

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS IX MENGUNAKAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS DI SMP NEGERI 25 SURABAYA

Kesveilla Shindi Puspitasari

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
kesveilla.18025@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran Seni Budaya kelas IX menggunakan Microsoft Teams di SMP Negeri 25 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini yaitu guru Seni Budaya dan siswa kelas IX J. Peneliti menggunakan analisis data yaitu reduksi, penyajian data, dan verifikasi, serta validitas berupa triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa pada aspek pengetahuan KD 3.1 menggunakan semua fitur yang ada di Microsoft Teams. Mengingat banyaknya faktor pendukung pelaksanaan di tengah Pandemi yang mendapat tanggapan sangat baik dari siswa dan guru karena penggunaan lebih simple dan dapat diakses melalui handphone atau laptop serta dengan menggunakan aplikasi digital sangat menguntungkan kedua belah pihak, dimana siswa menjadi lebih kreatif mengolah teknologi yang sedang berkembang saat ini. Hasil belajar siswa kelas IX J lebih efektif. Hal tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai rata-rata diatas KKM yaitu 80. Namun, ada beberapa hambatan yang tidak dapat dihindari dalam pemanfaatan jejaring sosial. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Rupa KI.KD 3.1 dan 4.1 secara daring di SMP Negeri 25 Surabaya melalui Microsoft Teams berjalan lancar.

Kata Kunci: Microsoft Teams, Pembelajaran, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to describe the learning process and learning outcomes of Class IX Arts and Culture using Microsoft Teams at SMP Negeri 25 Surabaya. This study uses a qualitative and quantitative approach. The subjects of this study were the Cultural Arts teacher and class IX J students. The researcher used data analysis, namely reduction, data presentation, and verification, as well as validity in the form of triangulation. The results of this study indicate that the implementation of Fine Arts learning in the KD 3.1 knowledge aspect uses all the features available in Microsoft Teams. Given the many factors that support implementation in the midst of a Pandemic which received very good responses from students and teachers because the use is simpler and can be accessed via cellphones or laptops as well as using digital applications, it is very beneficial for both parties, where students become more creative in processing technology that is currently developing. this. The learning outcomes of class IX J students are more

effective. It states that student learning outcomes have reached an average above the KKM, which is 80. However, there are some unavoidable obstacles in the use of social networks. Based on the results of the study, it can be concluded that the online learning of Visual Arts KI.KD 3.1 and 4.1 at SMP Negeri 25 Surabaya through Microsoft Teams is running smoothly.

Keywords: Microsoft Teams, Learning, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan suatu peristiwa menyebarnya penyakit virus Corona yang terjadi di seluruh Dunia. Penyebaran virus Covid-19 membuat semua sektor kehidupan menjadi lemah, khususnya sektor pendidikan. Dunia pendidikan memiliki imbas sangat besar di masa Pandemi ini. Melalui Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, sistem pendidikan mengalami transformasi dalam kegiatan pembelajaran yang terpaksa berlangsung secara daring (online). Pembelajaran daring di masa Pandemi ini bertujuan untuk mengurangi resiko penularan virus yang dilakukan secara tidak langsung. Dimana daring atau dalam jaringan merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online, sistem pembelajarannya menggunakan aplikasi atau jejaring sosial. Menurut Kuntarto (2017: 102) di dalam sistem pembelajaran ini sepenuhnya bergantung pada jaringan internet, selain itu strategi guru dalam menyampaikan materi sangat diperlukan agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Keberhasilan ditunjang dari berbagai segi, salah satunya media pembelajaran. Terdapat beberapa aplikasi digital yang berkembang saat ini salah satunya Microsoft Office 365 yang di dalamnya terdapat aplikasi Microsoft Teams menurut Rustaman (2020: 558).

Microsoft Teams merupakan sebuah aplikasi berbasis obrolan internet dimana sebagai komunitas kolaborasi di Microsoft Office yang di dalamnya mempunyai fitur lengkap yang dapat membantu aktivitas manusia khususnya di masa Pandemi ini. Aplikasi ini sangat bermanfaat karena memungkinkan seluruh anggota tim bekerja sama walaupun tidak bertatap muka serta membantu pengembangan eksekusi lebih lanjut dalam menyampaikan, berbagi arsip, menjalin pertemuan tetap utuh semua dilaksanakan secara jarak jauh.

Penerapan penggunaan aplikasi Microsoft Teams ini atas himbauan dari Dinas Pendidikan Kota Surabaya dan aplikasi ini digunakan oleh seluruh SD dan SMP se Surabaya, seperti yang telah dicantumkan di dalam Surat Edaran Dinas Pendidikan Kota Surabaya Nomor 005/ 2616/ 436.7.1/ 2021 yang berisi tentang “Undangan Pelatihan Penyiapan Pemanfaatan Microsoft Office 365 Tahun 2021”. Penerapan aplikasi Microsoft Teams pada pembelajaran daring salah satunya dilaksanakan di SMP Negeri 25 Surabaya. Sekolah ini adalah salah satu sekolah kawasan (unggul) yang ada di wilayah Surabaya Barat. Sekolah kawasan adalah sekolah dengan standart tinggi untuk semua aspek baik dari segi fasilitas hingga

mutu pendidikan. Pemilihan SMP Negeri 25 Surabaya baik di wilayah Surabaya Barat dan memfokuskan pada mata pelajaran Seni Budaya dimana pelajaran tersebut memberi kesempatan siswa untuk berapresiasi dan berkreasi guna menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat langsung bagi mereka. Seni Budaya mencakup berbagai aspek seni termasuk seni tari, musik, rupa, dan drama. Pada pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 25 Surabaya menggunakan dua aspek yaitu Seni Rupa dan Musik. Pemilihan mata pelajaran Seni Rupa didasarkan atas KI dan KD yang sedang berlangsung di sekolah tersebut saat penelitian.

Peneliti juga mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan acuan. Pertama yaitu oleh Yafita Arfina Mu'ti mahasiswa Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo 2020 dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Online Dengan Microsoft Teams Pada Pelajaran Matematika Materi Program Linear" Hasil penelitian ini adalah pembelajaran Matematika secara online menggunakan Microsoft Office 365 pada Program Linear efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Geger. Perbedaan antara keduanya yaitu tujuan penelitian. Pada penelitian diatas mengungkapkan tujuan mengukur keefektifitasan Microsoft Office 365 pada pembelajaran daring, sedangkan pada penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pelaksanaan dan hasil belajar siswa menggunakan Microsoft Teams.

Ke dua yaitu penelitian oleh Ai Nurjanah mahasiswa Sarjana thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2021 dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Menggunakan Media Microsoft Teams ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika" Hasil penelitian diatas didapat dari hasil belajar siswa berupa tes objektif yang dianalisis dengan uji t pihak kiri dan memperoleh presentase uji N-Gain. Perbedaan antara keduanya yaitu pada penelitian diatas untuk mengukur hasil belajar siswa dilakukan tes objektif dari analisis uji t, sedangkan pada penelitian ini untuk mengukur hasil pencapaian belajar dilakukan Pretest dan Posttest pada pembelajaran daring Seni Rupa pada masa Pandemi.

Ke tiga yaitu penelitian oleh M. Abdul Wahid Ulya mahasiswa Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Jawa Tengah 2021 dengan judul "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Microsoft Teams pada Masa Pandemi" Hasil penelitian ini mengemukakan tentang masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Microsoft Teams adalah kesulitan dalam memahami materi, terkendala signal dan data internet, siswa terbebani dengan adanya tugas praktik pendidikan Agama Islam. Namun terdapat perbedaan antara keduanya dimana dalam penelitian diatas hanya membahas masalah yang dihadapi siswa ketika pembelajaran di masa Pandemi, sedangkan didalam penelitian ini terdapat pembahasan baru tentang kelebihan Microsoft Teams dimana dengan adanya aplikasi ini dapat membantu guru dalam pemberian nilai siswa yang secara otomatis muncul pada aplikasi Microsoft Teams, selain itu siswa menjadi aktif dan kreatif dalam tugas praktek Seni Rupa dengan didukung adanya fitur yang tersedia.

