercantum dalam dasar yuridis Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 yang berbunyi “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Dalam mewujudkan pendidikan Indonesia sesuai dengan tuntutan zaman oleh karena itu diperlukannya penyesuaian dengan mengembangkan kurikulum terbaru supaya pembelajaran yang ada di Indonesia terus mengikuti pembelajaran masa kini¹.

Pendidikan pada dewasa ini berorientasi pada perkembangan zaman. Globalisasi yang semakin cepat tanpa adanya batasan dalam mendapatkan informasi terutama dalam dunia pendidikan Indonesia. Oleh karena itu pendidikan harus berkembang sesuai tuntutan zaman yang diperkenalkan dengan pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pembelajaran yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan ini memberikan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang pesat akibatnya terjadinya perubahan dalam pembelajaran dengan ditandai adanya perubahan media, kurikulum, dan teknologi. Pendidikan 4.0 tidak semata-mata menguasai aspek kognitif tetapi juga dalam aspek metakognitif. Wujud pembelajaran era 4.0 ditandai dengan pendidikan yang mengarahkan pada segala komponen pembelajaran dapat dilaksanakan secara menyeluruh menggunakan teknologi. Oleh karena itu baik peserta didik maupun guru harus menguasai keterampilan berteknologi sesuai dengan tuntutan saat ini serta tuntutan dapat memecahkan suatu permasalahan. Pendidikan berorientasi 4.0 dalam Pendidikan Indonesia ini diimplementasikan dalam Kurikulum 2013. Aturan mengenai implementasi Kurikulum 2013 tercantum dalam Permendikbud No. 81 A tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 tahun 2014 mengenai pembelajaran kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang mana siswa dituntut untuk menggali bahan ajar dari beraneka sumber dengan *saintific approach*.

Peserta didik mengimplementasikan pembelajaran berupa menggunakan keterampilan fisik dan keterampilan mental sebagai salah satu upaya pembelajaran sepanjang hayat dengan menerapkan pemanfaatan teknologi².

Implementasi pemanfaatan teknologi pada dewasa ini berkembang pesat dengan diiringinya perkembangan perangkat teknologi memudahkan peserta didik maupun guru untuk dalam kegiatan pembelajaran sekolah. Perkembangan IPTEK saat ini didukungnya dengan kecepatan menggunakan jaringan internet yang memudahkan peserta didik maupun guru untuk mendapatkan informasi. Berdasarkan dengan survey yang dilakukan oleh APJJ merupakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada periode tahun 2021-2022 meningkat pesat dengan periode sebelumnya sekitar 6,78%. Pengguna jaringan internet di Indonesia dikuasai oleh kalangan pelajar dan dewasa Hal ini akan semakin pesat dengan diimbangi dengan kemajuan dan inovasi baru dalam dunia teknologi³.

Pemanfaatan teknologi harus diiringi dengan kemampuan individu dalam mengoperasikan teknologi internet. Kehadiran teknologi ini harus diiringi dengan pemahaman dalam menggunakan teknologi digital agar memunculkan pengetahuan dan rasa ingin tau. Dewasa ini penguasaan dalam menggunakan teknologi merupakan hal yang harus dikuasai untuk menunjang kemajuan bangsa dan bernegara, terjadinya banyak sumber informasi yang beredar luas yang menyebabkan adanya keraguan dalam memilih informasi yang tepat. Sumber informasi yang tidak tepat memberikan pengaruh buruk terhadap penerima informasi Untuk itu diperlukannya literasi digital yang bertujuan dapat menciptakan generasi melek digital, mendapatkan informasi secara tepat dan berlaku bijak dalam menerima informasi. Terdapat penurunan kualitas SDM Indonesia dalam menggunakan teknologi yang kurang bijak. Serta tutur kata yang kurang baik menyebabkan perkembangan literasi di Indonesia butuh ditingkatkan. Untuk itu diperlukannya menggunakan media pembelajaran yang tepat agar literasi digital di Indonesia baik⁴.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Supratman dan wahyudin menyatakan bahwa terdapat kurangnya pelajar secara bijak dalam menggunakan media sosial dan tidak dapat menggunakannya secara baik dan dapat dipertanggung jawabkan. Akibatnya terdapat peserta didik yang masih menggunakan ujaran

¹ Maunah, S. D. L. dan B. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jipsd.v9i3.31876>

² Tjandra, D. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.33>

³ Bayu D. (2022). Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022. 2022, 1. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.

