

**ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING
MELALUI *MICROSOFT TEAMS* DENGAN PENDEKATAN *DISCOVERY
LEARNING* PADA MATERI RUMUS PERKALIAN SINUS DAN COSINUS**

Rosiana Oriza Sativa¹⁾, Martyana Prihaswati²⁾

Universitas Muhamadiyah Semarang

¹email : orizasativa932@gmail.com

²email : martyanaprihaswati@gmail.com

Abstrack

This study aims to obtain information and a description of students' interest in learning mathematics during online learning through Microsoft Teams with a discovery learning approach. The method used in this research is quantitative descriptive method. This research was conducted online at SMA Negeri 2 Semarang. The sample selection technique used in this study was the random sampling technique. The sample of this study was all students of class XI-MIPA-3 in SMA Negeri 2 Semarang as many as 36 students. The research instruments used by researchers were questionnaires and interviews. Based on the results of research that has been conducted by researchers, it can be concluded that regarding students' interest in learning online through Microsoft Teams with the Discovery Learning approach, it is obtained that the average final data of the four indicators is 60.76 related to the indicator of interest in learning, namely the feeling of being happy with the average equal to 59.72, student involvement with an average of 60.06, student interest with an average of 61.97, and student attention with an average of 61.28.

Keywords: *Student Learning Interests, Online Learning, Microsoft Teams, Discovery Learning Approaches*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam mewujudkan cita-cita bangsa, kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 terdapat tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan informal, formal dan non formal (Darmadi, 2019. Hlm. 26). Dari ketiga jalur pendidikan tersebut, pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur serta memiliki tingkatan atau jenjang tertentu yang dilaksanakan di sekolah dengan syarat tertentu yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Peristiwa yang tidak dapat diprediksi telah terjadi yaitu dengan munculnya wabah virus Corona atau Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) yang mulai menyebar ke berbagai negara. Pada bulan Maret 2020, wabah Covid-19 telah masuk ke Indonesia yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Terkait dengan penyebaran virus yang sangat cepat, pemerintah provinsi dan pemerintah daerah membuat suatu kebijakan untuk meniadakan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran online baik tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi (Pujilestari, 2020 hlm. 53). Kebijakan tersebut dikeluarkan pada tanggal 24 Maret 2020 dengan adanya Surat Edaran No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang telah ditandatangani oleh Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Subarto, 2020. Hal 14). Berdasarkan isi surat edaran tersebut, segala kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan di rumah dalam upaya memutus rantai penyebaran Covid-19.

Dengan adanya pembelajaran di rumah secara daring, peran yang di laksanakan sekolah, beralih fungsi ke satuan keluarga (Subarto, 2020 hal 15). Sehingga keluarga harus ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Orang tua dapat memberikan motivasi dan memberi semangat agar siswa tidak merasa jenuh dan membantunya apabila mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa (Dewi, & Murnaka, 2018, hlm. 165). Seperti yang diketahui, pada kondisi belajar tatap muka masih banyak siswa yang merasa kesulitan belajar matematika, apalagi dalam kondisi pembelajaran daring yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu. Perubahan proses pembelajaran daring yang secara tiba-tiba akibat pandemik Covid-19 menyebabkan guru, siswa dan orang tua harus siap dengan berbagai perubahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru harus cepat tanggap terhadap penggunaan teknologi dan internet sebagai sarana penunjang pembelajaran daring. Begitu pula dengan siswa dan orang tua yang harus siap belajar di rumah tanpa fasilitas belajar yang biasanya tersedia di sekolah. Dalam pelaksanaannya guru kerap kali mengalami kendala dalam proses pembelajaran seperti, berkoordinasi dengan orang tua ataupun pengelolaan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis internet (CNN Indonesia, 2020). Selama pembelajaran daring guru tidak dapat mengamati ketika siswa berinteraksi, bersosialisasi dan berkomunikasi secara langsung dengan teman-temannya. Sehingga permasalahan yang dialami oleh guru yaitu dalam penilaian ranah afektif yang tidak dapat dilakukan pada pembelajaran daring (Rigianti, 2020. Hlm. 301).