Dengan demikian, pada penelitian ini terdapat hal baru yang diungkap pada pembahasan penelitian.

Dari fenomena diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya kelas IX menggunakan aplikasi Microsoft Teams di SMP Negeri 25 Surabaya (2) Hasil pembelajaran Seni Budaya kelas IX menggunakan aplikasi Microsoft Teams di SMP Negeri 25 Surabaya. Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat yaitu sebagai acuan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik di masa Pandemi, sehingga antara guru dan siswa tetap bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan efektif. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat menjadi refrensi pada penelitian berikutnya tentang pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya menggunakan Microsoft Teams.

METODE PENELITIAN

Menurut Margono (1997: 1) penelitian merupakan suatu kegiatan mencari data berupa fakta atau prinsip baru untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana peneliti mencari dan melakukan pengumpulan data tentang pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya aspek Seni Lukis menggunakan aplikasi Microsoft Teams di SMP Negeri 25 Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif, seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017: 9) penelitian kualitatif merupakan sebuah strategi dalam hal teori, dimana pengambilan data dilakukan secara purposive dan gabungan. Sedangkan menurut Endraswara (2003: 15) informasi yang didapat dari lapangan biasanya tidak terstruktur dan cukup banyak, sehingga perlu mengumpulkan, mengkritisi, serta mengklarifikasi data. Subjek dalam penelitian ini yaitu Susi Purwaningsih selaku guru Seni Budaya serta siswa kelas IX J. Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya kelas IX menggunakan aplikasi Microsoft Teams menjadi objek dalam penelitian ini. Lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 25 Surabaya bertempat di Jl. Simomulyo No 25 Kecamatan Sukomanunggal Kelurahan Simomulyo, Surabaya Jawa Timur.

Ulasan ini menggunakan dua sumber informasi yaitu primer dan sekunder seperti yang diungkapkan Anwar (1999: 91). Informasi primer yaitu Susi Purwaningsih selaku guru Seni Budaya serta siswa kelas IX. Sementara informasi sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung meliputi arsip data dan dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran daring Seni Budaya SMP Negeri 25 Surabaya. Setelah mencari data sumber, peneliti melakukan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan tiga metode yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini berawal sejak bulan Agustus 2021, peneliti melakukan observasi pendahuluan mengenai fenomena yang ada di SMP Negeri 25 Surabaya dan dilanjut pada bulan Desember hingga awal tahun 2022 tepatnya pada bulan Januari. Peneliti melakukan pengamatan langsung baik secara offline maupun online untuk menemukan fakta-fakta di lapangan. Pengamatan langsung secara offline yaitu mendatangi dan meninjau SMP Negeri 25 Surabaya serta melakukan wawancara kepada Susi

Purawingsih selaku guru Seni Budaya kelas IX. Selain itu peneliti melakukan observasi secara online yaitu dengan bergabung di kelas pembelajaran Seni Rupa kelas IX J melalui aplikasi Microsoft Teams dan memberikan kuis online yang ditujukan kepada siswa kelas IX J melalui Whatshapp Grup. Pada observasi ini, peneliti bergabung di kelas pembelajaran pada saat awal hingga akhir pembelajaran.

Selain observasi, peneliti melakukan wawancara dengan narasumber. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dimana semua pertanyaan sudah tersusun sebelumnya dan sebagai acuan ketika wawancara seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017: 220). Secara garis besar berisi pertanyaan tentang profil sekolah, kegiatan belajar mengajar Seni Rupa, media dan metode yang digunakan guru ketika mengajar, serta hasil belajar siswa menggunakan aplikasi Microsoft Teams.

Ketika informasi terkumpulkan, tahap selanjutnya adalah analisis data. dimana peneliti melakukan proses pengelompokan dan mengurutkan data sesuai kategori dan satu uraian dasar, sehingga suatu topik dapat ditemukan dan dapat direncanakan spekulasi kerja Moleong (2007: 103). Peneliti menggunakan tiga tahapan dalam menganalisis data yaitu reduksi, penyajian data, dan verifikasi. Di tahap reduksi, peneliti melakukan penentuan, penyederhanaan, elaborasi, dan perubahan data kasar yang muncul dari catatan di lapangan, kemudian semua informasi disusun secara runtut agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah menarik simpulan dan verifikasi data, dimana semua data ditinjau ulang dengan diuji kebenarannya. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi bukanlah metode atau sistem konfirmasi, tetapi hanya upaya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kekhasan yang sedang dipertimbangkan (Salim, 2006: 35). Data yang diperoleh tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams kemudian disusun sebagai poin penggambaran atau laporan sehingga informasi ini akan semakin lengkap.

HASIL DAN DISKUSI PENELITIAN

Seni Budaya merupakan sebuah mata pelajaran seni berbasis budaya yang terdiri dari empat aspek yaitu Seni Rupa, Musik, Tari, dan Drama. Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 25 Surabaya dilakukan oleh seluruh kelas VII, VIII, dan IX dengan menggunakan dua aspek yaitu Seni Rupa dan Musik. Pemilihan aspek Seni Rupa didasarkan atas KI dan KD yang sedang berlangsung di sekolah tersebut ketika penelitian dilakukan. KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan adalah 3.1 Memahami unsur, prinsip, teknik, prosedur berkarya seni lukis dengan berbagai bahan. 4.1. Membuat karya seni lukis dengan berbagai bahan dan teknik.

Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Kelas IX Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams di SMP Negeri 25 Surabaya

Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 25 Surabaya terdapat empat kali pertemuan, ketika peneliti melakukan penelitian pada pertemuan ke dua dan tiga dengan KI. KD 3.1 dan 4.1 sedang berlangsung indikator pembelajaran 3.1.2 Mengidentifikasi prosedur berkarya Seni Lukis, 3.1.3 Mendefinisikan gaya/ aliran, tema, bahan dan alat dalam Seni Lukis dan 4.1.1 Membuat karya lukis berdasarkan tema, dimana dalam pembelajarannya menggunakan semua fitur yang ada di Microsoft Teams. Adapun berbagai macam fitur yang ada di Microsoft Teams antara lain: 1) **Activity** untuk mengetahui aktivitas secara realtime, 2) **Chat** untuk memulai atau menyimpan percakapan, 3) **Teams** untuk membuat grup, 4) **Assigment** untuk memberi penugasan yang bersifat kelas, 5) **Kalender** untuk menyusun jadwal kegiatan, 6) **Calls** untuk memulai conference call, 7) **File** untuk melihat file yang dikirim, 8) ... untuk menambah aplikasi, serta 9) **Aplikasi** untuk menambahkan aplikasi yang tergabung oleh Microsoft Teams. Dalam wawancara bersama ibu Susi Purwaningsih, S. Pd. bahwa:

“...Dengan adanya fitur- fitur yang ada di Microsoft Teams dapat membantu proses pembelajaran Seni Rupa secara daring dengan baik, dimana fitur merupakan fasilitas tambahan berupa fungsi, kemampuan, serta alat khusus atau pemrograman yang luar biasa dalam sebuah aplikasi dan digunakan pada setiap pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 25 Surabaya” (Wawancara, 13 Desember 2021).

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada proses awal semua siswa diperkenalkan mekanisme menggunakan aplikasi Microsoft Teams yaitu cara pengenalan aplikasi berupa sistem login. Jadi setiap individu baik guru maupun siswa yang mempunyai username, dapat mengakses Microsoft Teams secara otomatis. Namun berbeda dengan guru, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan ketika akan melaksanakan pembelajaran secara daring menggunakan Microsoft Teams yaitu **Login**, setelah itu membuat kelas atau tim, kemudian mengelola pengaturan kelas dimana langkah ini dilakukan untuk mengganti tema sampai menambah atau kemudian menghapus aplikasi lain yang terkait dengan Microsoft Groups sesuai kebutuhan, menambahkan anggota di dalam kelas dalam hal ini dilakukan apabila guru mengundang siswa melalui link atau nama email pada Microsoft Teams. Pengunggahan materi dalam hal ini berfungsi memberikan jendela informasi kepada siswa untuk memeriksa dan mengakses kembali topik yang disampaikan dengan tujuan untuk mengembangkan hasil pembelajaran dengan lebih baik dan maksimal. Membuat channel dan menambahkan aplikasi pada channel, serta melakukan pembelajaran dengan cara diskusi dan memberikan tugas atau ujian tergantung guru masing-masing.

