

**ANALISIS PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN  
MICROSOFT TEAMS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA**

**Indi Rakhmawati<sup>1)</sup>, Dwi Sulistianingsih, M.Pd<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Mahasiswa S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Muhammadiyah Semarang

Email: Indirakhma@gmail.com

<sup>2)</sup>Dosen S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Muhammadiyah Semarang

Email: dwisulis@gmail.com

**Abstract**

*This study aims to obtain a description of mathematics learning assisted by Microsoft Teams and to determine the presentation of the achievement of student interest in learning in class XI SMA N 9 Semarang. The method used in this research is descriptive qualitative research. The sample selection technique used is random sampling. The population used was all students of class XI MIPA and the sample in this study were all students of class XI MIPA-3 totaling 36 students. Research instruments used by researchers in the form of questionnaires, interviews, observation and documentation. The results of this study are 1). Learning through Microsoft Teams is effective for understanding material because in Microsoft Teams teachers can explain material virtually through a share screen in meetings and there are also other features that support the process of students understanding material such as file places for teachers to cloud material and assignments for assignment collection. 2). Assisted learning The Microsoft Teams application facilitates communication between teachers and students during distance learning. 3). The presentation of the achievement of students' interest in learning was obtained an average of 70.95% from the four indicators, namely Happy Feelings, Engagement, Interest, and Attention in Mathematics learning assisted by Microsoft Teams in class XI SMA N 9 Semarang*

**Keywords:** *Pembelajaran matematika daring, microsoft teams, minat belajar*

**PENDAHULUAN**

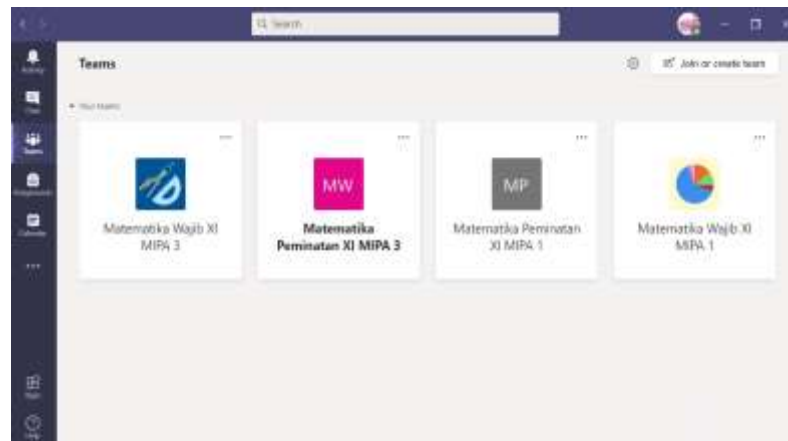
Era revolusi industri 4.0 telah memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran di era ini harus mampu menyesuaikan dan memanfaatkan teknologi yang berkembang. Hal lain adalah dunia digemparkan dengan penyebaran wabah virus corona (Covid-19) yang berawal dari China pada awal tahun 2020, Indonesia terkena dampak dan menjadi permasalahan berat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya virus Covid-19 ini membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, tetapi dalam keadaan seperti ini guru masih tetap harus melaksanakan kewajibannya sebagai pengajar, dimana guru harus memastikan siswa dapat memperoleh informasi/ilmu pengetahuan untuk diberikan kepada siswa (Aulia, 2020). Mewabahnya virus corona (Covid-19) Memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus corona. Dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19) pada poin 2A disebutkan bahwa proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Pusdiklat Kemendikbud RI, 2020). Proses pembelajaran dengan sistem pembelajaran jarak jauh memanfaatkan teknologi yang ada merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan. Saat ini di Indonesia lembaga-lembaga