Siswa belum terbiasa dengan belajar secara daring, karena selama ini sistem belajar dilaksanakan adalah melalui tatap muka, murid terbiasa berada di sekolah untuk berinteraksi dengan teman-temannya, bermain dan bercanda gurau dengan teman-temannya serta bertatap muka dengan para gurunya, sehingga siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dalam menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar siswa (Purwanto, dkk., 2020).

Ada banyak media pembelajaran daring yang digunakan oleh guru dan dosen dalam menyampaikan pesan pembelajaran (materi ajar) kepada peserta didiknya. Kemunculan media pembelajaran daring 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 daring yang dirancang di dalam *microsoft 365*.

Situasi pembelajaran daring sekarang ini pendidik harus pandai memilih dan mendesain media pembelajaran daring. 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 atau pendekatan 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.

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft Teams*, maka peneliti menerapkan proses pembelajaran daring ini dengan menggunakan pendekatan *discovery learning*. Pendekatan *discovery learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dituntut untuk mampu menemukan suatu konsep dalam belajar. Dengan ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Roestiyah NK (2008, p. 20) “*Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip”. Proses mental yang dimaksud yaitu: mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Peran guru dalam pembelajaran berlangsung hanya sebagai pembimbing dan memberikan instruksi. Siswa berperan lebih aktif dalam menemukan konsep sendiri.

Lefran ois (2000, p. 209) berpendapat bahwa pembelajaran *discovery* adalah pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan materi pelajaran secara langsung melainkan diminta untuk menemukan sendiri hubungan yang ada antara informasi-informasi yang diberikan. Balim (2009, p. 2) mengutarakan bahwa dalam pembelajaran terjadi oleh penemuan, yang mengutamakan refleksi, berpikir, bereksperimen, dan bereksplorasi. Dengan tujuan penemuan disini dari yang awalnya tidak diketahui menjadi diketahui oleh siswa itu sendiri. Siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran daring memberikan pengalaman yang berbeda dan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa harus membiasakan untuk belajar secara mandiri di rumah. Dengan berbagai upaya dilakukan oleh guru, siswa dan orang tua agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar meskipun banyak hambatan dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, peneliti akan mencoba melakukan analisis deskriptif mengenai minat belajar siswa dalam pembelajaran daring melalui *microsoft teams* dengan pendekatan *discovery learning*. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai minat siswa dalam belajar matematika selama pembelajaran daring melalui *microsoft teams* dengan pendekatan *discovery learning*.

KAJIAN LITERATUR

Minat Belajar Siswa

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 dikehendakinya. 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).

Menurut Slameto (2010:180), ada beberapa indikator minat belajar yaitu yang pertama perasaan senang. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya adalah senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pembelajaran. Kedua, Keterlibatan siswa. ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam berdiskusi, aktif

bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Ketiga, ketertarikan. Biasanya berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan, atau biasanya berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas dari guru. Keempat, yaitu perhatian siswa. 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. Contohnya adalah mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

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.

Microsoft Teams

Banyak sekolah dan universitas beralih ke pembelajaran jarak jauh, dan satu alat yang siap pakai untuk pekerjaan itu adalah *Microsoft Teams for Education*. Aplikasi *Microsoft Teams* adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Microsoft bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar daring sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. *Microsoft Teams* memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan Tugas. Dan, sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik (Tim Office 365, 2020). Dalam Tim, guru dapat dengan cepat berkomunikasi dengan siswa, berbagi file dan situs web, membuat Buku Catatan Kelas *One Note*, dan mendistribusikan serta menilai tugas. Buku Catatan Kelas *One Note* yang terintegrasi dan manajemen tugas ujung ke ujung 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.