Pada awal pembelajaran, Bu Susi Purwaningsih akan mencapai tujuan belajar tentang indikator 3.1.2 Mengidentifikasi prosedur berkarya Seni Lukis. Pertama guru melakukan penjadwalan kegiatan dengan membuat link undangan yang dibagikan secara otomatis di Microsoft Teams, setelah guru membagikan link secara otomatis siswa akan mendapat notifikasi untuk bergabung dalam kelas pembelajaran dan guru melakukan video converence teams dengan siswa . Di dalam

kelas pembelajaran apabila mata pelajaran tersebut berada di jam pertama, maka guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, memimpin doa pembuka, serta menyanyikan lagu Indonesia Raya.

Di dalam vicon tersebut siswa diharapkan untuk membuka buku ajar atau buku paket tentang prosedur berkarya Seni Lukis. Namun sebelum guru menjelaskan isi dari pembahasan, siswa diwajibkan untuk literasi selama 7 hingga 10 menit. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih paham dan terkoneksi pada materi yang akan dijelaskan oleh guru, kemudian pada pertemuan selanjutnya guru akan menjelaskan tentang bab yang sudah dibaca oleh siswa sebelumnya. Dengan demikian siswa akan lebih paham dalam menerima materi meskipun kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Setelah kegiatan literasi guru memberi penjelasan terkait materi prosedur berkarya Seni Lukis, tidak jarang disela-sela penjelasan bu Susi melakukan tanya jawab reward terhadap siswa. Tanya jawab dilakukan untuk melihat tolak ukur pemahaman siswa ketika menerima materi dan guru memberi apresiasi berupa reward bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif dan komunikatif dalam

Pada saat pembelajaran daring, selain guru menjelaskan isi dari buku ajar juga dari PPT, akan tetapi tidak setiap saat guru tersebut menjelaskan secara terperinci karena keterbatasan waktu dan data internet. Seperti pada materi 3.1.3 dimana guru hanya memberikan file video yang diunggah melalui aplikasi Microsoft Teams, kemudian siswa diminta untuk membaca dan memahami isi dari materi yang telah diunggah. Setelah itu guru memberikan penugasan melalui fitur Assignment yaitu berupa resume video dan pengumpulan tugas diunggah di aplikasi Microsoft Teams. Tujuannya ketika siswa mereview kembali tugasnya, mereka dapat memahami isi pokok pembahasan masing-masing. Setiap guru memberikan batas pengumpulan tugas yang telah disetting pada Assignment Microsoft Office agar para siswa tetap disiplin dan rajin dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut penelitian dapat diketahui bahwa sintaks pembelajaran pada aspek pengetahuan indikator 3.1.2 dan 3.1.3 yang dilakukan bu Susi Purwaningsih masih menggunakan pembelajaran konvensional belum sesuai dengan standart proses yang dianjurkan untuk K13 yaitu pembelajaran berbasis masalah, discovery, inkuiri maupun proyek sesuai dengan model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014). Berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran pada aspek ketrampilan pada indikator 4.1.1 berisi tentang praktek berkarya Seni Lukis. Pertama guru melakukan penjadwalan kegiatan seperti biasa dengan membuat link undangan yang dibagikan secara otomatis di Microsoft Teams, setelah guru membagikan link secara otomatis siswa akan mendapat notifikasi untuk bergabung dalam kelas pembelajaran dan guru melakukan video converence teams dengan siswa. Di dalam vicon tersebut guru akan memberikan materi melalui tayangan video pembelajaran yang diunggah di Microsoft Teams tentang proses membuat sebuah lukisan menggunakan berbagai macam teknik. Siswa diharapkan dapat memperhatikan video pembelajaran tersebut. Apabila terdapat siswa yang mengalami kendala

teknis saat bergabung vicon, siswa wajib *replay* kembali video yang telah diunggah pada fitur file. Setelah siswa mendapat materi, guru akan memberi penugasan berupa membuat karya Seni Lukis sesuai dengan tema yang ditentukan oleh guru. Ibu Susi Purwaningsih, S.Pd. juga menambahkan bahwa: “.... pengumpulan berupa video dilakukan guna membantu guru dalam memantau keaktifan, kejujuran, serta kreatifitas siswa tiap individu” (Wawancara, 15 Desember 2021). Untuk pengumpulan tugas, guna menambah anak kreatif dan memantau tugas siswa dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) guru memberikan tugas Assignment proses membuat karya Seni Lukis berupa video dan hasil foto yang nantinya tugas tersebut diunggah di akun Instagram siswa dan link video dikirim di Assignment Microsoft Teams sebagai bukti pengumpulan tugas.

Hasil Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams di SMP Negeri 25 Surabaya

Sebelum mengemukakan hasil, guru akan melakukan kegiatan evaluasi. Evaluasi adalah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dengan cara apa, dan dibagian apa tujuan pendidikan dapat dicapai menurut Arikunto (2016: 3). Demikian juga pada pembelajaran Seni Rupa secara daring melakukan evaluasi untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa. Dalam aspek pengetahuan, evaluasi yang dilakukan guru di SMP Negeri 25 Surabaya sama dengan pendapat Anshori (2004: 35) dimana dalam evaluasi kognitif berbentuk pertanyaan atau tes secara lisan melalui Microsoft Teams, soal Quisioner pilihan ganda, uraian obyektif dan non obyektif, serta portofolio.

Hasil Belajar Siswa Kelas IX secara Daring

Pembelajaran Seni Rupa terdapat dua aspek yaitu pengetahuan dan ketrampilan. Pada indikator belajar 3.1.2 aspek pengetahuan, Susi Purwaningsih melakukan test untuk melihat pencapaian evaluasi hasil belajar. Namun sebelum Test, guru melakukan Pretest. Dimana pretest tersebut diberikan kepada siswa dengan tanya jawab lisan ketika siswa belum mendapatkan materi tentang prosedur berkarya Seni Lukis sebelumnya dan hasilnya rata-rata 49. Begitupula dengan indikator 3.1.3 dan 4.1.1 guru melakukan pretest sebelum test dan hasil siswa belum mencapai nilai ketuntasan yang disebut dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Setelah pretest dilakukan, guru memberikan materi dan tugas kepada siswa melalui aplikasi Microsoft Teams. Siswa merasa cukup memahami materi yang disampaikan guru meskipun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh karena melalui Microsoft Teams dengan dibantu fitur-fitur yang ada, guru dan murid dapat melakukan *video converence*, guru dapat menjelaskan materi kepada siswa dan guru dapat memantau aktivitas siswa meskipun dari jarak jauh. Beberapa siswa seperti Aditya, Ditho, Nabilla, Nima merasa senang dengan adanya aplikasi Microsoft Teams karena dengan memunculkan fitur gambar dan suara, siswa merasa terbantu dalam pemahaman materi tentang berkarya Seni Lukis. Dari data pretest siswa bab Seni Lukis, diketahui rata-rata nilai siswa sebagai berikut:

Rata-rata nilai siswa = Jumlah data

Banyak data

$$= \frac{100+175+360+650+520+280}{42} = \frac{2085}{42} = 49,6$$

Dari data nilai tugas siswa bab Seni Lukis diatas, setelah guru melakukan test diketahui rata-rata nilai siswa sebagai berikut:

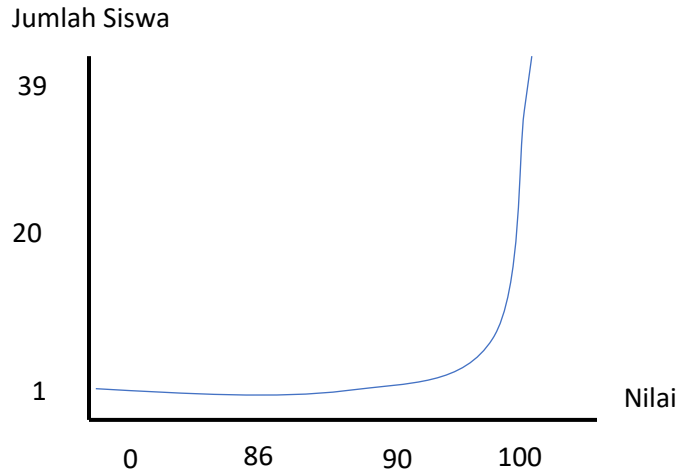


Diagram 1. Grafik Nilai Test Seni Lukis kelas IX
(Sumber: Dok. Puspitasari, 15 Januari 2022)

Rata-rata nilai siswa = $\frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$

$$= \frac{0+86+90+3900}{42} = \frac{4076}{42} = 97,04$$

Dalam kurva pencapaian hasil belajar disebut dengan frekuensi bentuk J, dimana grafik nilai siswa melonjak secara signifikan dan salah satu nilai ujung memiliki frekuensi maksimum. Hal tersebut disebabkan karena guru dalam memberikan soal test, siswa sangat semangat dan materi yang disampaikan juga dapat meresap. Jadi siswa merasa paham terhadap materi yang disampaikan, selain itu didukung dengan adanya reward yang diberikan kepada setiap siswa yang bias menjawab pertanyaan dari guru.

Selain dalam bentuk teori, guru juga memberikan tugas dalam bentuk praktek guna melatih ketrampilan dan kreatifitas siswa. Pengumpulan tugas praktek melalui *platform* Instagram siswa masing-masing dan link tugas di unggah di Microsoft Teams untuk penilaian guru. Berdasarkan data nilai tugas praktek siswa diatas, diketahui rata-rata nilai siswa sebagai berikut:

Rata-rata nilai siswa = $\frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$

$$= \frac{0+75+82+170+172+176+450+1472+282+285+288}{42}$$

$$= \frac{3452}{42} = 82,1$$

Dari data di atas, pencapaian hasil belajar disebut dengan frekuensi condong, dimana grafik nilai siswa mengalami naik turun seimbang. Hal tersebut disebabkan karena terdapat kriteria dalam mengerjakan tugas praktek. Misalkan teknik yang digunakan beragam, hasil lukisan terlihat menarik, dan lain sebagainya.

Selain melalui tugas, guru akan memberikan soal PH (Penilaian Harian). PH ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi dalam proses pembelajaran satu bab yaitu Seni Lukis. Akan tetapi dengan adanya aplikasi Microsoft Teams guru sangat terbantu dalam proses penilaian tugas siswa serta pemberian nilai soal yang dapat dilihat kembali oleh siswa dapat dijadikan acuan untuk mengukur penguasaan materi tiap individu.

Berdasarkan data nilai Penilaian Harian (PH) siswa diatas, diketahui rata-rata nilai siswa sebagai berikut:

Nilai Siswa	Jumlah Siswa
65	1
75	1
80	10
85	10
90	10
95	10

Tabel 1. Data Nilai Tugas Penilaian Harian Seni Lukis kelas IX (Sumber: Dok. Puspitasari, 15 Januari 2022)

$$\text{Rata-rata nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

$$= \frac{65+75+800+850+900+950}{42}$$

$$= \frac{3.640}{42} = 86,67$$

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran Seni Budaya tugas pengetahuan aspek Seni Lukis mendapatkan rata-rata 97, tugas praktek karya Seni Lukis mendapatkan rata-rata 82, dan Penilaian Harian mendapatkan rata-rata 86. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IX J telah mencapai nilai ketuntasan yang disebut dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80 pada mata pelajaran Seni Budaya. Meskipun nilai siswa telah mencapai diatas rata-rata, akan tetapi pada pembelajaran daring saat ini membuat guru dan siswa sangat merasakan perbedaan secara signifikan dimana pembelajaran menjadi sedikit terganggu karena siswa dan guru harus memiliki kuota internet

lebih untuk bisa mengikuti pembelajaran daring, tidak semua siswa mempunyai gadget atau handphone pribadi dan harus bergantian dengan orang tua atau saudara, selain itu guru tidak bisa leluasa ketika memberikan materi kepada para siswa. Namun, disisi lain terdapat hal yang sangat menguntungkan bagi kedua pihak, yaitu guru sangat terbantu adanya aplikasi Microsoft Teams, penilaian terasa lebih ringan karena nilai secara otomatis muncul di Microsoft Teams setelah siswa mengerjakan tugas atau ujian, siswa jadi lebih kreatif dalam mengolah tugas apalagi dalam bentuk praktek bab Seni Lukis. Pada zaman sekarang kemajuan teknologi sangat mendukung dan siswa menjadi lebih pandai dan kreatif dalam membuat tugas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Budaya bab Seni Lukis secara daring di SMP Negeri 25 Surabaya melalui Microsoft Teams sebagai berikut: Microsoft Teams dapat membantu proses pembelajaran Seni Rupa secara daring dengan baik, hal ini dikarenakan fitur-fitur di dalam Microsoft Teams seperti (Camera, Cast, Obrolan, dan lain-lain) sangat membantu dan menunjang dalam proses belajar mengajar secara daring, selain itu Microsoft Teams memudahkan guru dalam melakukan penilaian karena nilai akan secara otomatis muncul di Microsoft Teams setelah siswa mengerjakan tugas atau ujian. Hasil belajar siswa kelas IX J lebih efektif karena dari sebelumnya nilai pretest siswa hanya mencapai rata-rata 49 setelah menggunakan Microsoft Teams dalam pembelajaran daring nilai test telah mencapai rata-rata diatas KKM dengan nilai 80. Adapun kendala yang dialami selama pembelajaran berbasis daring dengan aplikasi Microsoft Teams di antaranya: pertama, dibutuhkannya biaya lebih untuk membeli kuota internet yang cukup serta akses internet yang baik saat pembelajaran daring. Kedua, adanya keterbatasan guru dalam menyampaikan materi dan berinteraksi kepada para siswa. Saran yang dapat diberikan yaitu diharapkan dapat menjadi pijakan pada penelitian selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran Seni Budaya dengan metode yang menarik sehingga dapat mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara luring maupun daring.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, S. 1999. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elda & Mursalin. Efektivitas Penagihan Pajak Dengan Surat Teguran dan Surat Paksa Terhadap Penerimaan Pajak Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Palembang Ilir Timur. (Online), *Jurnal Mediasi*, Vol. 3, No. 1, September 2020: 13-27
([https://www.google.com/search?q=daftar+pustaka+Mardiasmo+\(2017%3A+134\)&oq=daftar&qs=chrome.0.69i59l3j69i57j69i60l4.2831j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#](https://www.google.com/search?q=daftar+pustaka+Mardiasmo+(2017%3A+134)&oq=daftar&qs=chrome.0.69i59l3j69i57j69i60l4.2831j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#), diakses pada 16 September 2021).
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widayatama.
- Isa Anshori. 2004. *Evaluasi Pendidikan*. Sidoarjo: Muhammadiyah University Press

- Mahmudi. 2010. *Manajemen Kinerja Sektor Public*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN
- Mardiasmo. 2017. *Perpajakan*. Yogyakarta: Andi.
- Margono. 1997. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mu'ti, Yafita Arfina. 2020. Efektivitas Pembelajaran Online Dengan Microsoft Teams Pada Pelajaran Matematika Materi Program Linear. (Online), Vol. 1, No. 2, (<http://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/32/28>, diakses pada 11 Oktober 2021).
- Nurjanah, Ai. 2021. Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Menggunakan Media Microsoft Teams ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. (Online) (<http://digilib.uinsgd.ac.id/41807/>, diakses pada 11 Oktober 2021).
- Rustaman, A. H. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19. (Online), Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 4(3), 557-562. (<http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1274>, diakses pada 11 September 2021).
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Simamora, Ns Roymond H. M. Kep. 2018. *Buku ajar: Keselamatan Pasien Melalui Timbang Terima Pasien Berbasis Komunikasi Efektif: SBAR*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Aji. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Empat.
- Ulya, M. Abdul Wahid. 2021. Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Microsoft Teams pada Masa Pandemi. (Online), Vol. 6, No. 1, (<https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/6741/3335>, diakses pada 12 Oktober 2021).
- Widodo, S. E. 2015. *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.