pendidikan termasuk Perguruan Tinggi telah menerapkan kegiatan pembelajaran daring/ jarak jauh.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran “dalam jaringan” sebagai terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan computer (Tim Kemenristekdikti, 2017). Pembelajaran daring adalah salah strategi pembelajaran *online* atau dilakukan melalui jaringan internet (Mustofa, dkk, 2019). Pembelajaran daring (*online*) sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi pebelajar (siswa / mahasiswa) karena dapat menyimaknya dengan melalui *handphone android*, laptop, maupun komputer bukan hanya sekedar menyimak buku (Sobron A.N, dkk., 2019). Ada banyak media pembelajaran *online* yang digunakan oleh guru dan dosen dalam menyampaikan pesan pembelajaran (materi ajar) kepada peserta didiknya. Kemunculan media pembelajaran *online* ini sudah lama ada, tetapi semakin merebak di Indonesia, khususnya di Provinsi Jawa Tengah semasa pandemik covid-19 karena banyak sekolah dan universitas beralih ke pembelajaran jarak jauh, dan satu alat/ aplikasi yang siap dipakai untuk pekerjaan itu adalah *Microsoft Teams for Education*. *Microsoft Teams for Education* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dirancang di dalam *microsoft 365*.

*Microsoft Teams* adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan, rapat video, konten penugasan dan penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan *Office 365* dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan *Microsoft*. Salah satu tujuan *Microsoft teams* adalah untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas sehingga memungkinkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan Tugas (*assignments*) sama seperti saat di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung proses pembelajaran baik siswa dan guru dapat tetap berinteraksi menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung melalui (*Live converence*).

*Microsoft teams* memudahkan guru untuk berkomunikasi dengan siswa, berbagi file dan situs web, membuat buku catatan kelas *Onenote*, dan mendistribusikan serta menilai tugas dalam buku catatan kelas *Onenote* yang terintegrasi dan manajemen tugas sehingga memungkinkan guru untuk mengatur pelajaran interaktif dan memberikan umpan balik yang efektif dan tepat waktu. Administrator dan staf sekolah dapat tetap mengetahui dan berkolaborasi menggunakan Tim Staf untuk pengumuman dan percakapan topikal. Pendidik dapat berbagi materi pengajaran menggunakan Komunitas Pembelajaran Profesional. Tim Kelas dapat digunakan untuk membuat ruang kelas kolaboratif, menyediakan platform pertemuan virtual, memfasilitasi pembelajaran dengan tugas dan umpan balik, dan memimpin panggilan langsung dengan siswa (Tim Office 365, 2020). Berikut adalah gambar tampilan kelas dalam *microsoft teams for education*



**Gambar 1. Tampilan kelas dalam *microsoft teams for education***

Situasi pembelajaran jarak jauh sekarang ini pendidik harus pandai memilih dan mendesain media pembelajaran online. pembelajaran sebagai bagian dalam perencanaan mengajarnya, agar anak didik memiliki minat belajar serta dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara seksama. Model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan model yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan (Situmorang Adi S.dkk., 2020). Menurut Paseleng (2015) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif atau berbasis daring memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. Model pembelajaran ini juga perlu dirancang dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik itu berkesan dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun (Riamin, 2016).

Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Menurut Siagian (2015) minat belajar matematika adalah perasaan senang terhadap pelajaran matematika, menaruh perhatian yang besar terhadap matematika dan menjadikan matematika pelajaran yang mudah, Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator di dalamnya. Indikator minat ada empat, yaitu: 1) *Perasaan Senang*. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. 2) *Ketertarikan Siswa*. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. 3) *Perhatian Siswa*. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. dan 4) *Keterlibatan Siswa*. Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut (Situmorang Adi S. dkk., 2019).

Penelitian ini fokus pada proses pembelajaran matematika berbasis daring dengan menggunakan Aplikasi Microsoft Teams terhadap minat belajar siswa dalam hal Analisis proses pembelajaran tersebut dengan minat belajar siswa yang dilakukan oleh Guru PPL. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran pembelajaran matematika berbasis

daring dengan menggunakan *Microsoft teams* dan untuk mengetahui presentasi pencapaian minat belajar siswa kelas XI SMA N 9 Semarang.

## KAJIAN LITERATUR

### Pembelajaran Matematika Daring

Pendidikan abad 21 atau sering kali disebut dengan era revolusi industri 4.0 Pada masa ini ditandai dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Salah satu pengaruh besar teknologi, informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan yaitu munculnya trobosan baru yang mulai memanfaatkan jaringan komputer dan internet dalam proses pembelajaran yang sering disebut sebagai e-learning atau pembelajaran dalam jaringan yang disingkat daring (Yanti, 2020). Setelah Era Revolusi 4.0 maka ada Era Revolusi 5.0 dimana seorang pendidik harus mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan baik dan benar sehingga pembelajaran matematika tetap menyenangkan seperti halnya membuat video pembelajaran yang menarik atau game matematika yang unik dengan demikian, minat siswa untuk belajar dan menyukai matematika semakin tinggi

Menurut (Abidin 2020) Ada beberapa solusi pembelajaran matematika secara daring di Era Covid-19 diantaranya adalah (1) menjelaskan situasi yang terjadi saat ini dan memberikan pemahaman kepada anak atau siswa tentang *social distancing* untuk tetap harus belajar di rumah sebagai bentuk pencegahan penularan virus corona. Tempat ramai seperti sekolah dan juga ruang publik lainnya dapat meningkatkan potensi penularan virus. (2) Saling koordinasi secara online antara orang tua dengan guru maupun sekolah. Orang tua pun harus aktif menanyakan kepada guru mengenai materi yang harus dipelajari anak, metode pembelajaran yang akan digunakan, dan tugas apa saja yang harus dikerjakan oleh siswa. Orang tua juga perlu berkoordinasi aktif dengan pihak sekolah, bagitu juga guru dan sekolah dengan orang tua harus saling memberitahukan atas perkembangan anak selama belajar di rumah agar guru dapat mengantisipasi langkah pembelajaran selanjutnya dan sekolah memberikan arahan yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran di Era Covid-19; (3) Memanfaatkan media pembelajaran daring salah satunya adalah pembelajaran dalam bentuk video yang diupload kedalam channel Youtube dimana banyak sekali video pembelajaran menarik saat ini di platform youtube yang mudah untuk diperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Guru maupun dosen juga dapat membuat video pembelajaran berbasis animasi kartun atau presentasi matematika ketika mengajar dikelas; (4) Belajar matematika di rumah sangat membosankan apabila tidak diselingi dengan aktivitas lain yang menyenangkan, Kegiatan pembelajaran diselingi dengan aktivitas yang nyaman untuk bekerja dan belajar di rumah dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dengan cara memberikan kebebasan dan keleluasaan anak untuk bereksplorasi. Orang tua bisa mengajak anak belajar di ruang keluarga atau pekarangan rumah untuk mendapatkan udara yang terbuka. Sesekali orang tua memberikan hadiah kepada anak apabila sudah menyelesaikan tugas dengan baik.

### Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya minat belajar dari siswa, proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar. Minat berkaitan erat dengan tujuan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan sungguh-sungguh berusaha mencapai tujuan yang dikehendaknya. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya (Flora Siagian, 2015)

Dalam penelitian (Jusmawati 2020) yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pgsd Unimerz Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika” hasil peneliti tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis, pembelajaran berbasis daring dan minat belajar matematika mahasiswa menunjukkan nilai  $\text{sig } 0,038 < \alpha (0,05)$ . Akhirnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis daring terhadap minat belajar matematika mahasiswa Prodi PGSD Universitas Megarezky.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif karena dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi secara fakta dan objektif dengan menganalisa hasil observasi selama proses pembelajaran matematika berbasis daring dan hasil angket terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA N 9 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Teknik Pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA-3 Sebanyak 36 siswa dengan variable bebas yaitu pembelajaran matematika berbasis daring berbantu aplikasi *Microsoft teams*, variable terikat yaitu Minat belajar siswa. Instrumen Penelitian yang digunakan peneliti berupa angket, observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada responden sedangkan Observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika berbantuan *microsoft teams*. Data yang diperoleh siswa kelas XI ini berupa opini secara individual yang berdasarkan jawaban dari hasil wawancara dengan peneliti. Setelah itu data akan dikumpulkan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti. Selain sumber data hasil wawancara siswa kelas XI di SMA N 9 Semarang, bisa juga hasil dokumentasi berbagai literatur yaitu berupa buku, jurnal, artikel ataupun yang berkaitan dengan penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan melalui *Google Form*, untuk memeriksa keabsahan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik referensi yang diperoleh selama penelitian seperti jurnal penelitian, jawaban responden. Untuk menguji dan mengoreksi hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Pada penelitian ini menggunakan sekala likert yang terdiri dari skor angket tiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan positif (+) adalah skor 4 untuk jawaban sangat setuju (SS), skor 3 untuk jawaban Setuju (S), skor 2 untuk jawaban tidak setuju (TS), skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan alternatif jawaban untuk pernyataan negatif (-) adalah skor 1 untuk jawaban sangat setuju (SS), skor 2 untuk jawaban Setuju (S), skor 3 untuk jawaban tidak setuju (TS), skor 4 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Tahap pertama membagikan angket minat belajar kepada siswa. Tahap Selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas XI Mipa 3 SMA Negeri 9 Semaang mengenai minat belajar dan proses pembelajaran matematika. Data hasil wawancara tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

#### **HASIL PENELITIAN**

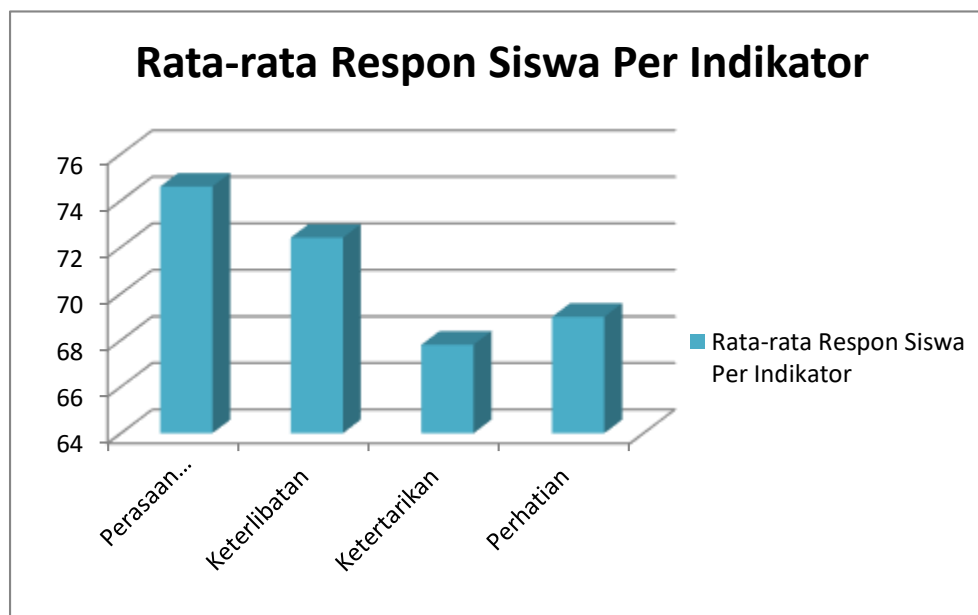
Penelitian ini dilakukan saat kegiatan magang 3 kependidikan, selama kurang lebih 2 bulan di sekolah SMA Negeri 9 Semarang yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA-3 yang terdiri dari 36 siswa. Peneliti menganalisis dan mengobservasi proses pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Microsoft teams* peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Berikut adalah hasil observasi proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *microsoft teams* di kelas XI Mipa- 3.

Di SMA Negeri 9 Kota Semarang, Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan seorang guru terlebih dahulu adalah menyusun perencanaan pembelajaran berupa Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada kurikulum kondisi khusus darurat covid 19 sebagai bentuk persiapan guru agar proses pembelajaran dapat terarah dan terencana sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika di kelas XI MIPA3 dilaksanakan melalui daring dengan berbantuan aplikasi *microsoft teams* yang telah ditetapkan oleh sekolah. Pembelajaran matematika dalam satu minggu ada 2 pertemuan khusus untuk hari jum'at dilakukan penilaian harian terjadwal

sedangkan, alokasi waktu untuk 1 pertemuan adalah 60 menit x 1 jam pembelajaran diusahakan dalam pembelajaran guru tidak terus melakukan video conference dengan siswa. Pertama dalam proses pembelajaran matematika seorang guru memulai untuk membuka kegiatan pembelajaran melalui live conference dalam akun *microsoft teams* kemudian siswa akan menerima dan bergabung dalam panggilan yang dilakukan oleh guru. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian menanyakan kabar siswa dilanjutkan dengan mengabsen dan berdo'a untuk mengawali pembelajaran tidak lupa guru juga memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sebelum itu guru menanyakan terkait materi yang sudah di bahas minggu lalu, guru juga mengingatkan siswanya apabila siswa lupa atau kesulitan dalam mengingat maupun memahami materi. Kegiatan inti dalam kegiatan pembelajaran adalah guru menyampaikan materi pelajaran guru tetap sebagai fasilitator dan tutor untuk peserta didik. Awalnya guru memberi penjelasan singkat (materi) kepada peserta didik melalui video yang guru buat sendiri maupun dari berbagai sumber referensi seperti youtube dan dibagikan kepada grup kelas di *microsoft teams*. Tidak hanya video, guru terkadang memberikan sebuah catatan atau materi yang guru rangkum kedalam media power point kemudian dijelaskan secara *video conferece* hal tersebut dilakukan karena mengingat terkadang materi matematika itu sebuah konsep yang abstrak. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab yang guru lakukan biasanya melalui kolom komentar dalam postingan materi yang sudah guru bagikan. Selanjutnya untuk mengakhiri pembelajaran guru memberikan tugas terkait materi yang telah diajarkan. Pemberian tugas ini biasanya dilakukan melalui *assignment* dalam *microsoft form* atau diberi tugas di buku siswa lalu hasil pekerjaannya difoto dan dikirim melalui Whats Up.

Berdasarkan hasil wawancara terkait proses pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Microsoft teams kepada siswa kelas XI Mipa 3 dapat disimpulkan bahwasannya sejauh ini untuk mengatasi pembelajaran di masa pandemi lalu diadakan online school melalui Microsoft Teams siswa merasa cukup efektif untuk memahami materi karena melalui Microsoft Teams guru juga dapat menjelaskan materi secara virtual melalui share screen dan menjelaskannya saat mengadakan meeting, dan terdapat fitur lainnya dalam aplikasi Microsoft Teams yang mendukung proses siswa memahami materi seperti tempat file untuk guru mengaploud materi dan assigment untuk pengumpulan tugas *microsoft Teams* ini mempermudah komunikasi antara guru dan siswa saat pembelajaran jarak jauh. Namun ada juga yang merespon bahwasannya pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan aplikasi microsoft teams banyak menemukan kendala diantaranya adalah koneksi buruk atau sinyal terputus dan ketika ada yang tidak paham kurang bisa menunjukkan bagian mana yang tidak paham, penjelasan yang diberikan terbatas waktu dan juga media sehingga lebih sulit berinteraksi dan tidak seleluasa saat menjelaskan secara langsung. Lebih mudah memahami apabila diajarkan di papan tulis secara tatap muka karena untuk mata pelajaran seperti hitung-hitungan lebih mudah ketika diajarkan secara langsung. Kemudian pembelajaran matematika secara daring dengan penemuan-penemuan rumus tidak cocok jika dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*, alasannya akan memakan waktu lama, akan lebih baik jika menggunakan media video yang kemudian di *share* di Youtube, jadi siswa dapat memutar secara berulang, sampai mereka memahami apa yang mereka belum paham, ada yang merespon bahwa mengikuti pembelajaran di *microsoft Teams* merasa enjoy dan santai, jadi siswa dapat menikmati dan mengikuti pembelajaran daring dengan baik, ada juga yang merespon bahwa pembelajaran di *Microsoft Teams* yang dilakukan adanya interaksi antara guru dan siswa, jadi rasa kompetitifnya lebih muncul daripada belajar secara individu oleh karena itu siswa lebih bersemangat mengikuti *meeting* di *Microsoft Teams* dengan baik, walaupun keadaannya secara daring tidak tatap muka, tetapi nuansa mengikuti pembelajaran di *Microsoft Teams* seperti tatap muka walaupun secara virtual

Selanjutnya untuk mengetahui presentasi pencapaian minat belajar siswa peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Kemudian melakukan penyebaran angket kepada siswa, data hasil angket dihitung dengan menggunakan skala Likert terdapat 16 pernyataan dan 4 indikator minat belajar dari Slameto (2010). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut :



Gambar 2. Rata-Rata Respon minat belajar siswa

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh rata-rata tertinggi yaitu pada indikator ke-1 mengenai perasaan senang dengan perolehan rata rata sebesar 74,6 apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran kemudian indikator ke 2 mengenai keterlibatan diperoleh rata-rata sebesar 72,4. Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Untuk indikator yang ke tiga mengenai ketertarikan diperoleh rata-rata sebesar 67,8 Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru. Jadi dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwasanya siswa merasa senang pembelajaran matematika secara daring melalui *Microsoft* dibuktikan adanya siswa yang antusias mengikuti pembelajaran matematika secara daring di *Microsoft Teams*, antusias mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru dan mau untuk menjelaskan ke teman-temannya, selalu hadir tepat waktu ketika guru mengadakan *meeting* di *Microsoft Teams*, dan siswa juga selalu mengerjakan tugas selalu tepat pada waktunya dan indikator keempat mengenai perhatian diperoleh rata-ratanya sebesar 69,16 Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. Berdasarkan perolehan rata-rata tiap indikator yang telah disebutkan maka, untuk presentasi pencapaian minat belajar siswa diperoleh rata rata sebesar 70,95 % dari ke empat indikator yaitu Perasaan senang, Keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian dalam

pembelajaran matematika secara daring menggunakan aplikasi microsoft teams di kelas XI SMA N 9 Semarang.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

- 1) pembelajaran matematika dengan berbantuan aplikasi Microsoft teams kepada siswa kelas XI Mipa 3 untuk mengatasi pembelajaran di masa pandemi siswa merasa cukup efektif untuk memahami materi karena dalam Microsoft Teams guru dapat menjelaskan materi secara virtual melalui share screen dan menjelaskannya saat mengadakan meeting, selain itu terdapat fitur lainnya dalam aplikasi Microsoft Teams yang mendukung proses siswa untuk memahami materi seperti tempat file untuk guru mengupload materi dan assignment untuk pengumpulan tugas *microsoft Teams*
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi microsoft Teams mempermudah komunikasi antara guru dan siswa saat pembelajaran jarak jauh
- 3) Namun ada juga yang merespon bahwasannya pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan aplikasi cukup banyak menemui kendala teknis alasannya karena terkadang sinyal terputus dan ketika ada yang tidak paham kurang bisa menunjukkan bagian mana yang kurang paham penjelasan yang diberikan terbatas waktu dan juga media sehingga lebih sulit berinteraksi dan tidak seleluasa saat menjelaskan secara langsung lebih mudah memahami apabila diajarkan di papan tulis secara tatap muka karena untuk mata pelajaran seperti hitung-hitungan lebih mudah ketika diajarkan secara langsung.
- 4) presentasi pencapaian minat belajar siswa diperoleh rata rata sebesar 70,95 % dari ke empat indikator yaitu Perasaan senang, Keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian dalam pembelajaran matematika secara daring menggunakan aplikasi microsoft teams di kelas XI SMA N 9 Semarang.

### REFERENSI

- Abidin, Zainal., "Belajar Matematika di Era Covid-19." (2020).
- Andriani, R., & Rasto, R., Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, (2019), 4(1), 80.
- Aulia, S., *Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi*. (2020).
- Flora Siagian, R. E., Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2015, 2(2), 122–131.
- Ghiffar, dkk., Model pembelajaran berbasis blended learning dalam meningkatkan critical thinking skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2018,85-94. STKIPAndi Matappa Pangkep.
- Jusmawati, Jusmawati, Satriawati Satriawati, and Bellona Mardhatillah Sabillah. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pgsd Unimerz Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 5.2 (2020): 106-111.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., & Sayekti, L., Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi (Studi terhadap Website pditt.belajar.kemdikbud.go.id). *Walisongo Journal of Information Technology*, (2019), 1(2),151-160.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R., Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, (2015), 5(2), 131-149.
- Riamin., *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran*, 2016.
- Siagian, R. E. F., *Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), (2015).
- Situmorang, Adi S. dan Siahaan, Friska., *Desain Model Pencapaian Konsep Terhadap Minat Belajar Mahasiswa FKIP UHN*. Medan: Jurnal Penelitian bidang Pendidikan, 2019, 25(1):(55-61)



- Sobron, A. N., & Bayu, R., Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38, 2019.
- Kemendikbud., *Surat Edaran Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*, 2020
- Tim Kemenristekdikti., *Buku Panduan Pengisian Survei Pembelajaran dalam Jaringan*. Jakarta, 2017
- Tim Office 365., *Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning)*, 2020
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran*, 2020.