

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA NEGERI 6  
PINRANG**



**OLEH**

**MOH YACKOP BIN KISMAN  
NIM: 17.1600.026**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA NEGERI 6  
PINRANG**



**OLEH**

**MOH YACKOP BIN KISMAN  
NIM: 17.1600.026**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada program studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

### PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Efektivitas Penggunaan Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika  
Matematika SMA Negeri 6 Pinrang

Nama Mahasiswa : Moh Yackop bin Kisman

NIM : 17.1600.026

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah  
Nomor.852 Tahun 2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Buhaerah, M.Pd.  
NIP : 19801105 2005 01 1004

Pembimbing Pendamping : Dr. Usman, M.Ag.  
NIP : 197006279 200801 1 010



Mengetahui:

✓ Dekan,

Fakultas Tarbiyah



Drs Zulfah, M. Pd. S

NIP. 198304202008012010

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi :Efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 Pinrang

Nama Mahasiswa : Moh Yackop bin Kisman

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1600.026

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah Nomor: 852 Tahun 2020

Tanggal Kelulusan : 15 Agustus 2022

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Buhaerah, M.Pd	(Ketua)	(.....)
Dr.Usman,S.Ag. M.Ag	(Sekretaris)	(.....)
Muhammad Ahsan, M.Si	(Anggota)	(.....)
Andi Aras, M.Pd	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.   
NIP. 198304202008012010

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika SMA Negeri 6 Pinrang” dapat diselesaikan.

Skripsi ini sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada nabiullah tercinta, Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam, para keluarga beliau, sahabat beliau, dan orang-orang yang senantiasa mengikuti beliau hingga akhir zaman.

Segala usaha dan upaya telah dilakukan Penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin namun penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan kelemahan yang ada di dalam skripsi ini, hal ini disebabkan oleh keterbatasan data ilmu yang dimiliki oleh penulis dalam mengumpulkan dan mengolah data-data yang ada. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan lebih lanjut. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan. Olehnya itu, pada kesempatan ini penulis dengan segenap kerendahan hati mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr.Buhaerah, M.Pd. selaku pembimbing I dan kepada Bapak Dr.Usman, S.Ag. M.Ag selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberi arahan, motivasi, serta bimbingannya setiap saat dengan penuh kesabaran dan ketulusan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta’ala* memberi

ganjaran pahala yang berlipat atas segala kebaikan yang telah dicurahkan kepada penulis selama ini.

Dari lubuk hati yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada Ayahanda tercinta Kisman dan Ibunda tercinta Erni yang telah merawat, membesarkan dan mencurahkan segala kasih sayangnya, yang senantiasa membimbing, menasehati, dan telah memberikan segala yang terbaik buat ananda baik berupa dorongan moril dan materil serta doa tulusnya.

Dengan kerendahan hati, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag.selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare.
2. IbuDr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.
3. Bapak Dr. Buhaerah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare.
4. Bapak Muhammad Ahsan, M.Si. selaku dosen penasehat akademik (PA) saya.
5. Bapak Muhammad Ahsan, M.Si.danbapak Andi Aras, M.Pd.selaku penguji I dan penguji II.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Tadris Matematika yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bimbingan, arahan, dan jasa-jasa beliau selama penulis berada di kampus utamanya dalam mengikuti perkuliahan.
7. Kepala dan wakil kepala SMA Negeri 6 Pinrang, para guru serta siswa kelas XI IPA 1 SMANegeri 6 Pinrang yang telah memberi izin dan bersedia membantu serta melayani penulis dalam pengumpulan data penelitian.
8. Ibu Surianti, S.Pd, MM guru Matematika SMANegeri 6 Pinrang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Para staf dan guru- guru di SMA Negeri 6 Pinrang yang telah memberikan bantuan dan penuh ke sabaran melayani demi kelancaran tugas akhir ini.

10. Kepada seluruh pihak yang tidak sempat penulis sebutkan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung selama penulisan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini mulai dari awal hingga akhir, tidak luput dari berbagai rintangan. Tetapi yang kita yakini bahwa tidak ada kesulitan yang di luar kemampuan manusia, itulah janji Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* dan bantuan tangan-tangan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis haturkan yang setinggi tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Segala usaha yang telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin namun penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan kelemahan yang ada di dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermamfaat bagi semua yang membutuhkannya *Aamin Allahumma Aamiin*.

*Wassalamu'Alaykum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Parepare, 01 Juli 2022

2 Dhul-hijjah 1443 Hijriah

Penulis



Moh Yackop bin Kisman

Nim: 17.1600.026

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Moh Yackop bin Kisman  
Nomor Induk Mahasiswa : 17.1600.026  
Tempat/Tgl Lahir : Pinrang 25 Desember 1998  
Program Studi : Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Efektivitas penggunaan Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika SMA Negeri 6 Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 01 Juli 2022

Penulis



Moh Yackop bin Kisman

Nim: 17.1600.026

## ABSTRAK

MOH YACKOP BIN KISMAN. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika SMA Negeri 6 Pinrang* (dibimbing oleh Buhaerah., dan Usman).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kasus wabah covid 19 yang masuk ke Indonesia pada bulan maret 2020, sehingga pemerintah membuat keputusan untuk menutup sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi dan diarahkan ke pembelajaran *online*/daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 Pinrang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas XI MIPA 2. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 Pinrang berjalan dengan efektif. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran menggunakan Microsoft Teams dapat menambah minat belajar siswa meningkat, membantu peserta didik memahami materi dan setiap pokok bahasannya, siswa mampu menggunakan semua fitur-fitur di Microsoft teams, terciptanya suasana yang kondusif, dan nilai peserta didik di atas nilai KKM

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian ini, maka dikemukakan beberapa saran (1) Diharapkan kepada guru matematika dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams pada pembelajaran matematika agar lebih baik lagi. (2) Peserta didik sebaiknya lebih giat belajar khususnya dalam pembelajaran matematika sehingga sebelum proses pembelajaran di kelas berlangsung Peserta didik mempunyai pengetahuan dasar sebagai bekal untuk tidak merasa kesulitan dalam pembelajaran

**Kata Kunci:** efektivitas, microsoft teams

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Kegunaan Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAK</b>	
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	6
B. Tinjauan Teori .....	8
C. Kerangka Pikir .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	39
B. Subjek penelitian .....	39
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
D. Fokus penelitian .....	40
E. Jenis dan sumber data .....	40
F. Teknik Pengumpulan Data dan pengolahan data .....	41
G. Uji keabsahan data .....	42
H. Teknik Analisis data .....	43
I. Prosedur Penelitian .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	45
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	61
B. Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	I
LAMPIRAN.....	IV
BIODATA PENULIS .....	XIV

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis	7



## DAFTAR GAMBAR

<b>No. gambar</b>	<b>Judul Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1	Tampilan login pada microsoft teams	30
Gambar 1.2	Tampilan memilih tim dan saluran	31
Gambar 1.3	Tampilan memilih percakapan	31
Gambar 1.4	Tampilan memilih rapat	32
Gambar 1.5	Tampilan panggilan video atau audio	32
Gambar 1.6	Tampilan membalas percakapan	33
Gambar 1.7	Tampilan menyebut seseorang	33
Gambar 1.8	Tampilan menambah emoji	34
Gambar 1.9	Tampilan mengetahui informasi baru	34
Gambar 2.1	Tampilan menambah tab di saluran	35
Gambar 2.2	Tampilan berbagi file	35
Gambar 2.3	Tampilan mencari sesuatu	36
Gambar 2.4	Tampilan menemukan aplikasi pribadi	36
Gambar 2.5	Tampilan menambah aplikasi	37
Gambar 2.6	Kerangka pikir	38

## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Pedoman wawancara	V
Lampiran 2	SK pembimbing	VII
Lampiran 3	Surat izin penelitian dari kampus	VIII
Lampiran 4	Surat izin dari permodalan provinsi	IX
Lampiran 5	Surat hasil penelitian dari sekolah	XI
Lampiran 6	Dokumentasi	XII



**PEDOMAN TRANSLITERASI**

<b>Huruf</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Ltin</b>	<b>Nama</b>
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	tha	Th	te dan ha
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	dhal	Dh	de dan ha
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	shad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)

ع	'ain	'	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
فا	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	min	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
هـ	ha	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

PAREPARE

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang memberikan manusia berbagai macam situasi, tujuannya adalah untuk memberdayakan diri. Melalui sebuah kegiatan, proses, hasil dan sebagai ilmu, pada dasarnya pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan berlangsung selama seumur hidup (*life long education*).<sup>1</sup>Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan yang wajib didapatkan oleh setiap manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Indonesia mengalami Pandemi Covid 19 sejak ditetapkannya kasus pertama wabah Covid 19 pada bulan Maret 2020. Pemerintah Indonesia menghimbau kepada masyarakat untuk tetap berada di rumah sebagai upaya pencegahan virus corona. Pemerintah membatasi kegiatan masyarakat seperti kegiatan yang mengumpulkan massa, selalu menjaga jarak, mematuhi protokol kesehatan seperti memakai masker ketika keluar dari lingkungan rumah dan selalu mencuci tangan terutama saat akan menyentuh daerah wajah. Kondisi tersebut ternyata telah meresahkan masyarakat Indonesia itu sendiri dari berbagai aspek. Salah satu yang terkena dampak adalah dunia pendidikan.

Hingga pemerintah membuat keputusan untuk menutup sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Keputusan ini dibuat untuk menghentikan rantai penularan virus corona. Kebijakan yang diambil oleh Indonesia dengan melibatkan seluruh aktivitas pendidikan, mengharuskan pemerintah untuk menghadirkan alternatif proses pendidikan untuk peserta didik dan mahasiswa agar tetap melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan pembelajaran *online*/daring. Sehingga dengan situasi tersebut sistem pendidikan menuntut para guru bahkan orang tua dan peserta didik agar dapat menguasai media pembelajaran khususnya

---

<sup>1</sup>Moh Haitami Salim & Syamsul Kurniawan. Studi Ilmu Pendidikan Islam, (Yogyakarta: arRuzz Media, 2012), hlm.109

dalam menunjang proses belajar jarak jauh. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 15 dinyatakan:

Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain. Sedangkan menurut Permendikbud No. 109 Tahun 2013 dinyatakan: Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Beberapa prinsip pendidikan jarak jauh diantaranya:

1. Terjadinya keterpisahan antar lintas ruang dan waktu antara pendidik dan peserta didik, sehingga lebih bertumpu pada belajar secara individu.
2. Terjadinya proses pembelajaran berbasis computer dan jaringan dengan berbagai sumber atau media belajar TIK atau lainnya.
3. Diinterpretasikan secara tersusun dalam satu lingkungan sosial yang disesuaikan dengan tata tertib yang berlaku.
4. Terjadinya keterbatasan dalam belajar tatap muka

Seluruh mata pelajaran kini dipelajari dan diajarkan melalui daring termasuk juga mata pelajaran matematika. Matematika yang merupakan pelajaran yang dihindari oleh beberapa peserta didik karena kesulitannya, menyebabkan pendidik harus berfikir keras untuk menciptakan proses pembelajaran daring yang semenarik mungkin. Padahal menurut Risma, melalui pembelajaran matematika peserta didik akan terlatih untuk berfikir kritis, sistematis, dan logis sehingga menimbulkan sebuah ide yang kreatif.<sup>2</sup>

Namun, salah satu kendala terbesar yang dihadapi pendidik selama pembelajaran daring ini adalah pemilihan media pembelajaran daring yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif demi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu satuan pendidikan yang mengalami kesulitan dalam

---

<sup>2</sup>Risma Nurul Auliya, 'Kecemasan Matematika Dan Pemahaman Matematis', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6.1 (2016).

pemilihan media pembelajaran daring dalam melaksanakan pembelajaran daring khususnya pembelajaran matematika adalah SMA Negeri 6 Pinrang. Ada banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan jarak jauh sesuai dengan kebutuhan masing-masing instansi pendidikan. Menurut Mustakim media online merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.<sup>3</sup> Namun, salah satu kendala terbesar yang dihadapi pendidik selama pembelajaran daring ini adalah pemilihan media pembelajaran daring yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif demi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun yang paling sering dijumpai pada era ini adalah pendidikan yang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh dari playstore, sebuah layanan perangkat lunak yang ada pada gawai. Sebab aplikasi-aplikasi tersebut dapat memfasilitasi pembelajaran bersama secara *sinkronous*. Salah satu aplikasi tersebut adalah *Microsoft teams*.

*Microsoft teams* merupakan sebuah alat kolaborasi yang dapat digunakan untuk percakapan, mengobrol terus menerus, panggilan telepon *audio/video*, *meetings*, *file content* dan *fanolders*, dan aplikasi-aplikasi bersama dalam satu waktu. Pengguna dapat menggunakan berbagai perangkat dengan keamanan dalam satu kelas. *Teams* sebuah aplikasi yang membantu para penggunanya mengumpulkan Tim secara bersama-sama dan berkolaborasi menggunakan *chat* (percakapan), sebagai pengganti *email*, *channel* berisikan *file* dan *folder*.<sup>4</sup> Dan masih banyak lagi fungsi-fungsi lain pada fitur *teams*.

Pemberlakuan belajar dari rumah secara daring pada masa pandemi, menyebabkan banyak sekolah di Indonesia memanfaatkan berbagai aplikasi

---

<sup>3</sup>Mustakim, 'Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika The Effectiveness Of E-Learning Using Online Media During The Covid-19 Pandemic In Mathematics', 2.1 (2020).

<sup>4</sup>Balu N Ilag, *Introducing Microsoft Teams Understanding The New Chat-Based Workspace in Office 365* (California: Apress. 2008) hlm 1-2

penunjang *e-learning*. Salah satu sekolah yang memanfaatkan *e-learning* berbasis aplikasi *Microsoft teams* adalah SMANegeri 6 Pinrang, berbagai pembelajaran termasuk pembelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Meskipun pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan *e-learning* secara serentak di Indonesia pada wilayah-wilayah zona kuning dan zona merah akibat paparan COVID-19 terbilang sangat mendadak. Namun hal tersebut dapat menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah-sekolah untuk menerapkan sistem pembelajaran yang berbeda. Atas dasar alasan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pembelajaran matematika menggunakan *e-learning*, dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Microsoft Teams* Pada Pembelajaran Matematika SMAN 6 Pinrang.”

#### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan intisari yang dijadikan sebagai pokok permasalahan dalam penulisan proposal skripsi sebagai berikut :

- a. Bagaimana penggunaan aplikasi *microsoftteams* pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 Pinrang?
- b. Apakah penggunaan aplikasi *microsoft teams* efektif pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 Pinrang?

#### **B. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dapat dirumuskan sebagai berikut:

Untuk Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Microsoft teams* pada pembelajaran matematika.

#### **C. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, kegunaan atau manfaat yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi Prodi Tadris Matematika sebagai sumbangsih pengembangan ilmu pengetahuan

mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Microsoft teams* pada pembelajaran matematika di SMAN 6 Pinrang.

- b. Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Microsoft teams* pada pembelajaran matematika di SMAN 6 Pinrang.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi jajaran dinas pendidikan atau instansi terkait, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pengembang ilmu pengetahuan terkhusus bagi tenaga pengajar untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *microsoft teams* pada pembelajaran matematika.
- b. Dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi para guru di SMAN 6 Pinrang sebagai bahan untuk menentukan kebijakan dalam mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *microsoft teams* pada pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti mampu mengaplikasikan gagasan yang dimiliki sebagai proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Terkait dengan penelitian yang akan dilakukan pada beberapa temuan peneliti terdahulu untuk mendapatkan gambaran serta referensi perbandingan dalam bahasa tinjauan teori nantinya, dan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh:

Skirpsi Neni Novi Rianti, dengan judul *“Penerapan e-learning berbasis aplikasi Microsoft teams dalam system distance learning pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Mantewe”*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan e-learning berbasis aplikasi *Microsoft teams* dalam system *distance learning* pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Mantewe menemui banyak kendala utamanya pada tahap sosialisasi yang menghabiskan banyak waktu begitu juga dengan fasilitas penunjang yang dimiliki oleh siswa.