⁴ Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

kebencian dalam menggunakan internet dan tidak menggunakan internet untuk belajar. Untuk menanggulangi masalah tersebut tentang kebermanfaatan keterampilan literasi pada abad ke-21 ini maka dibutuhkannya pengajaran keterampilan literasi digital dengan baik dengan penggunaan pembelajaran berbasis elektronik (e-learning)⁵.

Studi pendahuluan yang dilakukan Astuti menyatakan bahwa terdapatnya tindakan konsumtif yang dilakukan oleh pelajar yaitu seperti menggunakan media sosial yang tidak baik dan digunakan secara tidak bermanfaat, menggunakan media tanpa adanya batas waktu, mengakses informasi yang tidak bermanfaat dan lain-lain. Sehingga menimbulkan dampak yang sangat signifikan yaitu berupa banyaknya ujaran kebencian yang dilakukan oleh siswa dan tidak dapat menggunakan internet secara bijak. Hal tersebut berpengaruh besar dalam pribadi bangsa seperti peserta didik yang merupakan calon penerus kehidupan bangsa. Untuk itu dibutuhkannya sebuah pengetahuan manfaat tentang penggunaan literasi digital yang baik yang dilakukan dalam pembelajaran agar setiap individu dapat memahami tentang konsep literasi digital yang bermanfaat pada saat ini⁶.

Dari pemaparan permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka perlu adanya penerapan pembelajaran literasi digital dalam lingkup pembelajaran sekolah. Hal ini merupakan solusi praktis yang dapat diterapkan guru dalam mengembangkan kemampuan literasi digital. Dengan menerapkan pembelajaran literasi digital di dalam pembelajaran di sekolah diharapkan peserta didik dapat memiliki sikap dan karakter yang baik agar pendidikan di Indonesia lebih baik.⁷

Upaya yang dilakukan untuk mewujudkan gerakan literasi digital di dalam pembelajaran sekolah dengan cara melakukan pembiasaan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik untuk mengakses sumber informasi yang dibutuhkan melalui media internet. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi serta merangkum informasi yang telah didapatkan melalui media internet. Pembelajaran melalui media internet lebih menarik bagi peserta didik daripada media konvensional karena media internet lebih menarik serta fleksibel tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Kebutuhan dalam mengakses informasi, mengevaluasi dan merangkum informasi dalam

proses pembelajaran dapat diterapkan melalui media digital.⁸

Literasi digital yang baik dapat dilakukan dengan cara pembiasaan dalam penerimaan sumber informasi yang baik melalui internet. Dengan penerimaan sumber di internet yang sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan dapat memberikan kebijakan dalam literasi digital terutama dikalangan siswa. Literasi digital memberikan peran positif dengan memberikan pembelajaran kepada siswa. Upaya yang dilakukan bijak dalam literasi digital dilakukan oleh guru kepada siswa yaitu dengan memberikan pembelajaran secara digital, meningkatkan kompetensi kepada guru maupun siswa, serta memberikan sosialisasi mengenai peran positif dan negatif mengenai literasi digital dan memberikan aturan mengenai manfaat literasi digital memberikan media pembelajaran berbasis teknologi yang baik).⁹

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan peneliti kepada salah guru sejarah Indonesia terkait literasi digital dalam pembelajaran sejarah menunjukkan terdapat penggunaan teknologi di era saat ini menunjukkan penggunaan digunakan oleh siswa, akan tetapi teknologi yang digunakan siswa dalam pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan banyak siswa yang menggunakan internet hanya untuk bermain sosial media daripada digunakan untuk pembelajaran terutama pembelajaran sejarah. Akibatnya, siswa sering mengesampingkan kemanfaatan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dan disalah gunakan seperti memberikan ujaran kebencian, menggunakan kata-kata yang tidak sopan, dan lain-lain. Media yang dipakai dalam menunjang kegiatan belajar berupa media pembelajaran power point, media e-book, e-learning sekolah, whatsapp, dan facebook. Pelaksanaan media pembelajaran tersebut kurang efektif dalam proses pembelajaran disebabkan siswa cenderung bosan, banyak siswa yang kurang memahami materi yang disediakan disebabkan karena siswa merasa pembelajaran merasa belajar sendiri. Penggunaan media berupa e-learning disediakan oleh sekolah cenderung diabaikan oleh murid karena media e-learning sekolah masih dalam tahap pengembangan. Pembelajaran menggunakan menggunakan media seperti aplikasi Microsoft Teams belum digunakan dikarenakan aplikasi tersebut belum familiar digunakan di sekolah.

Aplikasi *Microsoft Teams* merupakan aplikasi pembelajaran berupa media interaktif

⁵ Astuti, S. (2021). Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Metro. IAIN METRO.