Aplikasi *Microsoft Teams* sangat memudahkan guru dalam berinteraksi dengan siswa, yang kemudian dikolaboratif dengan menggunakan pendekatan *Discovery Learning* yaitu pembelajaran penemuan atau dapat diartikan juga sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri. Menurut Hosnan (2014 : 282) *discovery learning* adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki, sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Bentuk metode pembelajaran *Discovery Learning* adapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah bergantung pada besarnya kelas yang dijelaskan lebih detail sebagai berikut (Oemar Hamalik, 2009 : 187): 1) Sistem satu arah; pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan proses *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah dan kemudian memecahkan masalah tersebut melalui

langkah-langkah *discovery*, 2) Sistem dua arah; Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pernyataan guru. Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka kearah yang tepat atau benar. Pendekatan *Discovery learning* menekankan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui dengan fokus masalah yang direkayasa oleh guru. Bruner mengatakan proses belajar memerlukan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan yang memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif (Kemendikbud, 2014). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menitikberatkan peran guru sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Oleh sebab itu, bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan (Faiq, 2014).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif karena dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi secara fakta dan objektif menggunakan angka-angka dalam hasil perhitungan di *Microsoft Excel* mengenai minat siswa dalam belajar matematika selama pembelajaran daring melalui *microsoft teams* dengan pendekatan *discovery learning*.

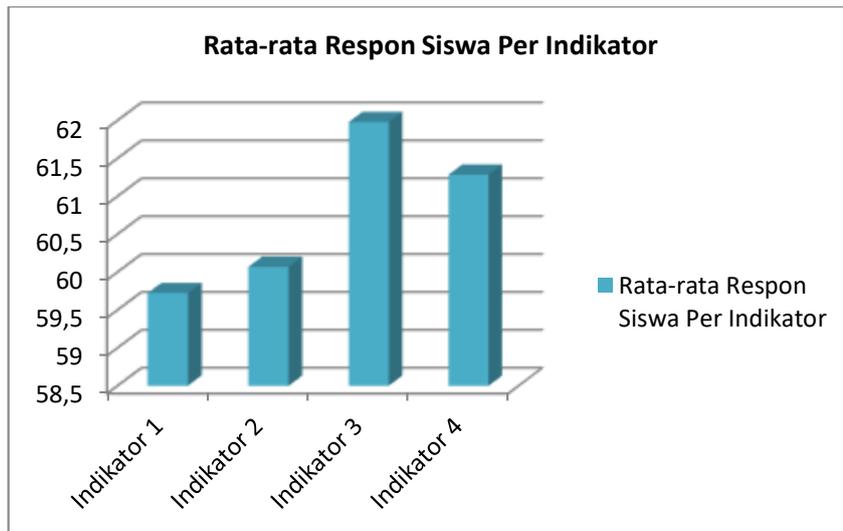
Penelitian ini dilaksanakan secara daring di SMA Negeri 2 Semarang. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-MIPA-3 di SMA Negeri 2 Semarang sebanyak 36 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti berupa angket dan wawancara. Angket digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada responden. Wawancara digunakan sebagai penguat dari angket tertutup sebanyak 10 butir pertanyaan yang nantinya akan dibagikan kepada responden. Angket ini merupakan angket tertutup, karena responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia dan diharapkan responden memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Penelitian dilakukan di kelas dengan mengambil 36 responden. Penyebaran angket dilakukan secara daring diluar jam KBM PJJ dengan berbantuan *google form*.