Fari Handhina Kirana, dengan Judul *“Perspektif pengguna terhadap penerapan aplikasi Microsoft teams”*, Fari melakukan penelitian untuk mengetahui perspektif para pengguna terhadap penerapan aplikasi *Microsoft teams* di SMAN 8 Surabaya pada masa awal COVID-19 dengan *satisfaction* dan *intention to use* memiliki efek positif terhadap *actual use* pada Aplikasi *Microsoft Teams*.<sup>5</sup>

Adi Suarman Situmorang, dalam penelitiannya dengan judul *“Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar”*, Adimenggunakan metode penelitian yang bersifat korelasional yang bertujuan untuk mengetahui tingkat minat pelajar setelah atau pada saat menggunakan aplikasi *Microsoft teams* sebagai penunjang media belajarnya yang menghasilkan Analisa secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft teams* berada dalam kategori sangat baik karena 94 orang dari 110 atau sekitar 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai (>75). Hal ini menandakan bahwa penggunaan aplikasi

---

<sup>5</sup>Fari Handhina Kirana. *“Perspektif Penggunaan Terhadap Penerapan Aplikasi Microsoft Teams.”* (Jurnal: Informatika dan sistem informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur, 2021)

Microsoft teams sangat baik digunakan untuk menunjang minat belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Berdasarkan data dari penelitian-penelitian terdahulu di atas, dilakukan analisis untuk mendapatkan persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan E-Learning Berbasis Aplikasi Microsoft Teams Dalam System Distance Learning Pada Pembelajaran Matematika Di SMAN 1 Mantewe	Penggunaan Microsoft teams	Peneliti terdahulu terfokus pada system distance learning pada pembelajaran matematikasedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah keefektivitasan penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika
2.	Persfektif Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Microsoft Teams	Penggunaan Microsoft teams	Peneliti terdahulu terfokus pada persfektif para pengguna terhadap penerapan aplikasi Microsoft teams sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah keefektivitasan penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika.
3.	Microsoft Teams For Education Sebagai Media PembelajaranInteraktif Meningkatkan Minat Belajar	Penggunaan Microsoft teams	Peneliti terdahulu terfokus pada minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah keefektivitasan penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika.

<sup>6</sup>Adi Suarmang Situmorang. "Microsoft Teams For Education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar." (Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. 2020)

Berdasarkan gambaran efektivitas perbedaan dan persamaan terhadap penelitian terdahulu, maka dapat dikatakan bahwa kebaruan dari penelitian ini adalah peneliti ingin melakukan penelitian terhadap efektivitas penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika. Melalui penelitian ini akan disimpulkan apakah penggunaan Microsoft Teams lebih efektif dalam pembelajaran matematika secara daring.

## **B. Tinjauan Teoritis**

### **1. Efektivitas**

Pembelajaran efektif adalah jantungnya sekolah efektif. Efektivitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat.<sup>7</sup>

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.<sup>8</sup>

Pengertian efektivitas secara umum dapat di artikan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dimana kata efektivitas lebih mengacu

---

<sup>7</sup>Anas sudjiono "Pengantar Statistika Pendidikan." (Jakarta: Rajawali Press. 2009) hlm. 56

<sup>8</sup> Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01 (Februari 2012), h. 3.

pada tujuan yang telah di targetkan sebelumnya. Efektivitas ini sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Menurut E. Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan *sasaran* yang dituju.<sup>9</sup> Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa efektivitas itu mempunyai pengaruh dan dapat membawa hasil yang semuanya dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang usaha atau tindakan dalam penggunaan *microsof teams* pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 pinrang. Penggunaan *microsof teams* pada pembelajaran matematika ini dikatakan efektif jika :

1. Minat belajar peserta didik dengan penggunaan *microsoft teams* pada pembelajaran matematika memberikan hasil lebih baik.
2. Menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam penggunaan *microsoft teams* pada pembelajaran matematika.
3. Rata-rata hasil belajar peserta didik dengan penggunaan *microsoft teams* pada pembelajaran matematika lebih dari KKM.

Indikator ini merujuk pada arti *kata* efektif yang juga berarti sesuai dengan tujuan, dan salah satu tujuan dari suatu pembelajaran adalah harus menguasai kompetensi yang diharapkan. Pencapaian suatu kompetensi dapat dilihat melalui KKM, yang mana rata-rata hasil belajar tersebut melebihi KKM yang telah ditetapkan.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, maupun model pembelajaran. Menurut

---

<sup>9</sup>E. Mulyasa, Manajemen Berbasis Sekolah, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 82.

Slavin, faktor yang mempengaruhi efektivitas yaitu mutu (*quality*), ketepatan (*appropriateness*), intensif (*intensive*), dan waktu (*time*).

Berikut beberapa penjelasan mengenai faktor yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran:

Mutu pengajaran, yaitu: sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Adapun indikator kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu:

- 1.) Memulai kegiatan pendahuluan.
- 2.) Mengelola kegiatan inti.
- 3.) Mengorganisasi proses kegiatan pembelajaran dengan baik.
- 4.) Memberikan apresiasi kepada siswa.
- 5.) Mengakhiri proses kegiatan pembelajaran Penentuan keefektifan pembelajaran tergantung pada pemberian informasi yang di sajikan terhadap siswa yang harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%.

Tingkat pengajaran yang tepat, yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap dalam menerima pembelajaran baru yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya. Adapun indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan dari pendidik/ peserta didik.
- 2) Membaca Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 3) Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam mengerjakan LKS.
- 4) Mempresentasikan hasil kelompok.
- 5) Mendengarkan kelompok lain pada saat presentasi kelompok.
- 6) Mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok.
- 7) Merayakan reward.
- 8) Perilaku tidak relavan dengan Kegiatan Belajar Mengajar(KBM).

Intensif, yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan untuk mempelajari bahan yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran akan efektif dan akan memberikan perubahan yang positif terhadap siswa. Adapun indikator respon siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan microsof teams pada pembelajaran matematika.
2. Tata Bahasa.
3. Format Penulisan Dalam hal ini keefektifan media pembelajaran microsof teams sangat dibutuhkan oleh siswa.
4. Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan.

Adapun indikator hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1.) Representasi Masalah.
- 2.) Mengorganisasikan kegiatan proses belajar siswa.
- 3.) Bahasa dan Penulisan Pembelajaran akan berjalan apabila keefektifan aktivitas siswa dilakukan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Efektivitas itu sendiri memiliki tiga tingkatan yang berbeda, dikelompokkan pada tingkat individu, kelompok, dan organisasi sebagaimana yang didasarkan oleh Evi Suryani antara lain:<sup>10</sup>

1. Efektivitas Individu Efektivitas individu didasarkan pada pandangan dari segi individu yang menekankan pada hasil karya karyawan atau anggota dari organisasi.
2. Efektivitas kelompok Adanya pandangan bahwa pada kenyataannya individu saling bekerja sama dalam kelompok. Jadi efektivitas kelompok merupakan jumlah kontribusi dari semua anggota kelompoknya.

---

<sup>10</sup>Evi Suryani, Organisasi dan Manajemen, Perilaku Struktur Proses, Erlangga, Jakarta, 1997, hal 25-26

3. Efektivitas organisasi Efektivitas organisasi terdiri dari efektivitas individu dan kelompok. Melalui pengaruh sinergitas, organisasi mampu mendapatkan hasil karya yang lebih tinggi tingkatannya dari pada jumlah hasil karya tiap – tiap bagiannya.

Selain itu kriteria Efektivitas Organisasi Menurut S.P siagian dalam bukunya Manajemen Moderen mengemukakan bahwa mengukur efektivitas organisasi dapat diukur dari berbagai hal diantaranya:<sup>11</sup>

1. Kejelasan tujuan yang khendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya karyawan dalam pelaksanaan tugasnya mencapai sasaran yang terarah dan tujuan-tujuan organisasi dapat tercapai.
2. Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi adalah “peta jalan” yang diikuti dalam upaya pencapaian sasaran-sasaran organisasi.
3. Proses analisa dan perumusan kebijaksanaan yang mantap berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dan strategi yang digunakan artinya kebijaksanaan harus mampu menjembatani tujuan-tujuan dengan usaha-usaha kegiatan oprasional.
4. Perencanaan yang matang pada hakikatnya memutuskan sekarang apa yang akan dikerjakan organisasi dimasa mendatang.
5. Penyusunan program yang tepat suatu rencana yang baik masih perlu di jabarkan pada pogram pelaksanaan yang tepat sebab apabila tidak, para pelaksana kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja.
6. Kemampuan kerja secara produktif dengan sarana prasarana yang tersedia dan disediakan oleh organisasi.
7. Pelaksanaan yang efektif dan efesien, bagaimanapun suatu program bila tidak dilaksanakan secara efektif dan efesien maka organisasi tersebut tidak akan mencapai sasarannya, karena pelaksanaan organisasi semakin melekat pada tujuannya.

---

<sup>11</sup>Sagian, S, P. Organisasi, Kepemimpinan dan Perilaku Administrasi. Gunung Agung, Jakarta, 1982. Hal 30-33

8. Sistem pengawasan pengendalian yang bersifat mendidik mengingat sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas menuntut adanya sistem pengawasan dan pengendalian.

## **2. Keefektifan Pembelajaran**

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi peserta didik yang maksimal, sehingga yang merupakan indikator keefektifan pembelajaran berupa: (1) Ketuntasan belajar, Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan, (2) Aktifitas belajar peserta didik, Aktifitas belajar peserta didik adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi peserta didik dan guru atau peserta didik dengan peserta didik sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian peserta didik, kesungguhan peserta didik, kedisiplinan peserta didik, keterampilan peserta didik dalam bertanya atau menjawab. Aktifitas peserta didik dalam pembelajaran bisa positif maupun negative. Aktifitas peserta didik yang positif misalnya; mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama peserta didik sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sedangkan aktifitas peserta didik yang negative, misalnya mengganggu sesama peserta didik pada saat proses belajar mengajar di kelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru, (3) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas.

Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria keefektifan pada penelitian ini mengacu pada : (a) ketuntasan belajar, pembelajaran dapat

dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah peserta didik telah memperoleh nilai  $\geq 60$  dalam peningkatan hasil belajar, (b) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila secara statistik hasil belajar peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran, (c) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta peserta didik belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

### **3. Pembelajaran matematika**

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan. Menurut Sembiring (dalam jurnal Novita E.I) salah satu alasan mengapa matematika dipelajari adalah karena berguna, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bahasa dan alat dalam perkembangan sains dan teknologi. Oleh sebab itu, matematika sering di terapkan atau digunakan dalam berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, pendidikan dan lain-lain.

Matematika memiliki kegunaan serta fungsi tersendiri untuk menunjang aktivitas manusia. Nurhadi menjelaskan fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri, matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel. Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pembelajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya.

Sebelum mendefinisikan dan mengetahui lebih lanjut mengenai model pembelajaran, akan dibahas lebih dulu mengenai istilah-istilah yang hampir mirip maknanya yang sering muncul dalam dunia pendidikan, khususnya dalam

perencanaan pembelajaran. Diantaranya ialah istilah-istilah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran, dan model pembelajaran. Akhmad Sudrajat dalam tulisannya yang berjudul *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Taktik*.<sup>12</sup>

Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dari pendekatan pembelajaran, kemudian diturunkan kedalam strategi pembelajaran. Dick and Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka, strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada tahapan kegiatan belajar saja, namun juga mencakup pengaturan teori yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Dari uraian tersebut, maka strategi pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang masih bersifat konseptual yang meliputi tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, alat evaluasi, dan ketetapan batas minimum ukuran keberhasilan siswa.<sup>13</sup> Selanjutnya untuk mengimplementasikan strategi, muncullah istilah metode pembelajaran sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan rencana praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang sering digunakan antara lain ceramah dan tanya jawab, demonstrasi/praktikum, diskusi, simulasi, seminar, dan lain-lain.

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan dalam kedalam teknik dan gaya pembelajaran. Teknik pembelajaran ialah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misal, metode ceramah pada

---

<sup>12</sup><http://akhmadsudrajat.wordpress.com/page/2> diakses pada 3 Januari 2009

<sup>13</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), cet. ke-1, h.1

kelas dengan jumlah siswa relatif secara teknis tentunya berbeda dengan metode ceramah yang dilakukan dalam kelas dengan jumlah siswa yang sedikit.<sup>14</sup> Teknik pembelajaran ialah gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual.<sup>15</sup>

Misalnya terdapat dua orang yang sama-sama menggunakan metode ceramah, namun yang seorang banyak menyelinginya dengan humor karena ia memiliki sense humor, sedangkan yang seorang lagi metode ceramahnya diikuti dengan penggunaan media elektronik. Sehingga tiap orang memiliki taktik yang berbeda dalam pembelajaran. Dari serangkaian pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran tersebut akan melahirkan suatu gambaran atau bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru, inilah yang disebut dengan suatu model pembelajaran.

Namun dalam hal ini penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran bukan hanya berisikan gambaran penyajian pembelajaran dari awal hingga akhir, tapi juga mencakup perencanaan pembelajaran mengenai perangkat, media, tujuan, dan evaluasi pembelajaran. Sebab perlu diingat bahwa dalam model pembelajaran juga mencakup pendekatan dan strategi pembelajaran.

Berdasarkan definisi model pembelajaran secara umum tersebut, penulis menyimpulkan definisi model pembelajaran matematika sebagai suatu gambaran atau bentuk pembelajaran matematika yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru beserta semua perencanaan mengenai perangkat, media, tujuan, dan evaluasi pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika guru harus dapat mengembangkan beberapa aspek yang dimiliki siswa, baik itu berupa aspek kognitif, afektif ataupun kreativitas siswa. Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Pengetahuan matematika

---

<sup>14</sup><http://akhmadsudrajat.wordpress.com/page/2>, diakses pada 3 Januari 2009

<sup>15</sup><http://akhmadsudrajat.wordpress.com/page/2>, diakses pada 3 Januari 2009

siswa lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Oleh karenanya, keterlibatan siswa yang aktif sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya. Selain memahami dan menguasai konsep matematika, siswa akan terlatih bekerja mandiri maupun bekerja sama dengan kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri dan bertanggung jawab.

Pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Hal tersebut sesuai dengan fungsi matematika sekolah sebagai wahana untuk meningkatkan ketajaman penalaran peserta didik yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4. Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Matematika**

Pengertian pembelajaran daring menurut Oktavia dan Wulandari adalah suatu proses belajar mengajar dengan perantara media yang membantu dalam proses tersebut meskipun terdapat jarak yang jauh sehingga proses belajar mengajar dilakukan tanpa tatap muka secara langsung.<sup>16</sup> Pembelajaran daring dikenal juga dengan istilah pembelajaran elektronik, *e-Learning*, *online learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

Pembelajaran daring yang dulunya lebih dikenal dengan e-Learning (Elektronik Learning) mulai dikenal sekitar tahun 1970-an. E-Learning berawal dari sebuah proses belajar mengajar yang penyampaiannya menggunakan media atau komputer berbasis internet ataupun media-media elektronik lain, pembelajaran ini bisa

---

<sup>16</sup>Handarini dan Wulandari, 'Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19'.

dikatakan pembelajaran secara elektronik. Adapun materi-materi ajar biasanya didapatkan setelah mengakses informasi melalui internet. Dalam pembelajaran e-learning bukan hanya informasi yang bisa diakses oleh peserta didik, tetapi peserta didik juga dibimbing agar hasil belajar yang spesifik bisa tercapai.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik leluasa waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun, Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Isman, 2017).