⁶ *Ibid*

⁷ Asari, A., Kurniawan, dkk. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 3, 98–104.

⁸ Astuti, S. (2021). Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Metro. IAIN METRO

⁹ Kuntarto, H. B., & Prakash, A. (2020). Digital Literacy Among Children in Elementary Schools. Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi, 3(2), 157–170. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>

dikembangkan oleh Microsoft Office. Microsoft Teams ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa dan dapat diunduh melalui Playstore maupun App Store secara gratis. Aplikasi ini dapat mudah digunakan diseluruh tempat dan dapat digunakan tanpa batas ruang dan waktu. Fitur dalam Aplikasi Microsoft Teams yaitu berupa dapat dilakukan pembelajaran secara jarak jauh maupun secara offline dengan menggunakan fitur meet. Membuat komunitas sesuai dengan kebutuhan yang digunakan seperti dalam bidang pendidikan berupa sekolah yaitu dapat melakukan interaksi pada murid berupa menggunakan kelas maya. Terdapat mengunggah file secara mudah dengan *aplikasi Microsoft Teams* serta dapat melakukan pemberian penugasan melalui komunitas secara langsung kepada peserta didik melalui Microsoft Teams sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang telah dijabarkan diatas. Media pembelajaran *Microsoft Teams* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran terutama pembelajaran di kelas.

Microsoft Teams memiliki keuntungan bagi peserta didik. Microsoft Teams bertujuan memberikan pengalaman untuk siswa. Siswa dapat belajar secara tatap muka maupun secara tidak tatap muka dengan pendidik. Pendidik dapat memasukkan penugasan kepada siswa menggunakan Microsoft Teams dan melakukan komunikasi dengan media Microsoft Teams. Pendidik dapat melakukan pengunggahan berupa media ajar yang diberikan melalui *Microsoft Teams* dan melakukan pembelajaran secara.. *Microsoft Teams* dapat diunduh melalui Playstore serta App Store secara gratis.¹⁰

Berdasarkan dengan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Kediri” Tujuan untuk menjelaskan kausalitas pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap literasi digital dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XI MAN 1 Kota Kediri

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* dengan jenis *pretest-posttest control design* untuk mengetahui besar pengaruh antara dua kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan dependen.

Microsoft Teams (X) sebagai variabel independent dan Literasi Digital sebagai variabel dependent (Y).

Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Kota Kediri pada kelas XI IPS pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah populasi 176 siswa kelas XI IPS. Dalam pendapatkan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Cluster Sampling*. Hal ini dilakukan atas pertimbangan karakteristik berdasarkan jumlah kelas yang tersusun secara parallel dan rekomendasi guru. Hasil tersebut menunjukkan kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 3 sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket respon penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran, lembar observasi digunakan untuk Teknik penggunaan berupa observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams* dan Lembar Kerja Peserta Didik berupa lembar Kerja yang dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok.

Teknik analisis digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini. Teknik analisis dalam penelitian ini antara lain :

1. Uji Normalitas merupakan uji yang dilakukan bertujuan melihat persebaran data atau variabel bersebaran normal atau tidak. Uji ini dilakukan memakai metode Kolmogorov-Smirnov dengan melihat taraf signifikansi Jika angka signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika angka signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal
2. Uji Homogenitas Uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam statistik dengan tujuan untuk melihat data dari variabel X dan Variabel Y memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Uji Levene* dengan syarat Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya tidak terdapat persamaan yang signifikan antara media pembelajaran *microsoft teams* (X) dengan literasi digital (Y) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya ada persamaan yang signifikan antara media pembelajaran *microsoft teams* (X) dengan literasi digital siswa
3. Uji Independent T-Test Uji independent T test merupakan uji beda yang bertujuan untuk mengetahui apakah adanya perbedaan rata-rata antara dua kelompok bebas yang tidak berpasangan yang berskala interval. Dasar pengambilan keputusan dari independent sample T-Test antara lain Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika Signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

¹⁰ Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar, 02(01), 30–35.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Microsoft Teams*

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams* merupakan instrument pendukung dari variable bebas (X). Lembar observasi kegiatan pembelajaran diserahkan kepada guru pengampu Sejarah Indonesia dikelas XI. Adapun aspek yang diamati oleh observer disesuaikan dengan sintak pembelajaran dalam rancangan pembelajaran mengacu pada pendekatan teori connectivisme terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Tabel 1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Media Pembelajaran *Microsoft Teams*

Indikator	Skor
Pendahuluan	23
Inti	42
Penutup	11
Total Skor	76
Presentase	84%
Kategori	Sangat Baik

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa setiap kegiatan pembelajaran memiliki skor beragam dengan perolehan skor 76. Berdasarkan hasil skor tersebut diperoleh hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran *Microsoft Teams* sebesar 84% dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran *Microsoft Teams* terlaksana dengan baik.

B. Hasil Angket Respon Peserta Didik Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Teams*

Pengumpulan data terkait respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* diperoleh melalui instrument penelitian berupa kuesioner yang berisikan 13 item pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* sebagai alat ukur. Kuesioner dibagikan kepada kelas eksperimen dan pengisian dilakukan pada saat pertemuan ke dua setelah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams*.

Tabel 2 Hasil Angket Respon Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Teams*

Indikator	%	Kategori
ASPEK MATERI		
Tujuan Pembelajaran	81,42%	Sangat Baik
Materi	79,57%	Baik
KI-KD	84,28%	Sangat Baik
Menyesuaikan Materi	79,28%	Baik
TOTAL	81,14%	Sangat Baik
Rata-rata presentase aspek materi terdapat 81,14% atau dalam kategori Sangat Baik		
ASPEK INTRUKSIONAL		
Motivasi	80%	Baik
Ketergantungan guru	80,71%	Sangat Baik
TOTAL	80,35%	Sangat Baik
Rata-rata presentase aspek intruksional terdapat 80,35% atau dalam kategori Sangat Baik		
ASPEK TAMPILAN		
Layout	78,57%	Baik
Gambar	79,28%	Baik
Video	88,57%	Baik
Total	82,14%	Sangat Baik
Rata-rata presentase aspek tampilan terdapat 81,14% atau dalam kategori Sangat Baik		
Rata-rata presentase kuesioner respon siswa sebesar 81,21% atau dalam kategori Sangat baik		

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki keberagaman skor. Pada angket respon penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* menunjukkan bahwa memperoleh repon sebesar 81,21% dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* menunjukkan kategori sangat baik.

C. Hasil LKPD Literasi Digital Siswa

Hasil literasi digital dalam penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan pengerjaan kelompok berupa LKPD 4 butir soal uraian dengan

pengerjaan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama baik dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun hasil penilaian kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pre-tes Literasi Digital

Data Statistik	Pretest	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	55	60
Nilai Terendah	25	30
Rata-Rata	40	45
Jumlah Siswa	35	35

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Tabel 4. Hasil Pos-tes Literasi Digital

Data Statistik	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	100	80
Nilai Terendah	45	40
Rata-Rata	75,71	56,42
Jumlah Siswa	35	35

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Hasil literasi digital dalam penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan pengerjaan kelompok berupa LKPD 4 butir soal uraian dengan pengerjaan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama baik dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dalam penelitian ini tes literasi digital disusun berdasarkan indikator teori Literasi Digital menurut Glitzer. Penilaian tes dengan LKPD ini berpedoman pada rubrik penilaian dengan skor berskala interval 0-25. Berikut merupakan hasil analisis skor pre-test dan Pos-test Literasi Digital pada kelas eksperimen yakni kelas XI-IPS 3 merupakan kelas kontrol dan XI-IPS 1 merupakan kelas eksperimen

Berdasarkan tabel yang telah disajikan diatas menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata dari hasil tes yang diperoleh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Baik pre-test maupun pos-

test. Pada kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai pre-test literasi digital sebesar 40 dari keseluruhan responden secara kelompok pada kelas XI-IPS 1 yang berjumlah 35 siswa. kemudian setelah dilakukan perlakuan pembelajaran pada 2 kali pertemuan literasi digital pada kelas XI-IPS 1 mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan melalui perolehan rata-rata nilai pos-test 75,71. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas XI-IPS 3 diperoleh rata-rata nilai literasi digital dengan pre-test sebesar 45 dan pos test kelas kontrol 56,42. Dari hasil rata-rata pengerjaan LKPD pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan dalam literasi digital siswa. akan tetapi perolehan pos-test literasi digital pada kelas eksperimen masih lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil pos test pada kelas kontrol. Hal tersebut terjadi dikarenakan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan sehingga proses pembelajaran dikelas menggunakan media pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Tabel 5. Hasil LKPD Literasi Digital

Indikator	%	Kategori
Pencarian Internet	82,85%	Sangat Baik
Navigasi Arah	88,57%	Sangat Baik
Penilaian Kandungan	65,71%	Baik
Akumulasi	65,71%	Baik
Rata-rata presentase LKPD literasi digital sebesar 75,71% atau dalam kategori Baik		

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki keberagaman skor. Pada pengerjaan LKPD literasi digital menunjukkan bahwa memperoleh repon sebesar 75,71% dalam kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap literasi digital dalam kategori baik .

D. Uji Prasyarat

1. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan uji yang dilakukan bertujuan melihat persebaran data atau variabel bersebaran normal atau tidak. Uji ini dilakukan memakai metode *Kolmogrov-Sminov*

dengan melihat taraf signifikansi 0,05. Pengujian ini menggunakan SPSS versi 25. Uji normalitas dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas

Tests of Normality				
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
LITERASI DIGITAL	PRE-TEST EKSPERIMEN	.124	35	.195
	POS-TEST EKSPERIMEN	.108	35	.200
	PRE-TEST KONTROL	.124	35	.195
	POS-TEST KONTROL	.123	35	.199

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Data diolah peneliti Mei 2023)

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan hasil signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat dari uji normalitas.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam statistik dengan tujuan untuk melihat data dari variabel X dan Variabel Y memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan memakai metode *uji Levene* dengan melihat signifikansi 0,05. Pengujian ini menggunakan SPSS Versi 25. Uji Homogenitas dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
LITERASI DIGITAL	Based on Mean	1.067	1	68	.305
	Based on Median	1.101	1	68	.298
	Based on Median and with adjusted df	1.101	1	65.528	.298
	Based on trimmed mean	1.131	1	68	.291

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,305 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki tingkat persamaan varian dan memenuhi syarat dari uji homogenitas.

3. Hasil Uji Independent T-test

Uji independent T test merupakan uji beda yang bertujuan untuk mengetahui

apakah adanya perbedaan rata-rata antara dua kelompok bebas yang tidak berpasangan yang berskala interval. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent Sample T-Tes* dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 25.

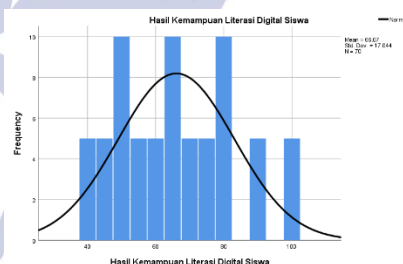
Tabel 8. Hasil Uji Independent T-Tes

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
LITERASI DIGITAL	Equal variances assumed	1.067	.305	5.718	68	.000	19.286	3.373	12.556 26.016
	Equal variances not assumed			5.718	65.437	.000	19.286	3.373	12.551 26.020

(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Berdasarkan hasil perhitungan independent sample T-test memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ dan memperoleh nilai Thitung sebesar $5,718 > T_{tabel}$ sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan di kedua kelas tersebut dimana rata-rata nilai kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Dua Pihak



(Data diolah peneliti, Mei 2023)

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat memperoleh hasil penerapan media pembelajaran Microsoft Teams berpengaruh positif terhadap literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Pada perhitungan uji independent sample T-test diketahui memiliki nilai Thitung sebesar 5,718 dimana angka tersebut memiliki nilai lebih besar daripada Ttabel. Maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Microsoft Teams terhadap literasi digital siswa MAN 1 Kota Kediri. Hal tersebut ditandai berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan hasil pos test kelas

eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,50$ hal dari hasil uji hipotesis dua pihak memiliki T hitung $5,718 > 1997$ Ttabel yang artinya terdapat perbedaan rata-rata signifikan dari kedua kelas tersebut yang mana hasil nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas XI-IPS 1 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 3 serta dari uji hipotesis menggunakan uji T menunjukkan perbedaan hasil rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata pada kelas kontrol menunjukkan hasil 56,43 sedangkan kelas eksperimen menunjukkan hasil 75,71. berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan hasil pos test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut ditandai siswa dapat berdiskusi menjawab soal berupa LKPD literasi digital secara kelompok. Pada saat siswa mengerjakan soal secara berkelompok, siswa berdiskusi secara bersama-sama mengakses informasi yang telah diberikan guru berupa link. Siswa bersama kelompok bersama-sama mengakses informasi yang diberikan guru dan memilih dua sumber informasi yang sesuai dengan topik yang diberikan guru. siswa kemudian membedakan informasi berada di sumber internet dengan buku paket/ buku LKS. Kemudian siswa bersama kelompok bersama mengevaluasi konten informasi yang telah dipilih dan kemudian siswa membuat rangkuman berupa hasil informasi yang diperoleh berdasarkan sumber informasi yang dipilih dan di diskusikan.

Hasil analisis tersebut telah menjawab hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Microsoft Teams terhadap literasi digital dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Hal ini selaras dengan teori connectivisme dari Siems dan teori Edgar Dale. Peserta didik dapat mengkoneksikan sumber belajar melalui perantara jaringan sehingga dengan mengkoneksikan sumber belajar melalui jaringan literasi digital siswa dapat meningkat. Dalam penelitian ini materi yang diberikan yaitu mengenai pembentukan alat-alat kelengkapan negara pertama. Dalam prakteknya guru mengorganisir peserta didik untuk mengemukakan pendapat berdasarkan gambar yang telah diberikan serta video dan proses pembelajaran secara interaktif. Video yang diberikan oleh guru dalam media pembelajaran *Microsoft Teams* ialah penjelasan mengenai proses pembentukan alat kelengkapan negara yang dimulai pada sidang pertama tanggal 18 Agustus hingga 22 Agustus 1945 yang menghasilkan pembentukan presiden dan wakil presiden hingga pembentukan TNI. Video yang ditayangkan oleh guru siswa dapat memahami secara langsung alur peristiwa proses pembentukan pemerintahan pertama dalam sidang PPKI I hingga sidang PPKI 3 serta siswa dapat membedakan fakta dan opini

yang dijelaskan pemateri di dalam video. Siswa juga dapat memahami pemahaman langsung pada saat guru menampilkan gambar tokoh- yang disediakan dalam Microsoft Teams. Setelah guru menayangkan berupa gambar dan video yang diberikan guru, memunculkan pengetahuan dari siswa berupa pemahaman langsung terhadap proses peristiwa PPKI. Seperti tokoh yang terlibat yaitu Ir. Soekarno, Drs Moh. Hatta, Ahmad Soebardjo serta proses pembentukan pemerintahan pertama yang tidak bisa dilaksanakan secara sehari tetapi melalui proses tahapan yang dilaksanakan selama tiga hari. Siswa dapat mengetahui dan memahami proses pembentukan daerah, pembentukan kabinet dan pembentukan TNI di dalam sidang PPKI. Serta diskusi interaktif dalam media pembelajaran *Microsoft Teams* siswa dapat mengemukakan pendapat berupa ide-ide yang dapat diperoleh setelah guru menayangkan pembelajaran mengenai sidang PPKI. Siswa dapat memahami dan mencoba fitur yang berada pada Microsoft Teams seperti fitur mendownload, mengirimkan emoji, mengangkat tangan ketika bertanya, dan mengemukakan pendapat melalui kolom komentar melalui *Microsoft Teams* dan dapat mencoba fitur-fitur lainnya. Hal tersebut menjadikan siswa mendapatkan pengalaman langsung dari pemahaman abstrak menjadi pemahaman konkrit. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams* guru memberikan penjelasan kepada peserta didik berupa memberikan gambar, media ppt dan berupa video dan diskusi interaktif kepada peserta didik Hal tersebut dilakukan untuk memberikan pengalaman berupa pemahaman langsung kepada siswa. Dengan memberikan media interaktif kepada peserta didik maka siswa dapat mengkoneksikan sumber belajar berupa *Microsoft Teams* maka literasi digital siswa dapat meningkat.

Teori kerucut pengalaman merupakan teori yang digagas oleh Edgar Dale yang mana pembelajaran menggunakan media akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Hal yang berkaitan dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale dengan penelitian ini ialah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media power point, video serta keterlibatan langsung kepada peserta didik akan memberikan pengalaman langsung. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pada pembelajaran inti, guru memberikan media pertama yaitu berupa video yang diberikan guru pada saat pembelajaran kemudian guru memberikan penjelasan lebih mendalam dengan menggunakan powerpoint, serta keterlibatan langsung secara interaktif secara dua arah oleh guru dengan peserta didik. Hal tersebut memberikan pengalaman langsung

kepada peserta didik dari pemahaman yang abstrak menjadi pemahaman secara konkrit.

Teori Connectivisme merupakan teori konektivitas yang digagas oleh Siemens yang mana segala aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir dilakukan menggunakan jaringan (internet). Keterkaitan teori Connectivisme dengan penelitian ini yaitu (a) Chaos merupakan guru berusaha melakukan pembelajaran yang efektif hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran berlangsung, guru melakukan pembelajaran secara interaktif didalam media pembelajaran Microsoft Teams dengan peserta didik. (b) Jejaring hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran menggunakan Microsoft Teams peserta didik dengan guru harus menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajaran. (c) Jaringan hal ini ditandai pada saat pembelajaran proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat mengalami pengalaman baru pembelajaran menggunakan media Microsoft Teams secara interaktif dan daring. (d) Ruwet hal ini ditandai dengan pada saat pembelajaran menggunakan media Microsoft Teams terjadinya kondisi tidak teratur hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mengemukakan pendapat terdapat perbedaan antara peserta didik satu dengan yang lain hal ini menyebabkan kondisi tidak teratur. serta Teori Connectivisme memiliki prinsip yaitu (1) pembelajaran dan pengetahuan terletak pada berbagai ide. Hal ini dibuktikan ketika guru memberikan media berupa power point dan video siswa dapat secara langsung mendapatkan informasi tidak hanya berasal dari pendidik tetapi juga berasal dari gagasan dari penjelasan materi yang ditayangkan melalui video (2) Belajar merupakan proses menghubungkan titik simpul dengan simbol informasi. hal ini ditandai ketika guru secara aktif memberikan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat terkait gambar yang ditayangkan oleh guru seperti gambar tokoh-tokoh peristiwa PPKI, gambar kegiatan proses persidangan PPKI, dengan hal ini secara tidak langsung siswa melakukan pembelajaran yang menghubungkan node atau titik simpul yaitu berupa kegiatan interaktif dalam proses pembelajaran berlangsung. guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan yaitu mengapa sidang PPKI pertama tidak bisa menghasilkan alat-alat kelengkapan negara secara langsung. Dalam hal ini terdapat siswa yang berusaha mengemukakan pendapat dan menjawab secara langsung. (3) Pengambilan keputusan adalah proses pembelajaran sendiri hal ini dibuktikan ketika siswa melakukan penugasan secara kelompok melalui LKPD siswa melakukan kegiatan berupa masing-masing siswa membuka informasi yang diberikan oleh guru melalui internet hingga membuat rangkuman.

Teori media pembelajaran Microsoft Teams yang dikemukakan oleh Situmorang, merupakan aplikasi media pembelajaran interaktif yang menggunakan perantara jaringan internet. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa bersama guru bertemu dalam satu tempat yaitu Microsoft Teams melalui perantara jaringan yaitu internet. Guru bersama siswa melakukan pembelajaran secara daring dengan tatap muka yang dilaksanakan selama dua minggu. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams membuktikan antara proses interaktif dua arah antara guru dengan siswa serta siswa bersama dengan kelompok yang lain. Interaktifitas antarguru dan murid dibuktikan ketika guru memberikan pertanyaan berupa gambar, siswa antusias mengemukakan pendapat, berupa menjawab secara langsung melalui kolom komentar, dan menjawab secara langsung serta dengan tombol rise hand. Dengan menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams menjadikan adanya pembelajaran interaktif dua arah melalui jaringan internet. Interaktif pembelajaran ini tidak hanya dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran dikelas, namun dapat dilaksanakan tanpa adanya batas ruang dan waktu.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran secara interaktif menggunakan Microsoft Teams menimbulkan literasi digital siswa meningkat. Penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams merupakan media pembelajaran secara interaktif yang digunakan menggunakan perantara jaringan internet. Sedangkan literasi digital merupakan kemampuan peserta didik atau individu dalam mengumpulkan hingga merangkum informasi yang ditemukan melalui sumber informasi yang ditemukan dalam media atau linimasa internet. Pada saat proses kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan media pembelajaran berlangsung, maka literasi siswa akan meningkat. Literasi digital dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa Microsoft Teams yang terhubung melalui jaringan internet. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa dapat mengakses sumber internet yang diberikan guru, membedakan teks informasi di LKS dengan buku, mengevaluasi konten media, hingga merangkum informasi yang diberikan oleh guru secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maruti et al., 2022), (Ifadah & Prastiwi, 2021) dengan penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams secara interaktif melalui jaringan maka berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital siswa.

Penjabaran diatas menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams*. Hal itu dibuktikan ketika media pembelajaran *Microsoft Teams* diaplikasikan di kelas eksperimen tingkat literasi digital siswa meningkat dibandingkan dengan kelas konvensional yang menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams*, angket respon peserta didik, dan hasil LKPD literasi digital. Dalam penelitian ini pengaruh variabel x terhadap variabel y diperoleh dari hasil signifikansi (2-tailed) $< 0,005$ dan $T \text{ hitung } (5,718) > T \text{ tabel } (1,997)$. hasil tersebut digambarkan dalam kurva dua arah sehingga Thitung menempati arah positif yaitu daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adanya pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap literasi digital dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XI MAN 1 Kota Kediri diterima.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap literasi digital siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan adanya perbedaan hasil literasi digital dalam pengerjaan LKPD pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams* dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Pernyataan tersebut dapat membuktikan bahwa literasi digital siswa dapat ditingkatkan dengan rangkaian proses pembelajaran interaktif dengan menggunakan perantara jaringan dimana siswa bersama guru bertemu dalam satu tempat yaitu *Microsoft Teams*. Dengan diterapkannya media pembelajaran *Microsoft Teams*, melalui fitur chat dan komunitas dan diberikannya media gambar, video, ppt serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu melatih keterampilan literasi digital siswa diantaranya berupa mencari, membedakan, mengevaluasi serta membuat rangkuman informasi yang ditemukan didalam media internet. Oleh karena itu, media pembelajaran *Microsoft Teams* merupakan media pembelajaran interaktif yang mengutamakan dalam kegiatan siswa secara mandiri, hal itu dapat ditemukan ketika guru memberikan media berupa video, siswa memperoleh informasi tidak hanya berasal dari guru, tetapi juga informasi yang didapat melalui video. Guru memberikan media gambar, siswa secara bergeser mengemukakan

pendapat dan menjawab gambar yang ditayangkan guru. Guru memberikan penugasan berupa LKPD secara kelompok, siswa bersama kelompok secara aktif mengakses sumber informasi yang diberikan oleh guru kemudian dianalisis dan membuat rangkuman secara kelompok. Hal ini tentunya berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang mana guru hanya memberikan materi pembelajaran secara interaktif tanpa diiringi media yang menarik. Oleh karena itu proses pembelajaran melalui jaringan memberikan peran penting dalam membentuk kemampuan literasi digital siswa.

Saran

a. Bagi Guru

Dengan penerapan Media pembelajaran *Microsoft Teams* di dalam pembelajaran kelas dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran sejarah sehingga media pembelajaran yang digunakan dikelas tidak hanya monoton akan tetapi dibutuhkan pembelajaran yang variatif melalui jaringan di dalam media pembelajaran *Microsoft Teams*.

b. Bagi Siswa

Penggunaan Media pembelajaran *Microsoft Teams* mampu melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah seperti dapat menilai dan mengevaluasi konten-konten sejarah yang disediakan oleh guru. serta mampu berpikir kritis dan menilai konten sejarah yang berada di Internet.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penerapan media pembelajaran *Microsoft Teams* dapat dijadikan sebagai rujukan atau bahan referensi penelitian selanjutnya dengan variabel yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta.: PT RajaGrafindo Persada
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya.: Penerbit Bintang Surabaya.
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta Barat: PT Multi Kressi SatuDelapan.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Riduwan. (2010). *Skala-Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: PT Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta <https://anyflip.com/utlqr/qtha/basic>
- Sugiyono, D. R. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

Internet

- Bayu D. (2022). Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022. 2022, 1. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.

Jurnal Ilmiah

- Amri, C. O., dkk. (2021). Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546–551. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291>
- Asari, A., Kurniawan, dkk. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3, 98–104.
- Damai Ari Kontesa, E. F. (2022). Teori Connectivisme dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mitra Swara Ganesha*, 2(2), 117–126. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG>
- Damayanti, A., & Mulyadi, D. (2020). Pengaruh penggunaan Microsoft Teams dalam mengikuti pembelajaran daring Bahasa Inggris Peminatan di SMA N 2 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 100–107. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/650>
- Heryani, A., dkk. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Kuntarto, H. B., & Prakash, A. (2020). Digital Literacy Among Children in Elementary Schools. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 3(2), 157–170. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>
- Kusuma, A. (2019). Digital literasi: sebagai upaya dalam memenuhi kebutuhan informasi sivitas akademika universitas bangka belitung (study kasus di Perpustakaan Universitas Bangka Belitung). *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 4(1), 82–88.
- Maunah, S. D. L. dan B. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jipsd.v9i3.31876>
- Mufida, F., & Salamah, E. R. (2021). Efektivitas Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Motivasi

- Belajar Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas Vb SDN Sumberejo II Surabaya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 388. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56077>

- 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. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/901>

- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.

- Tjandra, D. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.33>

- Yuniarti, F., Rakhmawati, D., & Harsani, D. C. (2021). Sosialisasi Penggunaan Microsoft Teams Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Daring). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 79–98. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56077>

Skripsi

- Anggraeni, S. (2020). *Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan Steam Untuk Mengukur Keterampilan Analisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/40698/1/4001416062.pdf>

- Astuti, S. (2021). Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Metro. IAIN METRO