Pada penelitian ini menggunakan skala likert yang terdiri dari Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan deskriptif. Tahap pertama membagikan angket minat belajar kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Semarang mengenai minat belajar. Data hasil wawancara tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Semarang, diperoleh hasil data sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-Rata Respon Siswa per Indikator

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh rata-rata tertinggi yaitu pada indikator ke-3 mengenai Ketertarikan Siswa sebesar 61.97. Menurut Slameto (2010) ketertarikan siswa mengenai indikator minat belajar adalah 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, selain itu menurut Handayani (2016) juga menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang, dorongan melakukan aktivitas terhadap kegiatan belajar yang dilakukan melalui latihan-latihan ataupun pengalaman. Jadi dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwasanya siswa memiliki ketertarikan dalam pembelajaran daring melalui *Microsoft Teams* dengan pendekatan *Discovery Learning*, 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. Kemudian untuk indikator tertinggi kedua pada indikator ke 4 mengenai perhatian siswa, 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. Pada indikator ke-4 rata-rata sebesar 61.28, dimana dapat disimpulkan bahwasanya siswa selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru ketika di *Microsoft Teams*, dan siswa selalu mencatat materi yang telah disampaikan oleh guru, walaupun ada beberapa respon siswa yang menjawab bahwa tidak mencatat materi ketika di *Microsoft Teams*. Kemudian untuk Indikator ke-2 yaitu sebesar 60.06, pada indikator ke-2 mengenai keterlibatan siswa, dimana siswa selalu bertanya ketika ada materi yang belum dipahami terkait penemuan-penemuan rumus, siswa juga selalu aktif ketika di *Microsoft Teams*, walaupun ada beberapa siswa yang kadang tidak senang menjawab pertanyaan dari guru, ada juga yang merasa malu bertanya, sehingga tidak aktif, jika ada yang belum dipahami terkait materi yang disampaikan oleh guru sebaiknya siswa bertanya, jika malu bertanya kepada guru, baiknya bertanya kepada teman lain yang sudah paham. Jadi materi yang disampaikan guru akan diterima dengan baik oleh siswa. Kemudian indikator yang ke-1 sebesar 59.72 mengenai Perasaan senang siswa, dimana siswa merasa senang ketika pembelajaran daring melalui *Microsoft Teams* dengan pendekatan *Discovery Learning* terkait penemuan-penemuan rumus, siswa juga bersemangat mengikuti pembelajaran matematika di

Microsoft Teams, dikatakan memiliki rata-rata terendah dikarenakan beberapa siswa mengalami kendala sinyal ketika melakukan *meeting* di *Microsoft Teams*.

Menurut Slameto (2010 : 180), ada beberapa indikator minat belajar yaitu yang pertama perasaan senang. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Semarang, beberapa siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran matematika secara daring melalui *Microsoft Teams*, dapat disimpulkan bahwasanya sejauh ini untuk mengatasi pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang kemudian pembelajarannya dialihkan menjadi pembelajaran daring melalui aplikasi *Microsoft Teams*, dimana siswa merasa cukup efektif untuk memahami materi walaupun secara daring, 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 pembelajaran matematika secara daring seperti tempat file untuk guru mengupload materi dan *assignment* untuk pengumpulan tugas. *Microsoft Teams* ini mempermudah komunikasi antara guru dan siswa saat pembelajaran daring. Namun ada juga siswa yang merespon bahwasanya pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* kurang efektif, dikarenakan alasan sinyal yang kurang mendukung ditempat siswa, dan ketika ada yang belum dipahami terkait materi yang dijelaskan guru di *meeting* siswa kesulitan bertanya jika saat *meeting* terkendala sinyal. Penjelasan yang diberikan pun terdapat keterbatasan waktu, jadi siswa tidak leluasa untuk bertanya ketika ada yang belum memahami materi dan juga ada yang merespon bahwa pembelajarn daring melalui *Microsoft Teams* tidak leluasi untuk berdiskusi, jadi siswa tidak bisa merasakan keseruan matematika secara langsung. Kemudian ada juga siswa yang merespon bahwa 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, jadi 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. Kedua, Keterlibatan siswa, keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan kegiatan dari obyek tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa mengenai keterlibatan siswa yaitu bagaimana siswa jika dihadapi dengan kesulitan, beberapa merespon dengan beragam, ada yang merespon tidak mengalami kesulitan ketika pembelajaran matematika secara daring terkait penemuan-penemuan rumus, jadi memang siswa tersebut sudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, ada juga siswa yang merespon terkait kendala dalam hal pengumpulan tugas secara daring, alasannya penyimpanan memori penuh di *Handphone* milik siswa. Jadi beberapa siswa dapat mengatasi kesulitan itu sendiri sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Ketika ada teman yang pasif dan tidak aktif digrup, beberapa siswa juga berusaha untuk mengingatkan anak tersebut supaya bisa aktif digrup, ada juga yang merespon bahwa membiarkan anak tersebut pasif, alasannya agar siswa yang pasif tersebut mengerti akibatnya jika tidak paham materi, akan berakibat sendiri bagi siswa yang pasif tersebut. Ketiga, ketertarikan. Biasanya berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan, atau biasanya berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Berdasarkan wawancara mengenai pertanyaan media yang sangat membantu siswa dalam pembelajaran daring, beberapa merespon bahasawanya media yang sangat cocok yaitu dengan menggunakan