Karakteristik Pembelajaran Daring Pembelajaran daring memiliki karakteristik yang menjadi acuan untuk dicapai dalam kegiatan pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menuntut pembelajar untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (constructivism)
- 2) Pembelajaran berkolaborasi dengan pembelajar lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama (social constructivism)
- 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (community of learners) yang inklusif
- 4) Memanfaatkan media laman (website) yang bisa di akses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital .
- 5) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Isman, 2017).

Adapun Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Daring adalah sebagai berikut;

1. Kelebihan Pembelajaran terpusat & melatih kemandirian Waktu dan lokasi yang fleksibel, Biaya yang terjangkau untuk para peserta didik, Akses yang tidak terbatas dalam perkembangan pengetahuan.

2. Kekurangan Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman karena adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan (Pangondian R. A., Santosa, & Nugroho, 2019).

Menurut Cipi Riyana, saat ini penerapan pembelajaran daring semakin marak, media ini bisa dianggap tepat dan memiliki banyak kelebihan. Namun media ini perlu dirancang dengan baik agar bermanfaat dan tidak menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik.<sup>17</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika memang sangat diperlukan agar peserta didik cepat tanggap, memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media tersebut memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang sedang diajarkan. Namun setelah terjadi pandemi ini, penggunaan media dalam pembelajaran matematika menjadi lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pasalnya matematika yang terkenal sebagai mata pelajaran yang sulit membuat tantangan tersendiri bagi pendidik untuk menyediakan media online dalam pembelajaran matematika yang semenarik mungkin sehingga peserta didik tergerak untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dengan serius dan giat. Peserta didik juga akan merasa senang belajar ketika pembelajaran yang diikuti sangat mudah dan praktis. Artinya pendidik harus benar-benar melihat kondisi media pembelajaran daring yang dipilih dari segi kepraktisannya ketika digunakan dan dari segi manfaat yang bisa memuat materi matematika dan memudahkan bagi pendidik dan peserta didik itu sendiri.

---

<sup>17</sup>Cipi Riyana, 'Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online', *Modul Pembelajaran* (Universitas Terbuka Tangerang Selatan, 2015).

Dalam memilih media pembelajaran daring dalam pembelajaran matematika pendidik harus memerhatikan hal-hal berikut agar kualitas pembelajaran daring mata pelajaran matematika menjadi meningkat, diantaranya:

- a. Media pembelajaran daring yang dipilih memungkinkan untuk melakukan *video call* sehingga sewaktu-waktu pembelajaran dapat diselingi dengan *video call* agar pembelajaran tidak terasa monoton.
- b. Media online yang digunakan dapat meminimalisir penggunaan kuota dibandingkan media online yang lain, namun tetap bisa memberikan pembelajaran yang ringkas serta bisa mengirim video dengan penggunaan kuota minimum
- c. Media online yang dipilih mampu memiliki beberapa fitur yang bervariasi sehingga memudahkan pendidik ketika ingin memberikan penugasan dengan cara yang bervariasi agar lebih menarik dan menantang bagi peserta didik.
- d. Media online tersebut sangat praktis sehingga memudahkan peserta didik dalam menggunakannya

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yudhi Munadi, media pembelajaran merupakan semua media yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan mengirimkan sesuatu dari si pemberi sesuatu kepada si penerima secara terencana agar didapatkan suasana belajar yang kondusif sebab proses pembelajaran dilakukan secara efektif dan efisien.<sup>18</sup> Sedangkan Arief Sadiman, dkk menyampaikan bahwa media merupakan semua hal

---

<sup>18</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)* (Jakarta: GP Press Grup, 2013).

yang bisa digunakan untuk mengirim pesan dari si pengirim pesan kepada si penerima pesan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, yang menimbulkan minat peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Jadi kesimpulannya adalah media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai alat pengirim pesan yang diharapkan dapat memberikan rangsangan kepada pikiran, membangkitkan semangat, dan perhatian, partisipasi dan aktifitas peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar sesuai dengan harapan pendidik dan peserta didik. Pembelajaran akan dikatakan efektif jika peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik melalui sebuah media dibandingkan dengan sebelum menggunakan media.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yudhi Munadi, fungsi media pembelajaran yang dilihat dari media dan penggunaannya antara lain: a) Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur, sumber belajar, penghubung, dan penyampai b) Fungsi manipulatif, melintasi batasan ruang dan waktu serta panca indra. c) Fungsi semantik, memberikan tambahan pengetahuan mengenai kata yang diketahui dan dipahami peserta didik. d) Fungsi psikologis, media pembelajaran mempunyai fungsi atensi, afektif, imajinatif, kognitif, dan motivasi, e) Fungsi sosio-kultural, memberikan solusi mengenai hambatan yang terjadi karena sosio-kultural komunikasi antar peserta didik.<sup>20</sup>

Menurut Harjanto secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut: a) Menyajikan pesan yang jelas agar tidak terkesan berbelit-belit, b) melampaui batas daya indra, ruang, dan waktu, c) Menggunakan media yang bervariasi kemudian sesuai dengan kondisi dan dapat memicu keaktifan peserta

---

<sup>19</sup>S. Sadiman Arif, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014).

<sup>20</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*.

didik, d) Kurikulum yang sama rata untuk setiap peserta didik akan sulit diseimbangkan dengan karakter peserta didik yang beranekaragam dan dari lingkungan yang berbeda pula.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai manfaat media pembelajaran antara lain: a) Memberikan motivasi kepada peserta didik karena pembelajaran menjadi menarik, b) Penyajian materi akan jelas sehingga peserta didik menjadi mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, c) Bervariasinya cara pendidik menyampaikan materi membuat peserta didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran d) Peserta didik yang sebelumnya pasif kini menjadi aktif.<sup>22</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, jadi kesimpulannya adalah manfaat media pembelajaran yang sangat banyak akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik bisa diperjelas sehingga memudahkan pendidik dalam mengajar, selain itu peserta didik menjadi bersemangat karena pembelajaran yang bervariasi.

### c. Tujuan Media Pembelajaran

Hujair A.H Sanaky mengemukakan pendapatnya yakni tujuan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat yang mempermudah proses pembelajaran diantaranya:<sup>23</sup>

1. Memudahkan kelangsungan pembelajaran di dalam kelas

---

<sup>21</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

<sup>22</sup>Ahmad Rifai dan Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo).

<sup>23</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktiv-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013).

2. Efisiensi pembelajaran menjadi meningkat
3. Materi yang di ajarkan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran
4. Membantu meningkatkan konsentari peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

Sementara itu, Oemar Hamalik mengatakan bahwa tujuan media pembelajaran memang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran mengenai:<sup>24</sup>

1. Pemilihan media pembelajaran, arahnya harus sesuai dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai
2. Pemilihan media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran
3. Tujuan pembelajaran menentukan media pembelajaran serta metode yang digunakan pendidik dalam mendidik
4. Tujuan pembelajaran menentukan berlangsungnya kegiatan komunikasi dalam ranah pendidikan yang terjadi di sekolah
5. Tujuan pembelajaran menentukan cara memberikan penilaian yang sesuai dengan metode yang digunakan.
6. Tujuan pembelajaran menentukan arah yang akan ditempuh dan kebijaksanaan administrasi media pembelajaran di sekolah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sarana dan prasarana dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, dan tujuan pembelajaran yang optimal akan tercapai.

#### d. Pemilihan Media Pembelajaran

---

<sup>24</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002).

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung memiliki tujuan agar peserta didik diberikan kemudahan dalam memahami dan mengerti materi pelajaran yang diberikan. Maka dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi baik dari segi sarana dan prasarana terlebih kondisi peserta didik. Sehingga media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Menurut Dina Indriana ada beberapa faktor yang dapat dijadikan landasan untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dipilih sudah tepat atau tidak, antara lain:<sup>25</sup>

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran baik tujuan umum maupun tujuan khusus pada masing-masing mata pelajaran.
2. Sesuai dengan materi yang diajarkan, mempertimbangkan tingkat kedalaman peserta didik dalam memahami pelajaran selama proses pembelajaran.
3. Sesuai dengan sarana dan prasarana, waktu, dan kondisi lingkungan. Karena ini adalah faktor yang paling penting, jika tidak ada fasilitas yang mendukung maka media pembelajaran yang tadinya sudah baik menjadi sia-sia dan akibatnya tidak dimanfaatkan sesuai harapan yang tadinya proses pembelajaran yang diharapkan berjalan sesuai rencana dan sempurna menjadi kacau.
4. Sesuai dengan karakteristik peserta didik, pendidik harus tahu karakteristik peserta didik agar pendidik bisa menyesuaikan media pembelajaran yang dipilih dengan karakter peserta didik.

---

<sup>25</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

5. Sesuai dengan gaya belajar peserta didik, karena efektifnya suatu media pembelajaran yang digunakan sangat dipengaruhi oleh gaya belajar peserta didik.
6. Sesuai dengan teori yang digunakan, pendidik harus memiliki pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran karena pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan teori.

Selanjutnya, Nana Sudjana dan Ahmad Rivaimengatakan bahwa beberapa kriteria yang harus dilihat dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. Tepat dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional diantaranya unsur aplikasi, pemahaman, sintesis, analisis, lebih memungkinkan media pembelajaran digunakan.
2. Mendukung isi bahan ajar, artinya bahan ajar yang sifatnya berupa sebuah fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi memerlukan bantuan sebuah media pembelajaran agar lebih memudahkan peserta didik dalam memahaminya.
3. Kemudahan dalam menemukan media, artinya media yang akan digunakan mudah dijangkau, setidaknya pendidik bisa membuat media pembelajaran tersebut pada saat mengajar.
4. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya, artinya media jenis apapun yang digunakan syarat utama ialah pendidik mampu menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran.
5. Ada waktu untuk menggunakannya, agar media tersebut bisa bermanfaat bagi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>26</sup>Ahmad Rifai dan Nana Sudjana, *Media Pengajaran*.

6. Sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, yakni memilih media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat atau kemampuan berfikir peserta didik, sehingga makna atau maksud yang terkandung dalam proses pembelajaran dapat dipahami oleh setiap peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas telah tercapai sebuah kesimpulan yakni apabila menentukan sebuah media pembelajaran haruslah memperhatikan kondisi peserta didik dan kebutuhan yang terdapat selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dengan menggunakan media yang tepat maka keberhasilan dalam proses pembelajaran akan dicapai terlebih lagi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **6. Microsoft Teams**

Media pembelajaran online yang sudah digunakan oleh para guru dan dosen belakangan ini untuk menghadapi proses belajar mengajar daring karena pandemi Covid-19 sangat beragam. Tentunya media pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Sebenarnya sudah lama muncul, namun masih jarang sekolah atau lembaga pendidikan yang menerapkannya dalam proses pembelajarannya, khususnya di kota Madiun. Media pembelajaran online yang siap digunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar tersebut adalah Microsoft Teams for Education. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam microsoft 365.

Microsoft Teams sendiri adalah sebuah platform berbasis obrolan/ percakapan memiliki fitur sangat sempurna yang bisa menunjang berbagi file, rapat online dan fitur-fitur lainnya yang sangat dibutuhkan untuk komunikasi. Mempunyai ruang tim yang sangat istimewa sebagai kunci membuat keputusan yang kreatif dan komunikasi efektif sesama pengguna satu dengan lainnya. Platform ruang kerja bersama memudahkan pekerjaan terutama dunia pendidikan dimasa pandemi ini. Dalam catatan hanung dan sutama mereka menjelaskan bahwa Microsoft teams

adalah sebuah aplikasi buatan microsoft yang memang di desain satu paket yang memiliki program lengkap. Aplikasi ini didesain demikian untuk tujuan mempermudah para penggunanya mengakses informasi secara fleksibel yang tidak terikat dengan waktu dan tempat. Aplikasi ini juga memiliki kelebihan bisa dikolaborasikan dengan perangkat-perangkat. Keuntungan menggunakan teams adalah mendapatkan lebih banyak keuntungan dalam produktivitas dan komunikasi, lebih fokus pada pekerjaan dan sekolah, transparansi yang lebih tinggi, mempromosikan kolaborasi yang baik di tempat kerja/sekolah digital, dan memudahkan masuknya anggota tim baru dapat lebih cepat Untuk meningkatkan kecepatan. Selain itu, terdapat kendala dalam menggunakan Microsoft Teams yaitu siswa relatif pasif dalam melaksanakan pembelajaran online. Namun, guru masih bisa mengatasi kendala tersebut. Inilah sebabnya mengapa guru juga menggunakan aplikasi WhatsApp untuk mengingatkan siswa ketika mereka akan belajar online di Microsoft Teams.

Ada banyak manfaat yang bisa kita gunakan dalam pembelajaran menggunakan microsoft teams ini contohnya Microsoft Word memiliki empat fungsi dalam platformnya yaitu fungsi olah pesan, koordinasi rapat, panggilan dan video. Apasaja manfaat yang bisa kita rasakan dalam penggunaan aplikasi ini, bisa kita lihat uraian dibawah ini :

- 1) Meningkatkan produktifitas microsoftteams bisa meningkatkan produktivitas dengan membuat semua integrasi kolaborasi percakapan, obrolan, meeting, berbagi file, tugas dengan satu aplikasi saja. Sehingga lebih mengefisienkan waktu dan sebagai solusi yang tepat.
- 2) Kolaborasi dokumen Real-time Tersedianya fitur kolaborasi dalam Microsoft Teams, dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan kolaborasi dokumen secara real time. Mulai dari mengubah, mengatur, serta menghapus secara bersama-sama.
- 3) Adakan rapat dengan kapabilitas penjadwalan Microsoft Teams memberikan pengguna gambaran mengenai rapat yang dijadwalkan, waktu, subjek dan daftar

orang lain yang akan hadir. Pengguna dengan cara ini dapat mengatur secara keseluruhan mengenai rapat.

4) Terintegrasi dengan aplikasi microsoft Aplikasi ini juga bisa diintegrasikan dengan aplikasi lainnya. Seperti microsoftword, excel maupun Power Point. Sehingga bisa pengguna manfaatkan untuk mempercepat pengerjaan ataupun lainnya.<sup>27</sup>

Fitur-Fitur dalam microsoftteams memiliki banyak fitur yang untuk mengefektifkan setiap pekerjaan. Untuk kita bisa mengenal fitur yang ada pada Microsoft Teams, sebagai berikut:

#### 1) Chat/obrolan

Microsoft teams platform yang berbasis pada obrolan. Para pengguna bisa mengirim stiker, GIF, teks yang standar dan emoji melalui chatting secara group maupun personal. Riwayat obrolan lewat chat ini tetap ada saluran umum, jangan khawatir memudahkan ringkasan dan merekam rapat, menyimpan perubahan atau menambahkan anggota tim baru dengan cepat.

#### 2) Panggilan Audio dan Vidio

Bisa jadi obrolan group berubah menjadi rumit, padahal kita perlu menyinkronkan komunikasi untuk memastikan apakah semuanya sudah ada diobrolan group. Apabila terjadi kendala diobrolan Microsoft teams memberikan kemudahan untuk beralih dari obrolan group kepertemuan audio atau vidio secara cepat tanpa mengganggu aplikasi lain. Dengan pertemuan video, kita bisa memperoleh fasilitas yang memadai yaitu catatan rapat, share screen, perekaman rapat, dan pesan singkat.

#### 3) Meeting

---

<sup>27</sup>Ghalyh Wardhana Putra, dkk “*Deskripsi Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*” *Journal of History Education and Culture* Vol 2, No 2, (Desember 2020), 95.

Pada aplikasi Microsoft Teams terdapat fitur Tab Meeting yang hampir sama dengan google meeting yang bisa kita gunakan untuk rapat, kita bisa mengatur jadwal kapan waktunya, apabila ada perubahan juga bisa ditarik kembali jadwal rapat yang telah ditetapkan dari Outlook untuk diganti waktu dengan jadwal rapat yang baru di aplikasi Microsoft Teams dan pemberitahuannya melalui Outlook. Jika ingin mengundang rapat dengan pengguna baru atau orang yang bukan dari groupnya bisa langsung memasukkan alamat emailnya pada waktu membuat rapat baru.

#### 4) File

Apabila kita mau berbagi file maka kita bisa mengunggah file yang sudah kita buat sebelumnya atau bisa membuat file baru setelah membuka Microsoft Teams baru buat file dokumen berupa word, power point, atau excel di Teams namun kita juga bisa berbagi file maka Teams memudahkan berbagi file baik dengan tim maupun orang luar tim kita

#### 5) Live events Selain meeting

Microsoft Teams memberikan alternatif pilihan memulai acara secara langsung (streaming) audien yang besar atau banyak bahkan sampai 10.000 orang. Kita juga bisa berbagi konten atau materi melalui desktop atau webcam.

#### 6) Konektivitas perangkat lain

Microsoft Teams juga bisa terintegrasi dengan perangkat lain seperti smartphone, tablet, dan kamera, walkie dan lainnya. Keistimewaan ini menjadikan Microsoft Teams menjadi aplikasi yang sangat efektif bagi 20 pekerja maupun lembaga dan perusahaan.<sup>28</sup>

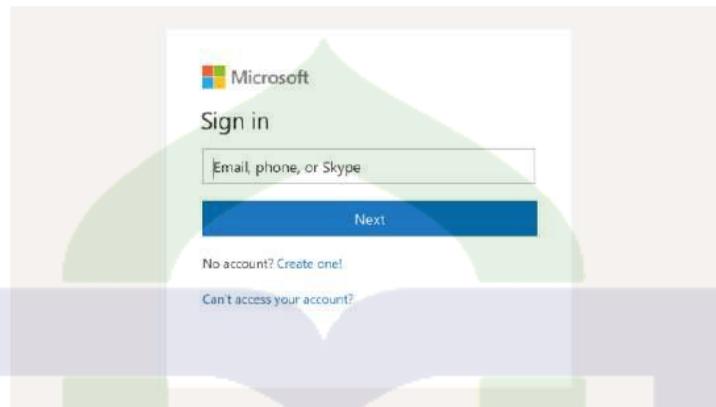
Langkah-langkah penggunaan Microsoft Teams sebagai berikut;

#### 1. Masuk

---

<sup>28</sup> Aldi Dwi Saputra and Kundharu Suddhono "Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office Team 365 Untuk SMA Di Masa Pandemi" LINGUA 18, no. 1 (2021): hlm 22.

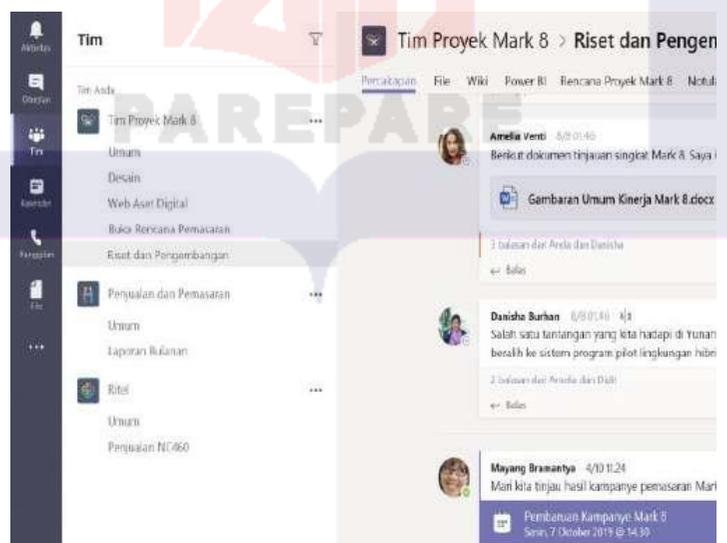
- a. Pada Windows, klik Mulai >Microsoft Teams.
- b. Pada Mac, ketik buka folder Aplikasi dan klik Microsoft Teams. Pada ponsel, ketuk Ikon Teams.
- c. Lalu, masuk dengan email sekolah dan kata sandi pengguna.



Gambar 1.1: tampilan login pada microsoft teams

## 2. Memilih tim dan saluran

Tim adalah sekumpulan orang, percakapan, file, dan alat yang tersedia di satu tempat. Saluran adalah diskusi dalam tim yang dikhususkan bagi divisi, proyek, atau topik tertentu. Klik Tim dan pilih salah satu tim. Pilih saluran untuk menjelajahi percakapan, file, dan tab lainnya.



Gambar 1.2: tampilan memilih tim dan saluran

### 3. Mulai percakapan

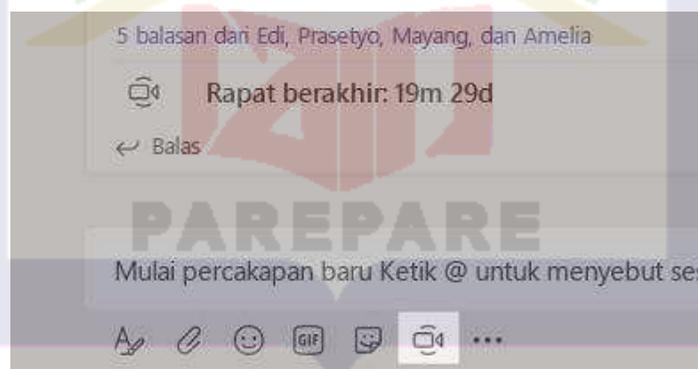
- a. Dengan seluruh tim... Klik Teams, pilih tim dan saluran, tulis pesan lalu klik Kirim.
- b. Dengan seseorang atau sebuah kelompok... Klik Obrolan baru, ketik nama orang atau kelompok itu di kolom Kepada, tulis pesan, dan klik Kirim.



Gambar 1.3: tampilan memulai percakapan

### 4. Memulai Rapat

Klik mulai rapat di bawah tempat pengguna mengetik pesan untuk memulai rapat dalam saluran. (Jika mengklik Balas, lalu mulai rapat, rapat akan mulai berdasarkan percakapan tersebut). Masukkan nama rapat, lalu mulai undang orang lain.

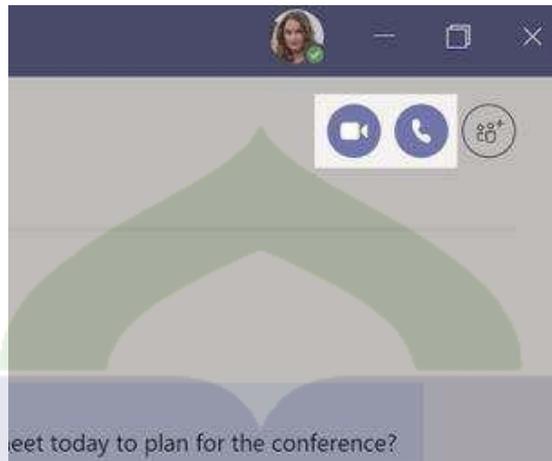


Gambar 1.4: tampilan memulai rapat

### 5. Melakukan panggilan video dan audio

Klik Panggilan video atau Panggilan audio untuk melakukan panggilan dengan seseorang melalui obrolan. Untuk menghubungi sebuah nomor, klik Panggil di

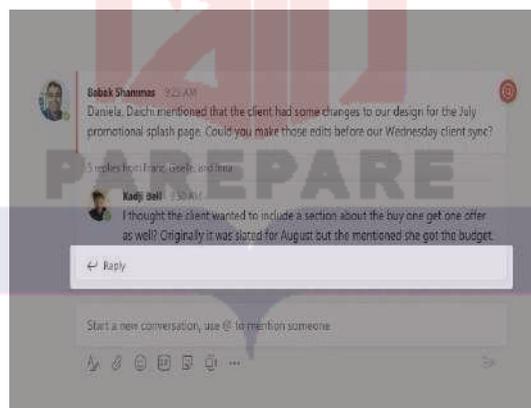
bagian kiri dan masukkan nomor telepon. Lihat riwayat panggilan dan pesan suara pengguna di area yang sama.



Gambar 1.5: tampilan melakukan panggilan video atau audio

#### 6. Membalas percakapan

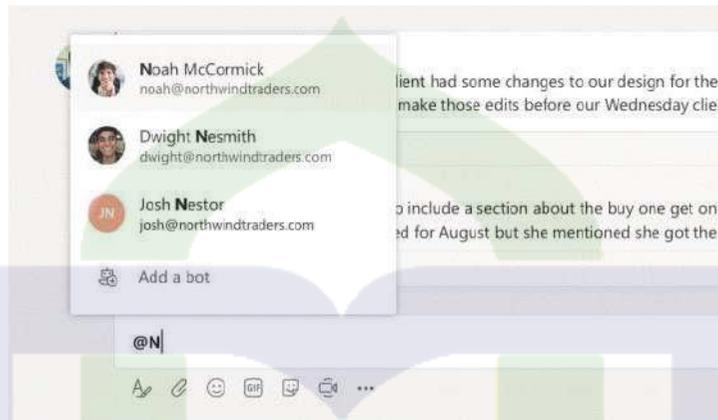
Percakapan saluran diatur berdasarkan tanggal dan kemudian dijadikan utas percakapan. Temukan utas yang ingin pengguna balas, lalu klik Balas. Tambahkan pemikiran pengguna dan klik Kirim.



Gambar 1.6: tampilan membalas percakapan

#### 7. Menyebut seseorang

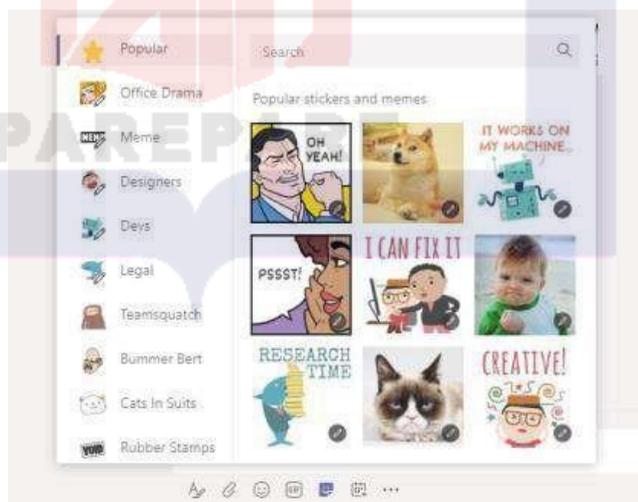
Untuk menarik perhatian seseorang, ketik @, diikuti nama mereka (atau pilih dari daftar nama yang muncul). Ketik @tim untuk mengirimkan pesan kepada setiap orang di tim atau @saluran untuk memberi tahu seseorang yang memfavoritkan saluran itu.



Gambar 1.7: tampilan menyebut seseorang

#### 8. Menambahkan emoji, meme, atau GIF

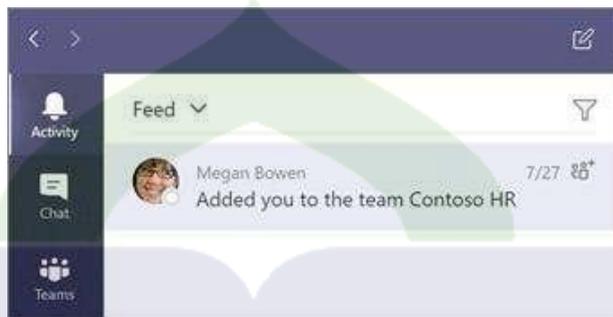
Klik Stiker di bawah kotak tempat pengguna mengetik pesan, lalu pilih meme atau stiker dari salah satu kategori. Ada juga tombol untuk menambahkan emoji atau GIF.



Gambar 1.8: tampilan menambahkan emoji

## 9. Mengetahui informasi terbaru

Klik Aktivitas di bagian kiri. Umpan Balik menampilkan semua pemberitahuan dan segala sesuatu yang terjadi baru-baru ini di saluran yang pengguna ikuti. Di sini pengguna juga akan melihat pemberitahuan tentang tugas.



Gambar 1.9: tampilan mengetahui informasi terbaru

## 10. Menambahkan tab di saluran

Klik + tab di bagian atas saluran, klik aplikasi yang pengguna inginkan, dan kemudian ikuti petunjuknya. Gunakan Cari jika tidak melihat aplikasi yang diinginkan

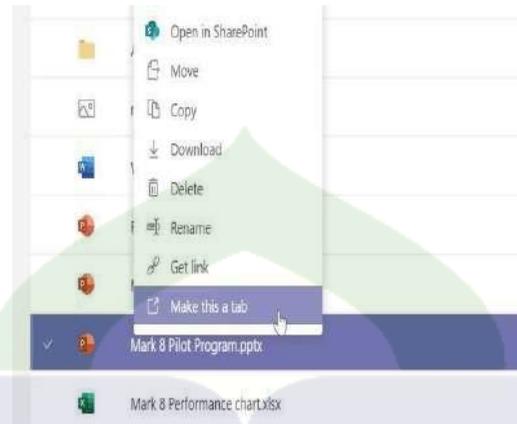


Gambar 2.1: tampilan menambahkan tab di saluran

## 11. Berbagi file

Klik Lampirkan di bawah kotak tempat mengetik pesan, pilih lokasi file dan kemudian file yang pengguna inginkan. Tergantung lokasi file, pengguna akan

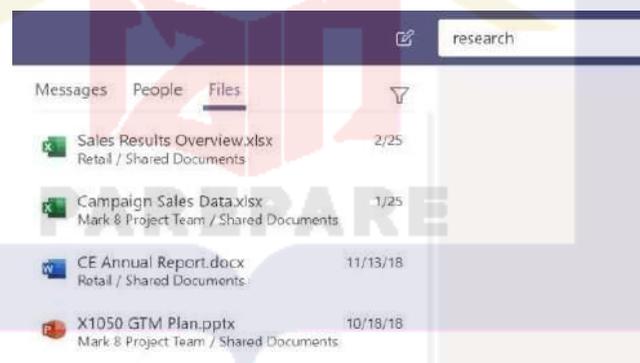
mendapatkan opsi untuk mengunggah salinan, berbagi tautan, atau cara lain untuk berbagi.



Gambar 2.2: tampilan berbagi file

## 12. Mencari sesuatu

Ketik sebuah frasa di kotak perintah pada bagian atas aplikasi dan tekan Enter. Lalu pilih tab Pesan, Orang, atau File . Pilih item atau klik Filter untuk mempersempit hasil pencarian



Gambar 2.3: tampilan mencari sesuatu

## 13. Menemukan aplikasi pribadi

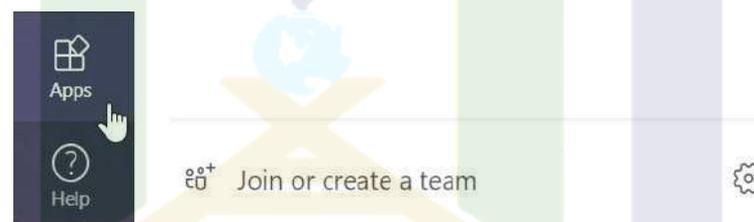
Klik Aplikasi tambahan lainnya untuk melihat aplikasi pribadi. Pengguna dapat membuka atau menghapus aplikasi di sini. Tambahkan lebih banyak aplikasi di bawah Aplikasi.



Gambar 2.4: tampilan menemukan aplikasi pribadi

#### 14. Menambahkan aplikasi

Klik Aktivitas di bagian kiri. Di sini, Anda bisa memilih aplikasi yang ingin Anda gunakan di Teams, pilih pengaturan yang sesuai, dan tambahkan.<sup>29</sup>



Gambar 2.5: tampilan menambahkan aplikasi

Berdasarkan penjelasan penggunaan aplikasi microsoft teams diatas, dalam penelitian ini indikator yang dijadikan landasan terhadap pelaksanaan microsoft teams pada penelitian ini yaitu:

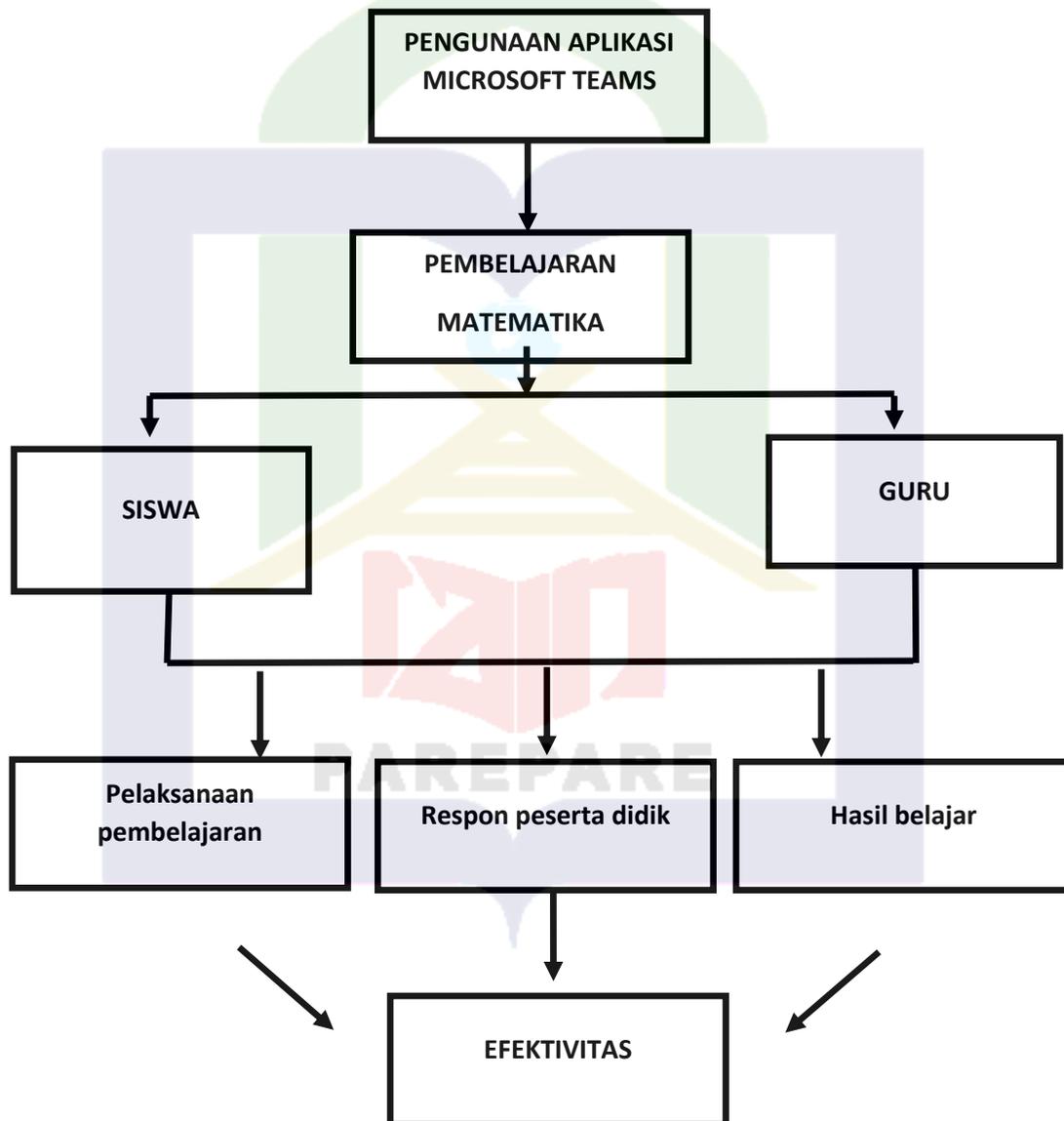
1. Guru memperkrnalkan mekanisme penggunaan aplikasi microsoft teams
2. Guru dan siswa dapat menggunakan semua fitur didalam aplikasi microsoft teams.
3. Guru dan siswa melakukan penjadwalan kegiatan belajar dan video converence teams dengan siswa.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> SerdarSoysal, “Limits and Specifications for Microsoft Teams - Microsoft Teams,” accessed July 6, 2021, <https://docs.microsoft.com/en-us/microsoftteams/limits-specifications-teams>.

<sup>30</sup>Harjanto. “Perencanaan Pengajaran”. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

### C. Bagan Kerangka Pikir

Bagan yang dibuat oleh peneliti merupakan cara pikir yang di gunakan untuk mempermudah pemahaman terkait dari judul penelitin yakni “Efektivitas penggunaan aplikasi Microsoft teams pada pembelajaran matematika kelas XI SMAN 6 Pinrang”. Adapun alur kerangka pikir yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6: Kerangka pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Creswell (2014) berpendapat tentang studi kasus bahwa studi kasus merupakan desain yang banyak ditemui dalam sebuah penelitian, dimana peneliti melakukan dan mengembangkan sebuah analisis yang mendalam tentang suatu kasus seperti peristiwa, program, proses, dan aktivitas.

Penelitian kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan juga menganalisis suatu fenomena, peristiwa, gejala, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan pemikiran individu ataupun kelompok yang bersifat induktif, artinya permasalahan dibiarkan terbuka untuk diinterpretasi. Dan informasi di dapat dari observasi secara seksama, analisis dokumen, dan deskripsi yang dihimpun dari catatan-catatan hasil wawancara secara mendalam.<sup>31</sup>

Pengambilan sampel pada penelitian ini, dilakukan dengan purposive sampling dan snowball sampling. Teknik pengumpulan data, pertama-tama diambil dari sumber data yang dianggap paling tahu untuk memberikan data yang dibutuhkan peneliti, sehingga berdasarkan data dari sumber utama tadi dapat digunakan oleh peneliti untuk menggali data yang lebih dalam ke sumber data berikutnya. Teknik pengambilan data mula-mula jumlahnya sedikit kemudian menjadi banyak, teknik ini menggunakan triangulasi (gabungan).<sup>32</sup>

#### **1. Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini terdiri dari Kepala sekolah, guru matematika, dan siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang.

---

<sup>31</sup>M.Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur. Metode penelitian Kualitatif. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2012) hlm. 13-15

<sup>32</sup>Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung: Alfabeta. 2015) hlm. 219

## **B. Lokasi dan waktu Penelitian**

### 1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Pinrang. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut karena di SMA Negeri 6 Pinrang merupakan salah satu sekolah yang ada di kabupaten Pinrang dan berada tidak jauh dari tempat tinggal peneliti. Alasan lainnya yakni terdapat kesesuaian fenomena yang akan diteliti tentunya berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Yakni mengenai efektivitas penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika. Selain alasan tersebut proses perizinan di lokasi penelitian tidaklah rumit.

### 2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah proposal skripsi disetujui oleh dosen pembimbing dan setelah mendapat izin dari pihak-pihak berwenang. Penelitian ini direncanakan mulai dari penyusunan proposal pada bulan april 2021, pelaksanaan penelitian pada tahun pelajaran 2022/2023.

## **C. Fokus penelitian**

Untuk mempermudah penulisan dalam menganalisis penelitian, maka perlu adanya fokus penelitian. Fokus dalam penelitian ini tertuju pada efektivitas penggunaan aplikasi microsoft teams pada pembelajaran matematika.

## **D. Jenis dan Sumber Data**

### 1. Jenis Data

Data yang digali dalam penelitian ini meliputi data pokok dan data penunjang yaitu sebagai berikut:

#### a. Data pokok

Data pokok adalah suatu data yang berhubungan dengan perumusan masalah dan diperoleh secara langsung dari narasumber dan tanpa melalui perantara. Data pokok pada penelitian ini adalah hasil wawancara mengenai:

- a. Efektivitas aplikasi Microsoft teams pada pembelajaran matematika di kelas SMA Negeri 6 Pinrang.
- b. Proses pelaksanaan Microsoft Teams pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 Pinrang.

b. Data penunjang

Data penunjang berupa gambaran umum lokasi penelitian, yaitu:

- c. Gambaran umum lokasi penelitian yang terdiri dari sejarah singkat berdirinya SMAN 6 Pinrang.
- d. Data mengenai siswa, guru, staff tata usaha SMAN 6 Pinrang.

2. Sumber Data

Sumber data yang diperlukan peneliti yakni:

- a. Responden, yaitu guru matematika dan beberapa siswa/i.
- b. Informan, yaitu staf tata usaha yang memberikan informasi berupa data penunjang dalam penelitian.
- c. Dokumen, yaitu data tertulis berupa catatan maupun dokumen yang dapat memberikan gambaran mengenai aspek yang ingin diteliti, berasal dari staff maupun guru.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini untuk memperoleh data yang dikehendaki sesuai dengan permasalahan pada penelitian ini, teknik pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan meliputi:

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk mengamati hal-hal yang relevan terkait dengan data yang dibutuhkan

oleh peneliti. Adapun menurut Riyanto, observasi merupakan metode pengumpulan dengan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung.<sup>33</sup>

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang tentang efektivitas penggunaan microsof teams pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 pinrang. Dalam penelitian ini observasi digunakan peneliti untuk menggambarkan keadaan yang ada di lingkungan tempat penelitian yang berfungsi sebagai sumber data sebelum dan setelah penelitian dilaksanakan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung berbentuk tanya jawab antara peneliti dan responden, tujuannya untuk bertukar ide maupun informasi mengenai suatu topik tertentu.<sup>34</sup> Dimana wawancara di lakukan pada penelitian ini hanya berfokus pada guru mata pelajaran matematika dan siswa SMA Negeri 6 Pinrang mengenai efektivitas penggunaan microsof teams pada pembelajaran matematika SMA Negeri 6 Pinrang.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis.<sup>35</sup> Dalam penelitian ini, dokumentasinya berupa gambaran umum lokasi penelitian, sejarah singkat tentang berdirinya SMAN 6Pinrang, data guru dan data siswa, serta data penunjang lainnya. Serta dokumentasi dalam bentuk tulisan berupa hasil belajar siswa setelah penggunaan microsof teams pada pembelajaran matematika.

## **F. Uji Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan validitas data, namun dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk validasi data yaitu dengan teknik triangulasi, khususnya triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

---

<sup>33</sup>Riyanto. Buku ajar metodologi penelitian, (Jakarta: EGC 2010) hlm. 98-100

<sup>34</sup>W. Gulo. Metodologi Penelitian (Jakarta: Gramedia Widiasarana. 2002) hlm. 76

<sup>35</sup>Suharsimi Arikanto. Dasar-dasar evaluasi pendidikan. (Jakarta: Bumi Aksara 2012) hlm. 67

- a. Triangulasi Sumber Menurut Sugiyono, triangulasi sumber adalah teknik mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.
- b. Triangulasi Teknik Menurut Sugiyono, triangulasi teknik artinya peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data.

Dalam penelitian menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan uji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Pada penelitian ini peneliti membandingkan data hasil tes tertulis yang telah dikerjakan oleh siswa dengan hasil wawancara dengan informan. Informan yang dimaksud disini adalah guru mata pelajaran matematika dan siswa di SMA Negeri 6 Pinrang.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Pada tahap ini, data yang telah diperoleh dari lapangan kemudian dipilih dan dikelola untuk menemukan hal pokok atau penting yang nantinya akan disajikan secara deskriptif berupa uraian yang dapat memberikan gambaran penelitian lalu disusun menjadi kesimpulan yang sifatnya umum. Adapun langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

- a. Reduksi Proses reduksi data gunanya untuk merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting dan membuat tema serta pola agar jumlah data yang banyak dan belum terperinci dapat mempermudah peneliti untuk memahami gambaran penelitian. Proses reduksi data membantu peneliti untuk melakukan penyempurnaan data, mengurangi data yang tidak diperlukan dan menambah data yang diperlukan.
- b. Penyajian Data Penyajian data merupakan proses mengorganisasikan data atau mengelompokkan data berdasarkan kategori-kategori dalam bentuk tabel, grafik, dan sejenisnya, agar data mudah dipahami.

- c. Penarikan Kesimpulan Berisikan kalimat berupa perumusan makna dari hasil penelitian.

## **H. Prosedur Penelitian**

### **1. Tahap Pendahuluan**

- a. Pengajuan lokasi penelitian dan berkonsultasi dengan pihak fakultas dan jurusan pendidikan matematika.
- b. Setelah menentukan masalah, penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik dan membuat desain proposal skripsi
- c. Mengajukan desain proposal skripsi ke Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

### **2. Tahap Persiapan**

- a. Mengadakan seminar desain proposal
- b. Memohon surat riset kepada Dekan Fakultas Tarbiyah
- c. Menyerahkan surat riset kepada tempat penelitian yang bersangkutan dan berkonsultasi mengenai jadwal penelitian.

### **3. Tahap Pelaksanaan**

- a. Melaksanakan riset
- b. Melaksanakan pengumpulan informasi yang berasal dari informan dan juga responden.
- c. Mengolah data yang sudah terkumpul
- d. Melakukan analisis dan menyimpulkan hasil penelitian

### **4. Tahap Penyusunan Laporan**

- a. Penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi
- c. Mempertanggung jawabkan pada sidang munaqasyah skripsi

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi hasil penelitian

Hasil penelitian ini di peroleh dari hasil observasi di SMA Negeri 6 Pinrang yang telah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi microsoft teams. Selanjutnya dilakukan wawancara kesiswa SMA Negeri 6 pinrang khususnya kelas XI MIPA 1 dan guru mata pelajaran matematika serta kepala sekolah. Pemilihan subjek wawancara diambil dari pertimbangan guru yang berjumlah 6 orang. Adapun tujuan dari wawancara ini ingin megetahui proses pembelajaran menggunakan microsoft teams dan respon peserta didik terhadap aplikasi microsoft teams. Kemudian di lakukan lagi observasi terhadap hasil belajar peserta didik apakah memenuhi nilai KKM yaitu 75 atau sama dengan 75 setelah penerapkan microsoft teams pada pembelajaran matematika.

#### B. Hasil pembahasa penelitian

##### 1. Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 6 Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan perencanaan pembelajaran, adapun yang dilakukan oleh guru matematika dalam perencanaan penggunaan *Microsoft Teams* pada pembelajaran daring yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, media pembelajaran, bahan ajar dan LKPD yang akan digunakan dalam pembelajaran. Langkah tersebut merupakan langkah dasar yang dilakukan oleh seorang guru, karena dalam perangkat pembelajaran memuat pedoman mengenai hal yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Adapun indikator yang menjadi landasan penggunaan aplikasi microsoft teams pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 pinrang sebagai berikut:

a. Guru memperkenalkan mekanisme penggunaan aplikasi microsoft teams

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.

b. Guru dapat menggunakan semua fitur didalam aplikasi microsoft teams dan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat guru dan siswa sudah mampu menggunakan fitur-fitur yang ada di microsoft teams, dimana Guru dalam melakukan 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 Surianti S.Pd.,MM:

“...Dengan adanya fitur- fitur yang ada di Microsoft Teams dapat membantu proses pembelajaran matematika 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 matematika di SMA Negeri 6 Pinrang”

Pada awal pembelajaran, guru akan mencapai tujuan belajar. Kemudian 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 conference 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.

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, 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

- c. Guru dan siswa melakukan penjadwalan kegiatan belajar dan video conference teams dengan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, 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 conference teams dengan siswa. Di dalam vicon tersebut guru memberikan materi melalui tayangan video pembelajaran yang diunggah di Microsoft Teams mengenai pembelajaran matematika. 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 Surianti juga menambahkan bahwa:

“.... pengumpulan berupa video dilakukan guna membantu guru dalam memantau keaktifan, kejujuran, serta kreatifitas siswa tiap individu”

Untuk pengumpulan tugas, guna menambah anak kreatif dan memantau tugas siswa dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) guru memberikan tugas Assigment membuat video pembelajaran tentang matematika yang nantinya tugas tersebut diunggah di akun Instagram siswa dan link video dikirim di Assigment Microsoft Teams sebagai bukti pengumpulan tugas.

## **2. Efektifitas penggunaan Microsoft Teams pada pembelajarn matematikadi SMA Negeri 6 Pinrang**

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi peserta didik yang maksimal, sehingga yang merupakan indikator keefektifan pembelajaran berupa: (1) Ketuntasan belajar,

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan, (2) Aktifitas belajar peserta didik, Aktifitas belajar peserta didik adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi peserta didik dan guru atau peserta didik dengan peserta didik sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian peserta didik, kesungguhan peserta didik, kedisiplinan peserta didik, keterampilan peserta didik dalam bertanya atau menjawab. Aktifitas peserta didik dalam pembelajaran bisa positif maupun negative. Aktifitas peserta didik yang positif misalnya; mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama peserta didik sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sedangkan aktifitas peserta didik yang negative, misalnya mengganggu sesama peserta didik pada saat proses belajar mengajar di kelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru, (3) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas.

Efektivitas penggunaan Microsoft Teams pada pembelajaran Matematika di SMA Negeri 6 Pinrang dapat diukur dengan berbagai cara. Namun pada penelitian kali ini, peneliti akan mengukur efektivitas penggunaan microsoft teams adalah sebagai berikut:

- a. Minat belajar peserta didik dengan penggunaan *microsoft teams* pada pembelajaran matematika memberikan hasil lebih baik.

Pelaksanaan belajar online yang dilaksanakan di SMANegeri 6 pinrang sebagai usaha dari sekolah untuk menghentikan penyebaran virus corona yang dilaksanakan dengan memilih pembelajaran menggunakan Microsoft Teams sebagai pilihan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran online di SMA Negeri 6 Pinrang.

Dalam hal ini guru mata pembelajaran menyatakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams efektif dilaksanakan dan diterapkan di sekolah ini, berikut hasil wawancara oleh guru dan siswa:

“...Efektif, bisa dilihat oleh orangtua, anak-anak bisa menggunakan dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Nilai tugas dan hasil pekerjaan mereka terupload. Selain itu guru juga dapat memberikan feedback untuk tugas mereka”

Selain itu, ibu surianti selaku guru matematika juga menyatakan dan membenarkan, pernyataannya sebagai berikut:

“....Efektif, karena dengan adanya aplikasi ini siswa lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan bisa lebih aktif lagi dengan fitur breakout yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif saat pembelajaran online seperti saat offline, selain itu siswa menjadi tidak bingung karena semua pelajaran termasuk matematika tercakup dalam satu aplikasi yakni Microsoft Teams. Mulai dari tugas, pengumpulan, meet, jadwal, materi, dan segala bentuk pembelajaran tercakup dalam satu aplikasi. Selain siswa guru juga dimudahkan dalam hal ini seperti tersedia banyak fitur untuk mendukung pembelajaran, adanya wadah yang simple dan juga tidak rumit sehingga mempermudah pekerjaan guru mulai dari pemberian materi, rekap tugas, kuis, ulangan dan sebagainya yang termuat dalam satu aplikasi”

Antara lain pemanfaatan aplikasi Microsoft Teams yang dapat meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran adalah karena fiturnya lengkap, aplikasinya praktis dan tidak ribet seperti aplikasi lain sehingga siswa merasa nyaman dalam penggunaannya. Selain itu dari siswa sendiri melakukan yang terbaik untuk mendapatkan nilai terbaik demi mengejar cita-cita dan masuk di sekolah favoritnya nanti.

Dari siswa sendiri seperti yang telah diungkapkan, bahwasanya mereka setuju dan juga merasa senang dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams yaitu sebagai berikut:

“...Saya dapat belajar, presentasi, komunikasi lewat Microsoft teams. Suka-suka saja. Selain itu juga untuk pembelajaran, tugas, komunikasi. Seneng karena praktis”

Hal serupa juga diungkapkan oleh siswi perempuan yang menyatakan bahwa:

“...Senang karena fitur lengkap, dapat mengerjakan tugas dengan baik. Selain itu praktis ga ribet kayak yang lain. Sehingga nyaman saat digunakan”

Selain itu siswa lain juga ikut menyatakan dan membenarkan bahwasanya :

“...Senang karena simpel, buat meeting dan ngasih tugas juga enak. Sehingga saya suka aplikasi ini”

Kemudian selain itu peneliti juga melaksanakan observasi yang dimana pada observasi tersebut ditemukan bahwa siswa kelas XI MIPA 1 dalam mengikuti pembelajaran matematika memiliki minat belajar yang tinggi.

Berdasarkan wawancara yang sebelumnya telah didapatkan peneliti tentang penggunaan aplikasi Microsoft Teams dalam meningkatkan minat belajar yakni:

1. Adanya keinginan dan hasrat siswa untuk belajar

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan, serta pemanfaatan media yang mudah dalam penggunaannya dapat menumbuhkan minat belajar dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Seperti yang dikemukakan oleh semua siswa yang menyatakan bahwasanya:

“...Kalau saya selama online seneng aja karena di depan computer. Selain itu sambil nunggu guru masuk meet bisa buka youtube atau main game dulu. Menurut saya yang menarik lagi ada fitur share screen dan gambar atau video yang nantinya dapat dilihat oleh guru ataupun siswa yang ada di meet. Selain itu juga bisa mengetahui sisi lain dari diri saya. Misalnya dulu saya tidak tau saya bertanggung jawab, kemudian setelah daring saya mengerti oh ternyata saya itu gini ya. Aplikasi ini cukup menarik karena awal masuk dulu saya cukup asing dengan yang namanya power point, dan daring ini ada tugas dan sebagainya dengan power point sehingga saya banyak eksplor saat pembelajaran daring berlangsung. Selain daripada itu saya dapat mengerti aplikasi belajar online gitu

dari yang awalnya tidak tau dan sekarang sudah bisa memakai aplikasi seperti Microsoft teams yang dulu belum pernah saya pelajari”

Penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams menjadikan siswa semangat belajar dan memiliki dorongan untuk belajar di rumah. Selain itu penggunaan aplikasi yang mudah dan memiliki fitur lengkap membuat siswa fokus dalam pembelajaran dengan satu aplikasi pembelajaran saat online yakni Microsoft Teams dimana semuanya terkoordinasi di dalam aplikasi.

Kemudian juga tersedia informasi mengenai hasil dari perolehan tugas, feedback dari guru dan pengontrolan oleh siswa dengan mengumpulkan tugas tepat waktu agar tidak mendapatkan pengurangan nilai serta disiplin dalam mengumpulkan. Dalam pembelajaran juga mudah karena ditampilkannya video dimana memenuhi gaya belajar siswa seperti auditori, visual, dan kinestetik dalam penerapannya.

Selain daripada hal tersebut, dibalik adanya dorongan-dorongan yang diberikan terdapat keinginan dalam memahami materi pelajaran matematika dan juga adanya keinginan dari siswa untuk mendapatkan nilai bagus dan maksimal dalam pembelajaran. Sehingga hasil yang akan didapatkan akan maksimal dan tujuan dapat tercapai dengan adanya motivasi yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

## 2. Adanya kebutuhan siswa serta dorongan dalam keberhasilan belajar

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Microsoft Teams siswa dituntut untuk dapat belajar secara mandiri di rumah masing-masing secara online dan mengakibatkan siswa perlu adanya dorongan baik dari orangtua ataupun diri siswa tersebut. Dorongan tersebut dapat berupa motivasi dan dukungan seperti orangtua siswa agar siswa mempunyai minat dalam pembelajaran daring.

Karena tidak adanya pengawasan dari guru secara langsung dan pengawasan online dari guru yang sebentar saat pembelajaran online. Selain itu dari sisi siswa sendiri sebagai seorang murid haruslah menyadari kewajibannya untuk belajar dan mengerjakan tugas dari guru. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh siswa kelas XI MIPA 1 yang menyatakan bahwasanya:

“...Online sekalian belajar teknologi juga karena menggunakan aplikasi yang baik dan lengkap sehingga dituntut untuk mandiri. Pastinya mendapat pengalaman baru dan lebih bisa dalam mengatur waktu. Mengatur waktu lebih baik dan belajar bertanggung jawab atas tugas-tugas yang telah diberikan. Karena kalau terlewat deadline akan terkena poin. Jadi lebih sering mengatur waktu, lebih bijak, dapat banyak ilmu sih seperti pembelajaran online itu bagaimana”

Ketika pembelajaran dilaksanakan di rumah secara online, siswa harus bisa membedakan kebutuhannya dalam belajar sehingga belajar menjadi fokus. Kemudian untuk minat belajarnya siswa dapat dorongan internal dan eksternal. Internal misalnya dari dalam diri siswa sendiri sedangkan yang eksternal misalnya dari orangtua siswa tersebut.

Dorongan dari dalam diri siswa sendiri bisa didapatkan melalui menonton video penjelasan dari guru atau ketika guru sedang menerangkan saat meet, kemudian siswa menanyakan yang belum dipahami ke kolom chat ataupun dengan angkat tangan saat pembelajaran dimulai melalui breakout room yang disediakan oleh guru saat meet sedang berlangsung.

### 3. Adanya sebuah penghargaan yang diberikan dalam belajar

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara online membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar di rumah yang membuat para siswa sekaligus guru menjadi bosan. Ditambah lagi pembelajaran dilaksanakan selama berbulan-bulan. Guru dalam hal ini memberikan kepada siswa sebuah penghargaan kepada setiap siswa yang telah mengerjakan tugas tepat waktu dan pengerjaan terbaik. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memberikan siswa motivasi dalam belajar dan menjadi motivasi bagi siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh siswa menyatakan bahwasanya:

“Bu anti selalu memberikan pujian dari hati. Dan juga sudah menyampaikan materi di buku, dijelaskan dengan rinci juga simple sehingga mudah diterima. Selain itu Bu anti sangat suportif karena jika berhasil menjawab maka akan

mendapat nilai dan tambahan poin. Beliau juga ngasih pujian tersirat tapi bisa paham kitanya. kalau bagus benar mengatakan bagus anak-anak , kalau salah dikasih tau jawaban yang benar”

Dalam hal ini dapat dilihat bahwasanya sebuah minat belajar didapatkan ketika siswa tersebut diberikan penghargaan atas pekerjaan dan pencapaiannya dalam belajar. Sehingga siswa tersebut menjadi lebih giat dalam belajar. Penghargaan yang sudah diberikan guru matematika kepada siswa tersebut dapat membuktikan bahwasanya siswa tersebut akan menjadi semangat dan menambah minat dalam belajar bila diimbangi dengan adanya pujian serta nilai tambahan jika telah menyelesaikan dan mencapai sesuatu.

- b. Menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam penggunaan microsoft teams pada pembelajaran matematika.

Suasana belajar erat kaitannya dengan tempat dimana berlangsungnya pembelajaran. Contohnya antara lain yaitu di lingkungan sekolah, masyarakat dan juga keluarga. Sehingga dimanapun tempat yang dijadikan seseorang tersebut untuk belajar dalam proses pembelajaran maka dapat dikatakan suasana yang terjadi pada saat itu merupakan suasana belajar selama masih dalam ranah proses belajar mengajar.

Sekolah SMA Negeri 6 Pinrang menyediakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan orangtua siswa pun mendukung kegiatan pembelajaran yang diterapkan sekolah dengan cara membantu sekolah dalam penerapan aturan, kebijakan, dan proses pembelajaran agar kondusif juga berlangsung dengan lancar.

Dalam hal ini guru menyatakan bahwasanya suasana pembelajaran membuat siswa semangat minimal dan siswa juga dapat beradaptasi dengan suasana saat ini, berikut hasil wawancara bersama guru:

“...Minimal mereka masih semangat dan juga terjaga dalam mengikuti pembelajaran dan juga mau tidak mau juga harus beradaptasi dengan situasi

seperti sekarang ini, sehingga siswa akan meningkatkan motivasi belajarnya dengan suasana yang mendukung”

Hal tersebut seperti diungkapkan oleh salah satu guruyang juga menjelaskan bahwasannya suasana dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Microsoft Teams dapat bervariasi dan juga dapat menumbuhkan keaktifan, seperti berikut:

“...Kalau pakai Microsoft Teams, meet gitu yak an juga bisa pakai breakout room, jadi bisa membuat seperti diskusi. Jadi nggak harus tatap muka langsung, pakai meet juga bisa melaksanakan kegiatan yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa”

Selain daripada itu siswa SMA Negeri 6 Pinrang juga menyatakan bahwa suasana pembelajaran tergolong nyaman, pernyataan mereka sebagai berikut:

“...Dirumah bersih saja, nyaman, pengen makan tinggal ngambil. Di sekolah nunggu bel dulu baru kebawah, di sekolah enak langsung komunikasi ke guru daripada daring. Tetapi bising dirumah adik, burung, motor. Di sekolah nyaman saja dengan guru dan. Kadang juga nyaman dirumah karena keluarga suportif Dirumah bersih saja, nyaman, pengen makan tinggal ngambil. Di sekolah nunggu bel dulu baru kebawah, di sekolah enak langsung komunikasi ke guru daripada daring. Tetapi bising dirumah adik, burung, motor. Di sekolah nyaman saja dengan guru dan. Kadang juga nyaman dirumah karena keluarga suportif dan menyediakan tempat buat belajar. Dan kalau di sekolah lebih paham karena dijelaskan secara langsung dan juga ada partner buat belajar jugadan menyediakan tempat buat belajar. Dan kalau di sekolah lebih paham karena dijelaskan secara langsung dan juga ada partner buat belajar juga”

Bapak kepala sekolah juga membenarkan pendapat siswa bahwasanya siswa nyaman dalam pembelajaran daring dan juga sudah ada dukungan dari orangtua untuk pembelajaran secara daring, sebagai berikut:

“....Daring secara kondisi orangtua sudah menyiapkan dan ada dukungan dari orang tua. Kalau luring terjaga karena setiap hari pasti kita bersihkan. Selain

itu siswa juga nyaman, mereka bisa mengecek sudah mengumpulkan atau belum. Kemudian bisa menanyakan materi yang belum dipahami secara langsung”

Kemudian untuk kondisi tempat siswa untuk belajar seperti halnya dan suasananya disaat pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan termasuk sudah dipantau oleh pihak sekolah dan terjaga kondisinya selama pembelajaran berlangsung seperti yang disampaikan oleh waka kurikulum sebagai berikut:

“....Kondisi lingkungan seperti kelas setiap hari selalu dibersihkan. Kebersihan di rumah bisa memantau apakah sudah mandi atau belum. Akan tetapi kalau kondisi lingkungan belajarnya ya sebatas yang bisa kami lihat aja seperti itu”

Seperti halnya yang disampaikan oleh kepala sekolah bahwasanya selama pembelajaran dalam jaringan, tempat sudah dipersiapkan oleh orang tua sehingga hanya perlu mengontrol, sebagai berikut:

“...Daring secara kondisi orangtua sudah menyiapkan dan ada dukungan dari orang tua. Kalau luring terjaga karena setiap hari pasti kita bersihkan. Sehingga hanya perlu pengawasan dan kontrol saja”

Selain daripada itu juga menurut siswa kondisi dalam pembelajaran seperti cuaca juga tidak ada masalah bagi mereka. Mereka tetap melaksanakan pembelajaran dengan baik. Cuma ada sedikit kendala seperti yang dijelaskan oleh beberapa siswa sebagai berikut:

“....Cuaca tidak masalah, yang penting saya di dalam ruangan. Terkadang cuaca yang mengganggu saya pendengaran, kurang keras suaranya. Selain mempengaruhi buat daring juga, seperti lampu mati. Tetapi kalau Offline ga mempengaruhi. Yang mempengaruhi tiba-tiba bisa mati lampu . selain itu juga harus menyiapkan kuota. Seperti misalnya hujan mati lampu lag, kalau offline ga pengaruh nyaman-nyaman aja”

Kemudian selain itu peneliti juga melaksanakan observasi yang dimana pada observasi tersebut ditemukan bahwa siswa kelas XI MIPA 1 dalam mengikuti

pembelajaran Matematika memiliki suasana belajar yang kondusif. Dimana pada saat pembelajaran tenang dan terkontrol dengan baik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Selain itu para siswa juga mempunyai keinginan untuk bertanya mengenai materi yang belum paham dan berkeinginan untuk menjadi yang terbaik di kelasnya, memperoleh nilai yang baik dan mendapatkan peringkat di kelas. Kemudian kondisi masing-masing siswa yang sudah dipersiapkan pada saat pembelajaran online berlangsung serta dukungan yang baik dari orang tua menjadikan proses belajar mengajar terlaksana dengan baik.

Adanya semangat dan dorongan orangtua serta guru agar siswa selalu bersemangat dan membantu siswa apabila ada kendala disaat pengerjaan tugas yang membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Sehingga suasana kelas yang mendukung serta kontribusi guru matematika dalam kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan mengenai suasana belajar kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang yakni:

#### 1. Suasana Ketika Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams

Dalam pelaksanaannya menggunakan aplikasi Microsoft Teams, kelas XI MIPA 1 tergolong kondusif dan juga dapat dikontrol dikarenakan tersedianya fitur kamera yang dapat membuat siswa-siswi terlihat dengan jelas disaat mengikuti pembelajaran online. Sehingga memudahkan guru untuk mengontrol siapa saja yang memperhatikan dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru disaat pembelajaran berlangsung.

Kemudian di aplikasi ini juga tersedia fitur lain seperti breakout room yang memungkinkan guru untuk membuat diskusi seperti pada kelas umumnya. Dibuat dengan sedemikian rupa hingga mirip dengan kelas saat offline. Hal ini membuat siswa tidak bosan disaat pembelajaran berlangsung karena adanya fitur tersebut yang membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### 2. Suasana Ketika Pembelajaran Berlangsung

Ketika pembelajaran berlangsung siswa-siswi kelas XI MIPA 1 dapat diatur dan juga kondusif. Hal ini dapat dilihat ketika guru menjelaskan siswa fokus untuk mendengarkan penjelasan dari guru, sekaligus membuat catatan penting yang nantinya dapat ditanyakan kepada guru beberapa hal yang masih belum dimengerti.

Hal ini menyatakan bahwasanya ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa fokus dalam pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru, baik ketika guru menjelaskan ataupun memberikan masukan kepada siswa. Selain itu motivasi yang diberikan guru matematika di tengah pembelajaran juga membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Seperti misalnya ketika guru matematika memberikan penjelasan materi kemudian diselingi motivasi, para siswa mendengarkan dengan seksama dan menanggapi dengan baik motivasi yang diberikan oleh guru matematika. Sehingga suasana dalam pembelajaran matematika tidak membosankan dan membuat siswa tertarik untuk belajar matematika.

### 3. Suasana Siswa Di Rumah Saat Pembelajaran Online

Pada saat pembelajaran secara daring, siswa dirumah tentunya sudah menyiapkan segala macam kebutuhan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Seperti misalnya buku, alat tulis, dan lain sebagainya yang digunakan nanti dalam pembelajaran daring. Sehingga disaat pembelajaran daring mereka siap untuk menerima materi yang baru dari guru matematika.

Selain daripada itu suasana di rumah siswa saat pembelajaran daring tergolong nyaman mengingat sudah adanya persiapan dari siswa dan wali murid yang mendukung untuk proses pembelajaran daring. Mulai dari tersedianya tempat pribadi untuk pembelajaran daring dan waktu yang diberikan orangtua untuk mengikuti pembelajaran daring.

Sehingga siswa menjadi nyaman disaat pembelajaran daring dan lebih leluasa karena dukungan dari orangtua tersebut. Siswa juga menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran daring karena adanya fasilitas tersebut. Sehingga nantinya

proses pembelajaran online dapat terlaksana dengan baik karena suasana yang mendukung dari siswa di rumah untuk mengikuti pembelajaran daring.

#### 4. Suasana Ketika Guru Memberikan Pertanyaan

Ketika pembelajaran berlangsung guru seringkali memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa guna melihat kepehaman dari siswa apakah sudah paham ataukah masih butuh penjelasan lagi. Di kelas XI MIPA 1 ketika guru matematika memberikan pertanyaan maka siswa dipersilahkan untuk menjawab. Ketika tidak ada yang menjawab barulah guru matematika yang menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pada saat guru bertanya maka ada beberapa anak yang menjawab, ada juga yang menunggu untuk dipanggil guru matematika untuk menjawab soal yang telah diberikan. Sehingga suasana saat itu dapat dikondisikan sesuai dengan kondisi siswa. Membuat para siswa menyiapkan diri dengan baik untuk mengikuti pembelajaran karena nantinya akan ada pertanyaan dari guru matematika.

Hal ini membuat siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru matematika dan mencatat hal-hal penting yang sekiranya nanti muncul saat sesi pertanyaan berlangsung. Sehingga adanya persiapan membuat siswa menjadi lebih siap untuk menjawab berbagai pertanyaan yang muncul sesuai dengan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

#### 5. Suasana Ketika Siswa Menanggapi Pembelajaran

Suasana kelas XI MIPA 1 ketika sedang pembelajaran online mata pelajaran matematika tergolong kondusif. Para siswa bukan hanya mendengarkan saja, akan tetapi juga ikut berbicara ketika guru bertanya. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain daripada itu siswa juga memberikan pendapatnya pribadi sehingga dalam penjelasannya bervariasi dan tidak monoton apa yang sudah dijelaskan guru

sebelumnya. Siswa juga dapat berpendapat dan mengekspresikan pemikirannya melalui penjelasan yang telah disampaikan.

Selain siswa yang menjawab dengan sendirinya, jika siswa ditunjuk guru untuk menjawab maka siswa yang awalnya malu akan berusaha untuk menjawab dan itu merupakan suatu hal yang positif dimana membuat siswa menjadi lebih berani untuk berbicara dan melatih siswa. Sehingga dalam pembelajaran dapat berdampak positif kepada siswa kedepannya.

- c. Rata-rata hasil belajar peserta didik dengan penggunaan microsof teams pada pembelajaran matematika lebih dari KKM Rata-rata hasil belajar peserta didik dengan penggunaan microsof teams pada pembelajaran matematika lebih dari KKM

Adapun nilai hasil belajar yang di ambil dalam penelitian ini adalah nilai rapor siswa.berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti di mana jumlah siswa kelas XI MIPA 1 berjumlah 24 orang.secara keseluruhan siswa kelas XI MIPA 1 memiliki nilai di atas KKM, dimana seleuruh siswa memiliki nilai diatas 75. Hal ini selaras apa yang di sampaikan oleh guru mata pelajaran matematika:

“....seluruh siswa kami memiliki nilai diatas nilai KKM, semuanya memiliki nilai diatas 75 ,dimana ada 3 orang yang memiliki nilai 93, 2 orang yang memiliki nilai 92, 5 orang yang memiliki nilai 91, 3 orang dengan nilai 90, 4 orang dengan nilai 89, 2 orang dengan nilai 88,2 orang dengan nilai 87, 2 orang dengan nilai 85, dan 1 orang dengan nilai 80.”

Kemudian selain itu peneliti juga melaksanakan observasi yang dimana pada observasi tersebut ditemukan bahwa siswa kelas XI MIPA 1 dalam mengikuti pembelajaran Matematika memiliki hasil belajar diatas KKM.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas penggunaan aplikasi Microsoft teams pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 Pinrangdi peroleh kesimpulan sebagai berikut :

#### 1. Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 6 Pinrang

Pengunaan aplikasi Microsoft Teams pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 Pinrang sangat membantu dalam hal pembelajaran online karena fiturnya yang tergolong lengkap dan memadai. Respon siswa pada saat pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Teams sangat senang apabila dibandingkan dengan penggunaan aplikasi sebelumnya karena fitur aplikasi sebelumnya yang kurang lengkap dibandingkan dengan Microsoft Teams yang memiliki berbagai fitur sehingga hanya membutuhkan hanya satu aplikasi untuk mencakup semuanya. Guru dan Siswa mampu, menggunakan semua fitur-fitur yang ada di Microsoft teams.

#### 2. Efektivitas penggunaan aplikasi microsoft pada pembelajaran matematika di SMA Negeri 6 Pinrang meliputi :

##### a. Minat belajar siswa meningkat

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terlihat minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi microsoft teams meningkat, karena fiturnya yang lengkap dan juga segala yang dibutuhkan siswa maupun guru sudah tersedia dalam satu aplikasi

##### b. Suasana belajar yang kondusif

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di dapatkan suasana yang kondusif pada pembelajaran matematika yang menggunakan aplikasi microsoft taems. Kerana adanya dukungan dari orangtua dan guru juga membuat siswa

lebih bersemangat dalam belajar dan mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan fokus dan juga terarah. Sehingga siswa dapat berkembang dan membuat perubahan dalam dirinya. Lingkungan yang juga mendukung dalam pembelajaran membuat siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik dan terbaik di kelasnya dengan menghasilkan nilai yang memuaskan.

c. Hasil belajar diatas nilai KKM

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di dapatkan semua nilai siswa kelas IX MIPA 1 diatas nilai KKM yaitu 75 ke atas .

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

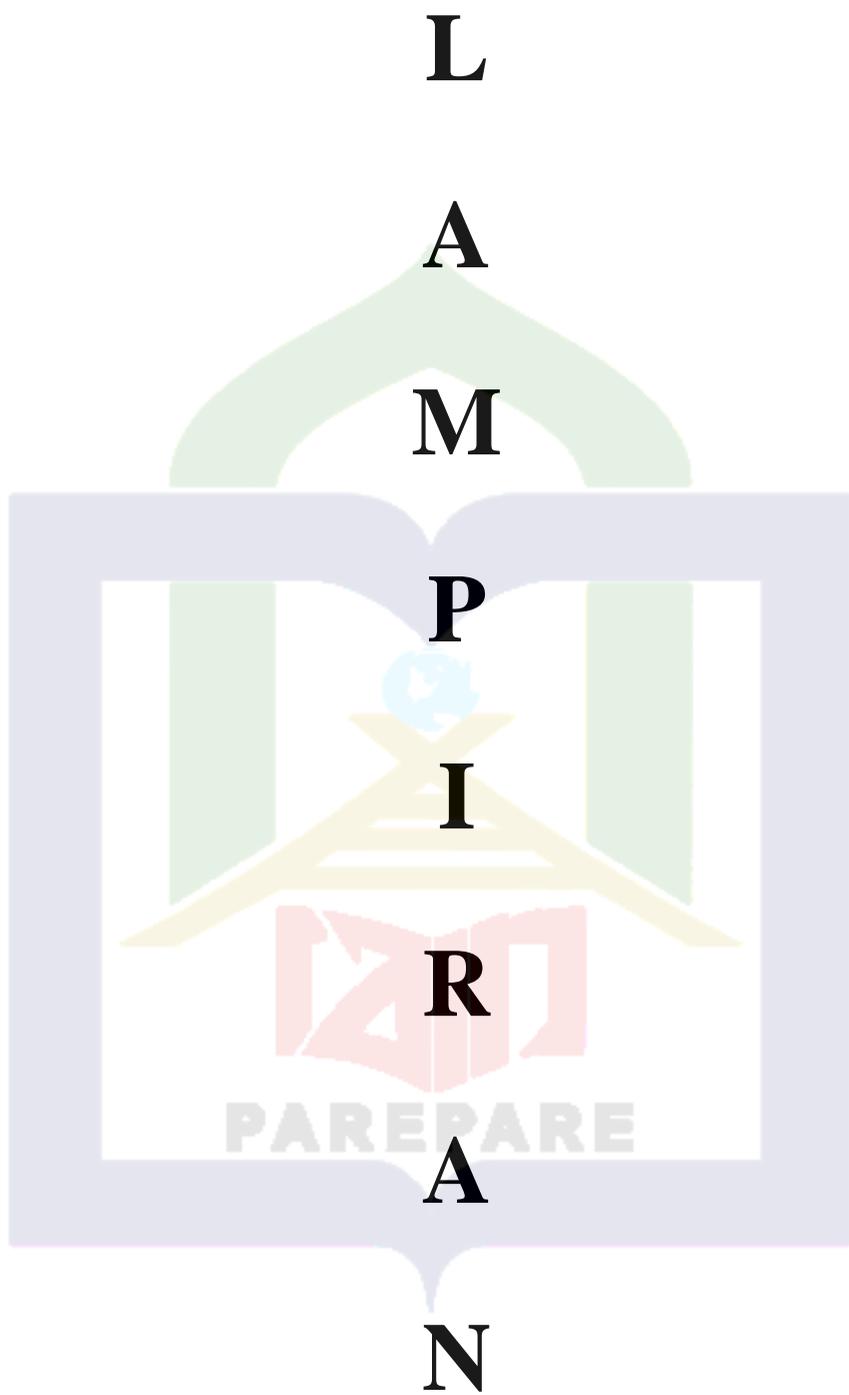
1. Diharapkan kepada guru matematika dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams pada pembelajaran matematika agar lebih baik lagi.
2. Bagi peserta didik agar lebih giat lagi belajar agar bisa mendapat kesuksesan di masa mendatang karena belajar adalah gudang ilmu dari ilmu lah kesuksesan berasal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. Sadiman. "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya." In , 7. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Auliya, Risma Nurul. "Kecemasan Matematika Dan Pemahaman Matematis." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6 (1), 2016. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748>.
- Awaru, A Octamaya Tenri, Agus Syam, Abdul Rahman, dan Supriadi Torro. "WORKSHOP EDUKASI MICROSOFT OFFICE 365 DALAM UPAYA OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19." *Jurnal Masyarakat Mandiri* 5 (2), 2021.
- Aziizah, Anisatul, dan Tegar Bima Sakti. "PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN SEJARAH MELALUI MICROSOFT." *KERATON: Journal of History Education and Culture* 19, 2020.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications, 2009.
- Daheri, Mirzon, Juliana, Deriwanto, dan Ahmad Dibul Amda. "Efektifitas WhatsApp Sebagai Media Belajar Daring." *Jurnal Basicedu* 4 (4), 2020. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>.
- Donal, Ary, Luchy C. Jacobs, dan Asghar Razaviech. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Edited by Arief Furchan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Eva, Lin Mas, and Mei Kusriani. "Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Berpikir Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5 (3), 2016. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.650>.
- Firmansyah, Dani. n.d. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan UNISKA*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/199>.
- Gay, Peter Airasian L. R. dan Geoffrey E. Mills,. *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. 10th ed. New Jersey: Pearson Educations Inc, 2012.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Handarini, Oktafia Ika, dan Siti Sri Wulandari. "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8 (3), 2020.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul dan Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal Information Engineering and Educational Technology* 3,

- 2019.<http://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Kurniawati, Dessy Indah dan Hamida Syari Harahap,. “WHATSAPP SEBAGAI MEDIA STRATEGI KOMUNIKASI USTADZAH DALAM MENYAMPAIKAN DAKWAH ( Studi Deskriptif Kualitatif Komunitas ‘ Belajar Islam Seru ’).” *DiMCC Conference Proceeding* 1, 2018. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/DIMCC/article/download/513/321&ved=2ahUKEwjjiZv857LrAhXGbn0KHUHJD\\_QQFjAAegQIBRAC&usg=AOvVaw29C6ppkuk1HGrgIITSf9-4](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/DIMCC/article/download/513/321&ved=2ahUKEwjjiZv857LrAhXGbn0KHUHJD_QQFjAAegQIBRAC&usg=AOvVaw29C6ppkuk1HGrgIITSf9-4).
- Lestari, Tri, and Harlinda Syofyan. “Pengaruh Penggunaan WhatsApp Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VA SDN Duri Kepa 03 Jakarta Barat Pada Masa Pandemi.” *Jurnal Perseda* IV (2), 2021.
- Mu’ti, Yafita Arfina. “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN MICROSOFT TEAMS PADA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PROGRAM LINEAR.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1 (2), 2020.
- Munadi, Yudhi. “Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru).” In , 8. Jakarta: GP Press Grup, 2013.
- Mureiningsih, Endang Sri. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif" *Jurnal Madaniyah*, 2014.
- Mustakim. “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA THE EFFECTIVENESS OF E-LEARNING USING ONLINE MEDIA DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN MATHEMATICS” 2 (1), 2020.
- Nurvita, Nova. “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MICROSOFT 365 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SMK BATIK 2 SURAKARTA”,2021.
- Pradja, Barra Purnama, dan Abdul Baist. “Analisis Kualitatif Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring.” *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th Senatik)*,2019. <http://103.98.176.39/index.php/senatik/article/view/88>.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. 6th ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Rifai, Ahmad dan Nana Sudjana. n.d. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riyana, Cipi. “Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online.” *Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan*,2015.
- Rosiyanti, Hastri. “Implementasi Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Materi Transformasi Linier.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 1 (2), 2015. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1635>.
- Sabri, H.M. Alisuf. “Psikologi Pendidikan.” Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya,1996.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktiv-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.

- Septyangraeni, Aulia Diraswati. “Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Guided Discovery Learning Menggunakan Microsoft Teams Berbantuan Excel Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika PENDAHULUAN Adanya Pandemi CO” 1, 2020.
- Seran, Elizabeth Belavista, Erlin Ladyawati, dan Susilohadi Susilohadi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8 (2:), 2019. [https://doi.org/10.36456/buana\\_matematika.8.2.:1749.115-120](https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120).
- Situmorang, Adi Suarman. “Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran.” *Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar* 02 (01),2020.
- Slameto. “Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.” In , 2. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 15th ed. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. 30th ed. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS Untuk PENELITIAN*. Edited by Florent. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Baru Press, 2014.
- Tambunan, Novidawaty. “Pengaruh Penggunaan Microsoft Form Survei Berbasis Microsoft 365 Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Daring Statistika Mahasiswa Manajemen Komputer AMIK Mitra Gama Riau.” *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)* 5 (1),2021.
- Vockell, Edward L. *Educational Research*. New York: Macmillan Publishing, 1983.
- Widana, Wayan. *Uji Persyaratan Analisis*. Edited by Teddy Fiktorius. Jawa Timur: Klik Media, 2020.



## LAMPIRAN 1: PEDOMAN WAWANCARA

	<b>KEMENTERIAN AGAMA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH</b> <b>Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331</b> <b>Telepon (0421)21307, Faksimile (0421)2404</b>
	<b>INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>

Nama : Moh Yackop Bin Kisman  
Nim/Prodi : 17.1600.026/ Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul penelitian : Efektivitas Penggunaan Microsof Teams Pada Pembelajaran Matematika Sma Negeri 6 Pinrang

### **PEDOMAN WAWANCARA**

#### **A. Guru Matematika**

1. Bagaimana cara Ibu membuka mata pelajaran menggunakan aplikasi microsof teams ?
2. Bagaimana cara ibu mengajar matematika menggunakan microsof teams?
3. Bagaimana tingkah laku siswa Bu kalau sedang pelajaran berlangsung, memperhatikan tidak?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa pada saat belajar menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika?
5. Kendala apa saja yang ditemui siswa pada saat belajar menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika?
6. Bagaimana pemahaman konsep siswa pada saat belajar menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika?
7. Bagaimana keterampilan siswa dalam menerapkan konsep materi pada saat belajar menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika?

8. Bagaimana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada soal matematika pada saat belajar menggunakan microsof teams?
9. Apakah Ibu sering mendapatkan keluhan dari siswa selamabelajar menggunakan microsof teams?
10. Pendekatan apa yang ibu gunakanpada saat belajar menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika?
11. Apakah siswa mengeluh dengan pendekatan yang ibu gunakan?
12. Adakah remedi untuk siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM?
13. Setelah menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika, apakah nilai siswa mengalami peningkatan atau tidak?
14. Menurut Ibu apakah efektif pembelajaran matematika menggunakan microsof teams?

**B. Siswa**

1. Sebelum adek menggunakan microsof teams pada pembelajaran matematika, apakah adek sudah tau apa itu microsof teams?
2. Bagaimana pendapatnya mengenai microsof teams?
3. Apakah adek mengalami kesulitan atau kendala belajar menggunakan microsof teams?
4. Apakah adek menyukai pelajaran matematika menggunakan microsof teams?
5. Menurut adek apakah efektif pembelajaran matematika menggunakan microsof teams?

Setelah mencermati pedoman wawancara dalam penyusunan skripsi mahasiswa sesuai dengan judul tersebut maka pada dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Pinrang, 20 Desember 2021

Mengetahui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



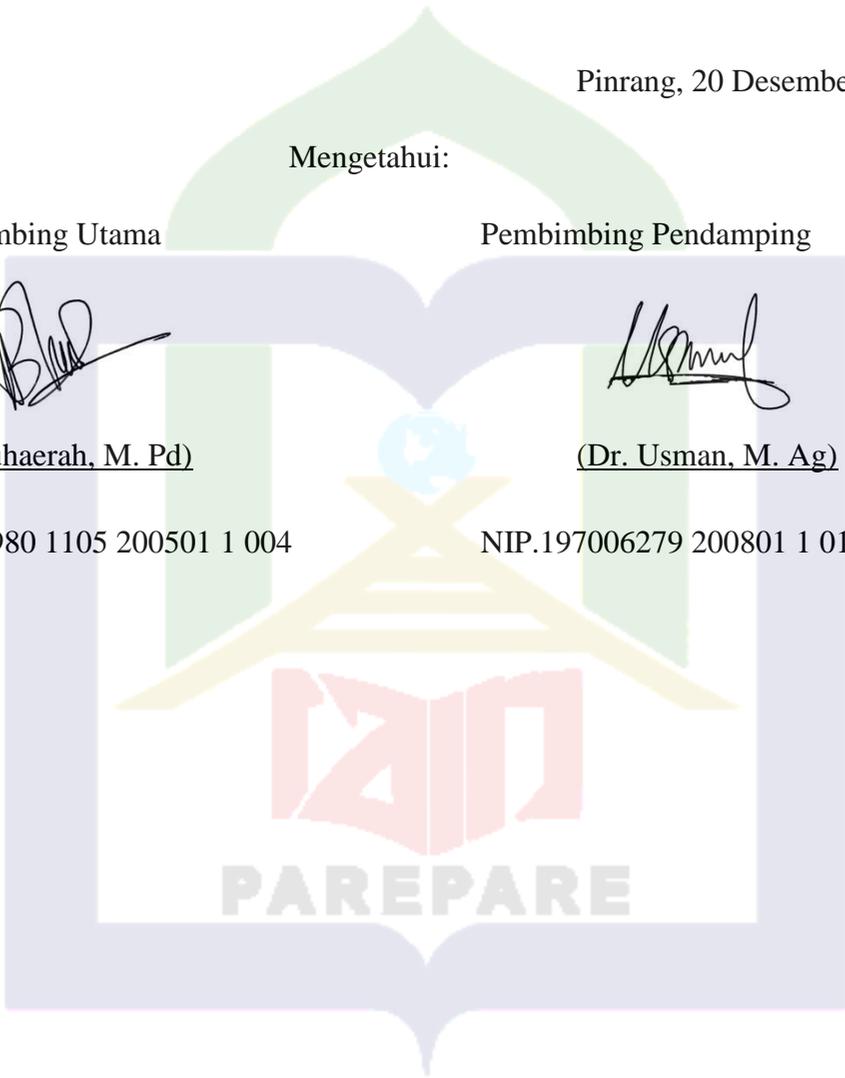
(Dr. Buhaerah, M. Pd)

NIP. 1980 1105 200501 1 004



(Dr. Usman, M. Ag)

NIP.197006279 200801 1 010



PAREPARE

## LAMPIRAN 2: SK PEMBINGBING



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : 852 TAHUN 2021  
TENTANG**

**PENETAPAN PEMBINGBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

- Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2021;  
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;  
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;  
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;  
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;  
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;  
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;  
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: DIPA-025.04.2.307381/2021, tanggal 23 November 2020 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2021;  
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 140 Tahun 2021, tanggal 15 Februari 2021 tentang pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2021.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBINGBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2021;**
- Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Dr. Buhaerah, M.Pd.  
2. Dr. Usman, M.Ag.  
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :  
Nama : Moh Yackop Bin Kisman  
NIM : 17.1600.026  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams pada Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 6 Pinrang
- Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
- Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 17 Maret 2021

Dekan,



Saepudin

### LAMPIRAN 3: SURAT IZIN PENELITIAN DARI KAMPUS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 108 Sorong Parepare 91112 telp 0471 21807 Fax 24494  
PO Box 909 Parepare 91104 website : www.iainpare.ac.id email : mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.2119 /ln.39.5.1/PP.00.9/06/2022  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Provinsi Sulawesi Selatan  
di,-  
Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Moh. Yackop Bin Kisman  
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 25 Desember 1998  
NIM : 17.1600.026  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Tadris Matematika  
Semester : X (Sepuluh)  
Alamat : Kaboe, Kec. Tiroang, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Efektivitas Penggunaan Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika SMA Negeri 6 Pinrang**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juni sampai bulan Juli Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 20 Juni 2022

Wakil Dekan I,



Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

LAMPIRAN 4: SURAT IZIN PENELITIAN DARI DINAS PERMODALAN  
PROVINSI

  
**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

---

Nomor : **4001/S.01/PTSP/2022** Kepada Yth.  
Lampiran : - Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel  
Perihal : **Izin penelitian**

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor : B-2119/IN.39.5.1/PP.00.9/06/2022 tanggal 20 Juni 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **MOH YACKOP BIN KISMAN**  
Nomor Pokok : **171600026**  
Program Studi : **Tadris Matematika**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**  
Alamat : **Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare**

**PROVINSI SULAWESI SELATAN**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMA NEGERI 6 PINRANG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 Juni s/d 24 Juli 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 24 Juni 2022

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**

  
**Dra. Hj SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.**  
Pangkat : **PEMBINA UTAMA MADYA**  
Nip : **19650606 199003 2 011**

Tembusan Yth  
1. Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare;  
2. *Pertinggal.*

## LAMPIRAN 5: SURAT HASIL PENELITIAN DARI SEKOLAH



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X  
UPT SMAN 6 PINRANG**

Jalan Rappang Km. 7 No. 360 Telp. (0421) 3915516 Tiroang Pinrang 91256  
Website : <http://www.sman6pinrang.sch.id> e-mail : [smanam.pinrang@gmail.com](mailto:smanam.pinrang@gmail.com)

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 /358 UPT SMA.6/PRG/Disdik

Yang Bertandatangan di Bawah ini :

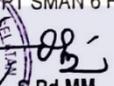
Nama : **MASRIADI., S.Pd.,MM**  
NIP : 19720206 199802 1 004  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk.1, IV/b  
Jabatan : Kepala UPT SMAN 6 Pinrang  
Satuan Kerja : UPT SMAN 6 Pinrang

Menerangkan bahwa:

Nama : **MOH YAKOP BIN KISMAN**  
NIM : 171600026  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Jabatan : Mahasiswa IAIN Parepare  
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang, Kota Parepare

Benar telah melaksanakan Penelitian pada UPT SMAN 6 Pinrang mulai tanggal 24 Juni s/d 24 Juli 2022 berdasarkan surat permohonan izin Penelitian Pemerintah Kabupaten Pinrang, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Bidang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan, Nomor: 4001/S.01/PTSP/2022 tanggal 24 Juni 2022 dengan judul **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMA NEGERI 6 PINRANG"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 25 Juli 2022  
Kepala UPT SMAN 6 Pinrang  
  
**Masriadi., S.Pd.MM**  
Pangkat: Pembina TK 1  
NIP: 19720206 199802 1 004



**Lampiran 6: Dokumentasi**





SMAN 6 PINRANG  
LEGER NILAI SISWA KELAS XI MIPA1  
TAHUN PELAJARAN : 2021 / 2022, SEMESTER : 4

NO	NIS	NAMA
1	3780	AISYAH RAMADHANI
2	3782	ALYASYAFITRI
3	3783	Amilah Zulkhairah
4	3784	ANDI NUR NAJWA MASRI
5	3785	Arini Dwi Maharani
6	3786	ASRIYANI
7	3787	Erna Sudirman
8	3788	FERDY ISMAIL
9	3790	JUSNITA SARI
10	3792	MISWAR
11	3793	Muflihin
12	3794	Mugni Ramadani
13	3795	MUH.NAJIB SALEH
14	3796	Muhammad Hajar Aswar
15		MUHAMMAD RAJIF RAMADHAN NASIR
16	3797	MUSAFIR ARIS
17	3798	NATASYA
18	3799	NUR AULIA PRATIWI
19	3800	NURHIJRAH BAHARUDDIN
20	3801	PUTRI NABILA AZZAHRAH
21	3802	PUTRI NURDINA RAMADHANI
22	3803	Risky Syawalia
23	3804	SHOFIA
24	3805	Siti Mut Mainnah

NO	MAT			
	Peng		Ket	
	N	P	N	P
1	91	A	91	A
2	91	A	91	A
3	91	A	91	A
4	92	A	92	A
5	93	A	93	A
6	90	B	90	B
7	89	B	89	B
8	85	B	85	B
9	91	A	91	A
10	87	B	87	B
11	88	B	88	B
12	92	A	92	A
13	90	B	90	B
14	80	C	80	C
15	85	B	85	B
16	87	B	87	B
17	93	A	93	A
18	89	B	89	B
19	88	B	88	B
20	89	B	89	B
21	90	B	90	B
22	89	B	89	B
23	91	A	91	A
24	93	A	93	A

### **Biodata Penulis**



Moh Yackop bin Kisman, dilahirkan di Pinrang pada tanggal 25 Desember 1998. Anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Kisman dan Erni yang telah mendidik dan mencurahkan cinta kasih sepenuh hati sejak kecil hingga dewasa. Penulis menempuh pendidikan formal pertama kali di SD Negeri 253 Pinrang, Kec. Tiroang pada tahun 2006-2012.

Setelah itu menempuh sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Pinrang pada tahun 2012-2014. Setelah penulis menyelesaikan pendidikan di sekolah menengah pertama, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Pinrang pada tahun 2014-2017. Setelah lulus SMA, tahun 2017 penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada Fakultas Tarbiyah dengan program studi Tadris Matematika. Penulis akan menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan mengajukan Skripsi dengan judul Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 6 Pinrang.