Microsoft Teams, yang dikolaboratif dengan video pembelajaran. Jadi sebelum KBM PJJ dimulai siswa sudah diberikan *link youtube*, jadi ketika jam KBM PJJ dimulai siswa sudah belajar terlebih dahulu, kemudian di *Microsoft Teams* hanya untuk mengulas materi saja, ditambah jika siswa ingin bertanya terkait apa yang belum dipahami. 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. Berdasarkan wawancara bahwasanya ketika pembelajaran matematika secara daring dengan pendekatan *discovery Learning* melalui aplikasi *Microsoft Teams* dimulai *meeting*, siswa merespon dengan menjawab bahwa mereka mendengarkan apa yang guru sampaikan di *Microsoft Teams*, kemudian mencatat materi jika ada yang perlu dicatat. Ada beberapa yang merespon bahwa, selama pembelajaran daring yang dimulai di *Microsoft Teams*, siswa tidak mencatat apa-apa, hanya mendengarkan saja. Walaupun beberapa siswa yang mengalami kendala sinyal.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Supriyadi (2012) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Metode *Discovery* Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 03 Sungai Ambawang Kubu Raya Tahun 2012/2013". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi diketahui pada siklus I sebagian besar kegiatan telah dilaksanakan oleh guru dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yaitu sebesar 65%. Setelah siklus II seluruh pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah dapat dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran bentuk daun dan fungsinya dengan metode *discovery learning* dapat meningkat 100%.

Penelitian oleh Adi Suarman Situmorang (2020) dengan judul penelitian "*Microsoft Teams For Education* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams for Education* berada dalam kategori "Sangat Baik" karena 94 orang dari 110 orang atau sekitar 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai tinggi (≥ 75). Presentase peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing-masing indikator adalah 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams for Education* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 2 Semarang mengenai minat belajar siswa dalam pembelajaran daring melalui *Microsoft Teams* dengan pendekatan *discovery Learning* diperoleh data akhir rata-rata keempat indikator sebesar 60.76 terkait dengan indikator minat belajar, yaitu Perasaan senang dengan rata-rata sebesar 59.72, keterlibatan siswa dengan rata-rata sebesar 60.06, ketertarikan siswa dengan rata-rata sebesar 61.97, dan perhatian siswa dengan rata-rata sebesar 61.28.

REFERENSI

- Abidin, Zainal. "Belajar Matematika di Era Covid-19." (2020).
- Arsyad, Azhar. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aulia, S. (2020). Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi. 20 Juli. <https://www.suara.com/yoursay/2020/07/20/175556/pembelajaran-daring-pada-masapandemi>
- Balim, A. G. (2009). The effects of discovery learning on students' success and inquiry learning skills. *Eurasian Journal of Educational Research Egitim Arastirmalari- Eurasian Journal of Educational Research*, 35 (35), 1–20. Retrieved from http://www.ejer.com.tr/0DOWNLOAD/p_dfler/eng/1177009234.pdf
- Flora Siagian, R.E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122-131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>

- 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.
- Sugiyono, P. D. (2015). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. ALFABETA, cv.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran