



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Teams* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA YPPK Asisi Sentani

Natalia Wilar

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani

nataliawilar123@gmail.com

Diterima: 02-12-2023

Review: 07-12-2023

Publish: 10-12-2023

Abstrak

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi *Microsoft Teams* pada siswa kelas X IPS 1 SMA YPPK Asisi Sentani yang diharapkan mampu menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terkhusus mata pelajaran seni budaya. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli isi konten, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, siswa perorangan, siswa kelompok kecil, dan siswa dalam uji coba lapangan. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis MS Teams dan Motivasi belajar siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar. *Microsoft teams* adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi berkas) dan integrasi aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk MS Teams untuk kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh dan telah valid untuk digunakan. Hasil angket kuisisioner menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Microsoft Teams*, Penelitian Pengembangan, Model ADDIE, Seni Budaya.

Abstract

This development research will produce a learning media product in the form of Microsoft teams for class This research is development research using the ADDIE development model. The subjects in this research were content experts, learning media experts, learning design experts, individual students, small group students, and students in field trials. The variables examined in this research are MS Teams-based learning media and student learning motivation. Research data was collected using interview instruments, questionnaires and learning outcomes tests. Microsoft teams is a unified communications and collaboration platform that combines work chat, video meetings, file storage (including file collaboration) and application integration features. The research results show that a learning media has been successfully developed which is packaged in the form of MS Teams for Distance Learning activities and is valid for use. The results of the questionnaire show that the product developed is effective in increasing student learning motivation.

Keywords: Minimal Learning Media, *Microsoft teams*, Development Research, ADDIE Model, Arts and Culture.



PENDAHULUAN

Dimasa pandemic *covid-19* dan tatanan baru masa kini mengakibatkan terhambat nya proses belajar mengajar di setiap sekolah maupun lembaga pendidikan formal yang ada di Indonesia. Namun pendidikan harus tetap dijalankan sebagaimana keadaan yang terjadi saat ini, karena pendidikan sangat penting bagi masa depan bangsa dan Negara kita yang tercinta ini. Oleh karena itu pemerintah mengeluarkan surat edaran tentang proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah masing-masing atau yang biasa di sebut daring dalam rangkahan pencegahan *covid-19*. Pembelajaran daring merupakan suatu system pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dengan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

Dengan adanya pandemic *covid-19* semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah di tiadakan karena mencegah adanya penyebaran *covid-19*, maka dari itu guru menggu-nakan system pembelajaran daring. Dalam hal ini mengakibatkan terhambatnya suatu proses pembela-jaran karena kondisi yang terjadi saat ini yaitu pandemic *covid-19*. Maka dari itu upaya guru menggunakan system pem-belajaran yang menghasilkan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang di harapkan. Dengan demikian guru di SMA YPPK ASISI SENTANI menggunakan *microsoft teams* sebagai salah satu media pembelajaran daring khususnya dalam mata pelajaran seni budaya.

Dengan adanya media pembelajaran *Microsoft teams* tidak menghambat upaya guru kepada siswa dalam memotivasi minat belajar siswa dalam bidang studi seni budaya di X SMA YPPK ASISI SENTANI.

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam ataupun luar seseorang dalam mencapai suatu tujuan dan keberhasilan dalam belajar. Manusia sebagai makhluk sosial pasti membu-tuhkan motivasi dalam belajar. Namun pada saat ini motivasi belajar kurang di perhatikan. Sehingga hanya berfokus pada nilai bukan pada motivasi belajar siswa. Apalagi pembelajaran saat *covid-19* semua pembelajaran di lakukan dari rumah dengan berbantuan internet. Kurang efektifnya proses pembelajaran online yang dilakukan berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan dengan metode tatap muka di mana ketikan pembelajaran tatap muka siswa lebih antisuas dan juga lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Namun pada saat pandemi pembelajaran yang awalnya tatap muka semua di alikan menjadi daring. Maka dari itu diperlukan adanya peningkatan motivasi belajar siswa supaya tujuan dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Dewasa ini pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam menciptakan dan mengembangkan kepribadian serta pengembangan keterampilan. Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pen-didikan nasional adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri,kebiasaan,kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Pendidikan juga adalah alat untuk merubah cara berpikir siswa dari cara berpikir yang tradisional ke cara pikir yang ilmiah. Peran seorang guru dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan perubahan perilaku siswa. Keberhasilan penyelenggara pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu kesiapan seorang guru dalam mempersiapkan dirinya terlebih siswanya sebelum memulai proses pembelajaran. Penyampaian materi pesan atau pemikiran dari seseorang kepada penerima pesan.

Tujuan pendidikan adalah tercapainya suatu proses pendidikan yang dijalankan dengan baik. Kegiatan belajar pembelajaran yang di adakan di sekolah tidak akan terlepas dari yang namanya proses pendidikan. Proses pendidikan adalah proses suatu system yang terdiri dari input yang berupa peserta didik. Selanjutnya terjadi suatu proses dalam mendidik peserta didik dimana peserta didik diberi berupa bantuan, bimbingan, serta arahan agar supaya siswa dapat mengembangkan potensi-potensi yang sudah ada dan dimiliki oleh siswa melalui proses pembelajaran.

Sekolah merupakan suatu bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar,serta tempat memberi dan menerima materi pembelajaran bahkan sekolah merupakan salah satu tempat bagi para siswa untuk menuntut ilmu. Melihat kenyataan yang terjadi sekarang, sekolah di percaya oleh sebagian besar anggota masyarakat sebagai salah satu tempat untuk peserta didik mereka dapat belajar, berlatih kecakapan, menyerap pendidikan, bahkan tempat proses pendewasaan siswa. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai visi dan misi sekolah yang dilakukan dengan cukup berat agar supaya dapat mencapai suatu visi dan misi. Sekolah juga bisa di katakan adalah sekolah yang berperan untuk dapat mecerdasakan kehidupan anak bangsa artinya menumbuhkan, memotivasi,dan mengembangkan nilai-nilai budaya yang mencakup etika, logika,estetika dan pratika, sehingga tercipta manusia yang utuh dan berakar pada budaya bangsa.

Namun dengan adanya virus *covid-19* semua menjadi terbatas dalam proses pembelajaran yang di lakukan di sekolah-sekolah terlebih khusus di SMA YPPK ASISI SENTANI. Kementerian Agama RI menerbitkan beberapa surat edaran terkait pencegahan dan penanganan *covid-19* tentang pencegahan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *covid-19* yang di ataran lain memuat arahan tentang proses belajar mengajar yang di lakukan dari rumah masing-masing. Kondisi yang terjadi saat ini tentu menuntut lembaga pendidikan untuk tetap berinovasi dalam setiap proses pembelajaran walaupun dalam kondisi pandemic *covid-19*. Salah satunya adalah bentuk inovasi adalah dengan melakukan pembelajaran yang di lakukan dari rumah (daring.)

Peran ICT dewasa ini sudah memberikan banyak kemudahan yang bisa digunakan dan di manfaatkan oleh setiap lembaga pendidikan yang di gunakan sebagai media pembelajaran/penunjang untuk mengganti proses pembelajaran yang dilakukan di kelas-kelas atau tatap muka secara langsung antara guru dengan siswa bahkan siswa dengan guru dengan melakukan suatu proses pembelajaran dengan Memanfaatkan jaringan internet sebagai media pembelajaran saat ini. Perkembangan yang pesat sehingga memberikan kemudahan,

kebebasan, dan keluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan yang diajarkan guru kepada siswa.

Penerapan pembelajaran yang dilakukan dari rumah menuntut kedua belah pihak untuk tetap berinovasi. Perubahan proses pembelajaran ini terjadi di seluruh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Perubahan proses pembelajaran memaksa berbagai pihak agar dapat memaklumi keadaan yang terjadi saat ini yaitu *covid-19* dan tetap mengikuti pembelajaran di tengah pandemic *covid-19*. perubahan tersebut adalah pemanfaatan pembelajaran elektronik.

Pembelajaran berbasis *Microsoft teams* memiliki banyak keuntungan yang tersendiri bagi pendidik dan peserta didik. *Microsoft teams* juga merupakan pusat kolaborasi dan komunikasi dalam office 365, yang menginteraksikan banyak aplikasi dan layanan dalam satu platform. Ruang kerja yang tersedia menawarkan banyak fitur penghemat waktu dan efisien yang bisa dimanfaatkan oleh berbagai kalangan organisasi. *Microsoft teams* juga dapat dikatakan sebagai teknologi belajar atau e-learning technology yang di artikan sebagai pola penyajian materi. Selain itu, model pedagogi terkait dengan bentuk pembelajaran elektronik itu sendiri yang akan menciptakan model yang baru pembelajaran di dunia maya. Pembelajaran berbasis ms teams ini memaksa peserta didik memainkan peran lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran berbasis ms teams ini mengharuskan peserta didik untuk dapat memahami dengan usaha dan inisiatif sendiri. Pembelajaran berbasis ms teams banyak memberikan kesempatan lebih luas dan fleksibel sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya.

Ada banyak sekali media yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan jarak jauh sesuai dengan kebutuhan dari setiap lembaga pendidikan. Namun di lembaga pendidikan di SMA YPPK ASISI SENTANI menggunakan media pembelajan dengan berbasis ms teams dapat dapat diunduh lewat aplikasi *store /playsore*.

Pemberlakuan pembelajaran dari rumah di masa pendemi *covid-19*, menyebabkan banyak sekali lembaga-lembaga pendidikan memanfaatkan berbagai aplikasi penunjang pembelajaran. Salah satunya sekolah SMA YPPK ASISI Sentani yang memanfaatkan aplikasi *microsoft teams* sebagai salah satu aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran elektronik. Berbagai pembelajaran termaksud pembelajaran seni budaya yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi ms teams. Meskipun pembelajaran jarak jauh menggunakan berbantuan aplikasi secara serentak di Indonesia pada wilayah zona kuning dan zona merah akibat paparan *covid-19* terbilang sangat mendadak. Namun hal tersebut dapat menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga-lembaga pendidikan untuk dapat menerapkan sistem pembelajaran yang berbeda. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk dapat meneliti bagaimana pembelajaran seni budaya berbasis *microsoft teams* di sekolah SMA YPPK ASISI Sentani dengan judul hubungan pembelajaran berbasis *microsoft teams* dalam memotivasi minat belajar siswa dalam bidang studi seni budaya di X SMA YPPK ASISI SENTANI.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Namun karena adanya keterbatasan peneliti untuk menelaah secara keseluruhan dan untuk lebih fokusnya sasaran penelitian, maka penelitian

ini dibatasi pada masalah hubungan komunikasi guru dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya.

Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu: dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft teams* dan menciptakan suasana pembelajaran pada siswa kelas X IPS 1 SMA Yppk Asisi Sentani dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan yang di gunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni, observasi, wawancara, dan dokumentasi yaitu dengan guru pamong dan siswa kelas X IPS 1 SMA YPPK Asisi Sentani.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aplikasi *Microsoft Teams* di lakukan secara daring dari rumah masing-masing dengan kelas virtual sehingga memudahkan para pendidik dan juga siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan kelengkapan fitur dari *Microsoft teams* seperti meet, form, chat, audio dan video, pengumpulan tugas dan pemberitahuan semuanya terpadu pada aplikasi *Microsoft teams*. Penciptaan suasana belajar siswa dalam meningkatkan belajar siswa antara lain yaitu penciptaan suasana yang kondusif, penyampaian materi yang tidak monoton, dan dorongan dari guru seni budaya dalam pembelajaran,serta adanya siswa-siswi berprestasi yang ada di dalam kelas. Sehingga dapat merangsang dan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dengan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif ini mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata dan bahan, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan dengan berbagai metode alamiah.

Penelitian ini mengkaji tentang hubungan pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* dalam memotivasi minat belajar siswa dalam bidang studi seni budaya kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI. Untuk mengkajinya dipilih pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Hal ini mempunyai arti bahwa permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengisi setiap pertanyaan yang dibuat guru yang berhubungan dengan proses pembelajaran berbasis ms teams dalam bidang studi seni budaya yang di lakukan di kelas.

Penelitian ini bermaksud untuk penerapan pembelajaran seni budaya di X SMA YPPK ASISI SENTANI. Penelitian ini dipandang sangat penting khususnya dalam pembelajaran seni budaya di kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI.

Sehingga peneliti terjun langsung ke lapangan yaitu ke kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI pada mata pelajaran seni budaya dan berinteraksi demi mendapatkan data penelitian yang mendalam dan juga akurat. Selain penciptaan suasana belajar yang dapat mempengaruhi siswa dalam memotivasi minat belajar siswa dalam pembelajaran seni

budaya di kelas. Peneliti melakukan penelitian dengan melakukan virtual proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *microsoft teams* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana manfaat menggunakan aplikasi *microsoft teams* dan penciptaan suasana belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI dalam mata pelajaran seni budaya dengan cara menggali informasi dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft teams*, penciptaan suasana belajar dan motivasi belajar siswa.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan studi kasus, yang mana peneliti menggunakan penelitian secara langsung, teliti, dan juga mendalami mengenai peristiwa yang akan diteliti. Sehingga pada penelitian ini, yang ingin dipahami oleh peneliti adalah yang menyangkut mengenai hubungan pembelajaran berbasis *microsoft teams* dan penciptaan suasana belajar yang menghasilkan motivasi minat belajar siswa di kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI dalam mata pelajaran seni budaya.

1.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode angket dimana metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti.

Teknik Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan dengan bertujuan untuk mendapatkan data penelitian melalui tanya jawab dengan menggunakan panduan wawancara yang telah disusun dan yang sudah ada. dalam hal ini wawancara merupakan suatu hal yang penting karena data yang diperoleh dan disampaikan kepada sumbernya secara langsung. Pada metode kualitatif wawancara di bagi menjadi dua bagian yakni wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

Wawancara terstruktur yaitu merupakan wawancara yang dilakukan dengan cara membuat pertanyaan terlebih dahulu sebelum dilakukan wawancara sehingga sesuai dengan topik yang akan diteliti oleh peneliti. Sedangkan wawancara yang tidak terstruktur merupakan teknik yang dilakukan oleh peneliti dengan bebas karena tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis sehingga pertanyaan diajukan oleh peneliti berjalan dengan sesuai keadaan pada waktu itu. penulis dalam penelitian ini melakukan pengumpulan data ingin menggunakan teknik wawancara gabungan antara terstruktur dan tidak terstruktur. Karena penulis dalam hal ini ingin mendapatkan informasi dan data yang berkaitan dengan penelitian dengan data-data yang sebanyak-banyaknya. Sehingga sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dulu menyusun daftar pertanyaan yang akan ditanyakan. Setelah itu mencatat hasil wawancara yang nantinya digunakan sebagai laporan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI pada mata pelajaran seni budaya dengan jumlah 30 siswa. Setiap siswa diberi angket pertanyaan tentang kegiatan pembelajaran yang berbasis *Microsoft teams* dalam bentuk formulir pertanyaan. Data yang digunakan adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dengan melakukan wawancara di lapangan.

1.2 Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menganalisis data yang sudah terkumpul sebelumnya yaitu wawancara. Peneliti dalam hal ini menggunakan analisis data yang sifatnya deskriptif. Penelitian menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman.

Pada tahap ini peneliti memilah data yang akan dimasukkan ke dalam penelitian. Karena tidak semua data dari hasil wawancara dimasukkan ke dalam penelitian. Perlu adanya seleksi terlebih dahulu sebelum memasukan ke dalam laporan penelitian. Sehingga peneliti melakukan seleksi data yang akan di masukan dan yang tidak akan dimasukan ke dalam laporan penelitian.

Setelah melakukan proses reduksi penelitian, peneliti menyajikan data berupa uraian singkat atau deskripsi. Setelah memperoleh data, maka dilakukan penafsiran pada data tersebut dan selanjutnya menyusun langkah yang akan dilakukan. Pada saat melakukan penguraian data dan deskripsi peneliti mengolah agar data yang akan di paparkan nantinya jelas dan mudah di dimengerti dan dipahami. Misalnya pada data yang didapatkan mengenai aplikasi *microsoft teams* yang merupakan media pembelajaran yang di gunakan di SMA YPPK ASISI SENTANI. Maka dari data tersebut diuraikan dan di jelaskan oleh peneliti dengan mendeskripsikan dengan mudah dan dapat di pahami, begitupula dengan penipta suasana belajar dalam memotivasi minat belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya di kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terbilang cukup rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa dan kurang minat belajar siswa. selain itu siswa sering datang terlambat ke sekolah. Bahkan ketika sudah datang di sekolah kadang siswa belum siap untuk melakukan pembelajaran dikarenakan tidak ada persiapan alat tulis menulis sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Kekurangan tersebut dikarena-kan guru dalam penyampaian materi pembelajaran masih cenderung menggu-nakan metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi bosan. Dalam kenyataan pembelajaran seni budaya tidak terlalu sulit dan sangat menyenangkan untuk diikuti apabila fokus dalam penyampaikan dengan menggu-nakan metode cerama terlebih daya tangkap siswa pastilah bebedah membuat pembelajaran menjadi membo-sankan. Hal inilah yang kemudian menyebabkan siswa menjadi bingung dan kurangnya suatu dorongan dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung masih kurang maksimal.

Dalam wawancara dengan salah satu guru bidang studi seni budaya kelas X IPS, beliau mengatakan bahwa “minat belajar berbeda, tidak semua anak menyukai satu mata pelajaran yang sama sehingga tidak membuat antusias bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut”. Dari wawancara tersebut dapat di artikan bahwa minat siswa sangat rendah dan dapat mempengaruhi semangat serta motivasi belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian tes harian pada kondisi awal dapat diketahui bahwa dari jumlah siswa 30 yang berhasil memperoleh nilai diatas 82 sebanyak 5 anak, nilai antara 71-

81 sebanyak 8 anak dan nilai di bawah 71 sebanyak 17 anak. Dari hasil tersebut, tentunya hasil belajar siswa pada kondisi awal masih tergolong rendah sehingga peneliti ingin melakukan penelitian khusus pada mata pelajaran seni budaya dengan menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Microsoft teams* dan di harapkan dengan penggunaan aplikasi *Microsoft teams* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mempengaruhi tingkat motivasi belajarnya.

Hasil belajar siswa pada prasiklus masih tergolong cukup rendah, hal ini lah dapat dilihat dari masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 71 siswa dan kurang adanya motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menentukan dan mengukur hasil belajar siswa dapat di kategorikan sebagai berikut: (1) sangat baik (93-100), (2) baik (82-92), (3) cukup (71-81), dan (4) Kurang (71).

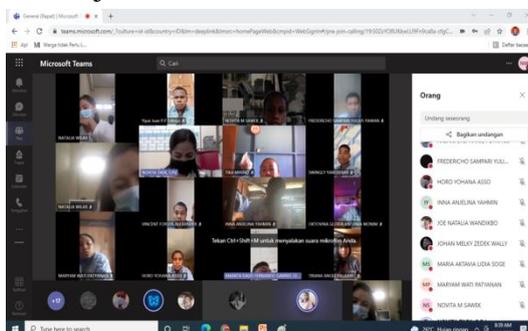
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft teams*

Dalam tahap pengembangan dan Perancangan produk yang akan dihasilkan, seluruh tahapan harus dipersiapkan secara optimal karena penerapan pembelajaran dari ini menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak, baik itu dari sekolah atau dari siswa itu sendiri. Bagaimanapun juga, pembelajaran secara daring dan digital membutuhkan peran teknologi yang baik dan dapat di akses dengan mudah. Sekolah juga melakukan observasi terhadap pembelajaran online yang baik dari lingkungan sekolah, guru, orang tua bahkan siswa itu sendiri.

Selain itu siswa harus siap beradaptasi dengan perubahan pembelajaran yang diatur oleh sekolah. Kemudian bagaimana strategi agar pembelajaran daring dapat dilakukan dengan efektif, berikut peneliti melihat beberapa cara yang dilakukan yaitu penetapan manajemen waktu dan persiapan teknologi yang dibutuhkan.

2.2 Persiapan Teknologi Yang Dibutuhkan

Untuk mempersiapkan kebutuhan teknologi yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring siswa harus mengetahui peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Kemudian apa saja yang harus disiapkan dari sekolah SMA YPPK ASISI SENTANI baik dari segi peralatan seperti komputer, laptop, dan jaringan internet maupun materi pembelajaran.



Gambar 1. Antar Muka Media Yang Dikembangkan Dari Aspek Teknologi
Sumber: Koleksi Penulis

2.3 Persiapan Materi/Konten Pelajaran

Sebelum memulai proses pembelajaran, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama satu kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran seni budaya yaitu setiap hari jumat di kelas X IPS 1 yaitu pada waktu pukul 09:00 sampai pukul 10:30 yang bertempat dari rumah masing-masing yang telah disiapkan sekolah memasuki ruang pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru didahului dengan doa bersama dengan para siswa. Setelah selesai berdoa, guru memberikan evaluasi tentang pembelajaran yang telah di ajarkan guru sebelumnya, kemudian memberikan masukan motivasi kepada siswa, dan memberikan gambaran tentang materi yang akan di ajarkan dan yang akan di sampaikan kepada siswa.

Guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan di sampaikan pada saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya guru mengenalkan dan mendemonstrasikan beberapa alat praga yang akan digunakan dalam pembelajaran seni budaya, contohnya anggota tubuh kita yaitu mulut anggota tubuh yang digunakan untuk bernyanyi. Guru memberikan contoh secara langsung pada pembelajaran online dengan menyanyikan lagu dengan teknik yang benar yang sesuai dengan materi yang di sampaikan. Metode yang dilakukan selama pembelajaran daring ini juga tidak hanya cerama tetapi lebih banyak menyimak video, seperti video konser, bernyanyi dengan menggunakan teknik bernyanyi yang baik dan benar tetapi juga menyimak video bagaimana melakukan teknik pernapasan yang baik dan benar, bentuk mulut saat bernyanyi, dan pengucapan yang baik serta ada juga diskusi sehingga meningkatkan semangat siswa untuk belajar seni budaya.

Setelah siswa memahami betul materi yang telah disampaikan dan di ajarkan, maka guru menyuruh siswa agar siswa dapat mempraktekan ulang apa yang telah disampaikan oleh guru. Sebelum pembelajaran berakhir guru melakukan evaluasi kembali atau melakukan Tanya jawab kepada siswa tentang materi yang di telah di sampaikan guru mengenai kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran seni budaya tentang bernyanyi. Guru juga memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk dapat mempunyai rasa tanggung jawab dan kerja sama yang di mana akan berdampak positif terhadap kekompakan kelas.

Setelah dilaksanakan pembelajaran online, pada pertemuan berikutnya guru melakukan evaluasi terhadap penilaian unjuk kerja. Pada tindakan akhir ini materi bernyanyi yang diujikan adalah mempraktekan teknik pernapasan yang baik dan benar yang sudah di ajarkan guru kepada siswa di pembelajaran sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Belajar kondisi Akhir

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Prosentase
1	93-100	Sangat baik	11	36,7%
2	82-92	Baik	16	53,3%
3	71-81	Cukup	3	10%
4	≤ 70	Kurang	-	0
Jumlah			30	100%

Sumber: Koleksi Penulis

Tabel 1 menjelaskan bahwa kondisi akhir sebanyak 36,7% siswa mencapai kriteria sangat baik dengan rentang nilai 93-100, selebihnya 53,3% siswa sudah termasuk kriteria baik dalam mengikuti pembelajaran dengan rentang nilai 82-92, dan sisanya 10% masih tergolong cukup baik dengan rentang nilai 71-81. Rata-rata kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada kondisi akhir mencapai 90% dari kondisi awal pembelajaran.

2.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pembelajaran seni budaya di kelas X IPS 1 SMA YPPK ASISI SENTANI pada kondisi akhir berdampak pada motivasi siswa menjadi meningkat dari kondisi awal. Maka dari itu hasil belajar siswa dalam mempraktekan materi yang di ajarkan pada kondisi awal, dikatakan siswa mampu mempraktekan tentang materi yang telah di ajarkan. Siswa menjadi semakin kompak dalam bekerja sama dalam berdiskusi satu dengan yang lain.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan yang sudah dilakukan seperti berikut:

2.4.1 Tahap Analisis

Pada tahap analisis terdapat 2 tahapan yaitu needs assessment dan front end analysis (analisis kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta didik serta mengumpulkan data referensi tentang materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik. Kegiatan analisis di lapangan dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang kondisi pembelajaran yang terjadi di X SMA YPPK ASISI SENTANI dalam mata pelajaran seni budaya. Hasil informasi yang di dapati mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan wawancara dengan seorang guru bidang studi seni budaya.

Adapun hasil analisa awal terhadap guru bidang studi seni budaya sebagai berikut: (1) Penyampaian materi secara teori oleh guru pada saat wawancara dengan seorang guru bidang studi seni budaya mengatakan bahwa pembelajaran masih kurang, sehingga siswa kurang memahami materi yang di sampaikan. (2) Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah merasakan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. (3) siswa memerlukan metode mengajar yang menarik sehingga mudah di pahami dan tidak mudah merasa bosan. (4) Sudah melakukan pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran daring atau dari rumah masing-masing tapi belum maksimal digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi peneliti mengadakan pengembangan media ajar yang menarik berupa tampilan slide powerpoint yang di tampilkan dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran dari atau dari rumah.

Kegiatan selanjutnya front end analysis dengan cara mengumpulkan data referensi berupa kurikulum pembelajaran yang digunakan, silabus mata pelajaran terlebih khusus dalam mata pelajaran seni budaya serta buku yang berkaitan dengan materi yang akan di sampaikan atau materi yang akan diberikan kepada peserta didik di kelas X SMA YPPK

ASISI SENTANI yang dibutuhkan dalam mengembangkan metode mengajar dengan menggunakan media ajar.

2.4.2 Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran yang meliputi tujuan penelitian, tampilan konten atau materi, fitur media dan desain antar muka produk yang dikembangkan. Dasar design sesuai kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dalam penyusunan instrument penelitian yang dibutuhkan dalam mendidik peserta didik dengan metode mengajar yang dikembangkan guru dengan berbantuan media ajar powerpoint yang di tampilkan dalam aplikasi pembelajaran daring *Microsoft teams*.

2.4.3 Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah selesai di buat dalam bentuk slide powerpoint kemudian akan di tampilkan dan di implemntasikan kepada peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Microsoft teams* agar supaya proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami setiap materi yang telah di rangkum dan disusun dalam slide powerpoint dengan semenarik mungkin agar siswa lebih muda untuk memahami shingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

2.4.4 Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, responden media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk diperoleh siswa sebagai suatu media ajar yang menyenangkan. pada pertemuan di kondisi akhir, siswa sudah lebih menikmati pembelajaran seni budaya dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kondisi ini juga didukung dengan penggunaan metode pembelajaran dalam bentuk audio/video, gambar dan diskusi.

Dalam proses menagajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam prosesnya tersebut ketidak pahaman suatu materi yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara bahan ajar. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang guru kurang mampu untuk ucapkan melalui kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran dari pada tanpa dengan bantuan media.

2.5 Proses Pembelajaran Berbasis *MS Teams*

Pembelajaran seni budaya sebelumnya dilaksanakan dengan menonton sehingga terkesan bosan dan sulit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. dengan adanya media dan audio visual mampu meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar karena terkesan lebih menarik. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran seni budaya terasa cukup tepat.

Media audio visual merupakan media yang mengandalkan kemampuan suara dan gambar. Audio Visual digunakan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi

pembe-lajaran dan juga memudahkan siswa untuk bias memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudahan yang didapat dari penggunaan media suara dan gambar ini yaitu siswa bisa mendengar hasil suara dan melihat gambar lebih muda untuk memprak-teskan.

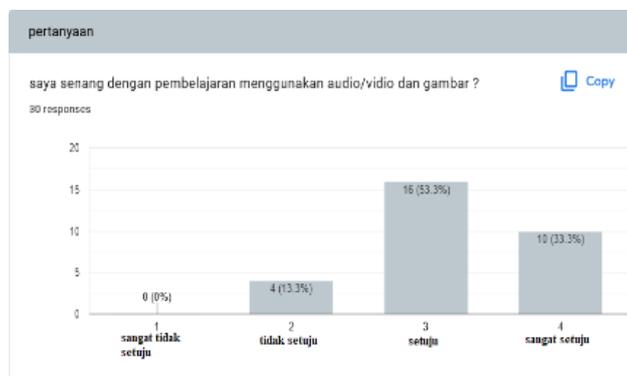
Berdasarkan penelitian yang diperoleh dari siswa kelas X IPS SMA YPPK ASISI SENTANI pada mata pelajaran seni budaya, siswa terlihat lebih senang ketika proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbantuan media ajar video yang di tampilkan dalam *Microsoft teams* kemudian dibagikan lagi dalam fitur chatting yang ada di *Microsoft teams* yang di share oleh guru serta siswa pun dapat mengulang video tersebut sampai paham apa yang di sampaikan oleh guru. Selain dari pada itu dari hasil pekerjaan siswa yang sudah di kerjakan, guru memberikan nilai dan juga guru mengkoreksi pekerjaa siswa mengenai pekerjaan yang sudah di kerjakan oleh siswa tentang materi yang telah di berikan guru kepada siswa.

Sehingga setelah dinilai siswa tau apa yang salah dan apa yang harus siswa benahi berdasarkan hasil koreksi yang guru yang telah guru lakukan terhadap pekerjaan yang telah mereka lakukan. Melalui hal tersebut guru membuat para siswa menjadi lebih semngat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleg guru dan mendapatkan nilai yang lebih baik lagi kedepannya. Penggunaan *Microsoft teams* dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa terlebih bagi siswa KELAS X SMA YPPK ASISI SENTANI.

Kemudian untuk menciptakan suasana belajar di Kelas X SMA YPPK ASISI SENTANI, peneliti melihat pada saat pembelajaran berlangsung dalam mata pelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi *Microsoft teams* terlihat sangat kondusif. Maka dari itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan aplikasi *microsoft teams* sebagai media saat melakukan pembe-lajaran. Kemudian ditambah dengan pemaparan materi dengan berbantuan media ajar video dan gambar yang membuat siswa menjadi lebih semangat dan senang dengan metode guru lakukan dapat menimbulkan motifasi tersendiri bagi siswa terlebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Kemudian suasanaan pem-belajaran tidak menjadi membosankan bagi siswa dikarenakan metode yang digunakan guru dengan menarik siswa untuk tetap fokus dengan berbantuan media ajar seperti vidio dan gambar yang berkaitan dengan materi yang akan di berikan guru kepada siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi kondusif dan siswa menjadi lebih semagat dalam menerima materi. Dalam hal ini penje-lasan guru menjadi tidak membosankan bagi para siswa sehingga motivasi siswa untuk terus belajar menjadi lebih tinggi dan meningkat.

Penulis juga melihat metode yang digunakan membuahkan hasil yang baik untuk para siswa, jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajran dapat berjalan dengan baik dan membangkitkan sema-ngat para siswa ketika guru dapat dan bias menguasai materi yang akan di sampaikan kepada siswa, tak hanya materi yang dikuasai tapi guru mampu dan bisa berbaur dengan siswa dan guru juga mampu memberikan motivasi sela-yaknya teman agar supaya siswa merasa lebih bebas untuk melakukan pembe-lajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Microsoft teams* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena kelengkapan fitur dan kemudahan dalam mengakses aplikasi *Microsoft teams*. Selain itu penciptaan suasana belajar juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.



Gambar 2. Hasil Koisoner/Angket Dari Penilaian Guru Terhadap Hasil Belajar
Sumber: Koleksi Penulis

Berikut disajikan data hasil kuisioner yang dapat mendukung pernyataan tersebut. Dua contoh kuisioner tersebut merupakan dua dari sepuluh pertanyaan tentang bagaimana perasaan dan pengalaman siswa SMA YPPK ASISI SENTANI dalam mengikuti pembelajaran seni budaya di kelas X secara daring. Dari 30 siswa menjawab dan menunjukkan ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran online dengan metode mengajar yang digunakan beragam dan tidak membosankan bagi para siswa. Dengan keterangan dari gambar di bawah. (1) kurang, (2) cukup, (3) baik, (4) sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah di paparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam penggunaan aplikasi *Microsoft teams* pada pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka saran yang diberikan penulis sebagai berikut:

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani (STAKPN) semoga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dan kajian pustaka bagi pembaca khususnya mahasiswa STAKPN sentani.

SMA YPPK ASISI SENTANI Sekolah menggunakan dan mengoptimalkan keberadaan pembelajaran online yang sudah ada tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu sekolah juga bisa menggunakan media online pada kegiatan yang lain selama masa pandemi ini di lingkungan sekolah seperti rapat dan seminar.

Bagi Guru Ketika memanfaatkan media yang berbasis *Microsoft teams* hendaknya guru mata pelajaran seni budaya dapat memanfaatkan dengan baik, semaksimal mungkin sesuai kelengkapan fiturnya. Sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan mempermudah siswa memahami materi yang di sampaikan.

Bagi siswa Ketika sedang melak-sanakan pembelajaran, dengan media pembelajaran *Microsoft teams* diharap-kan siswa dapat memahami materi pelajaran jauh lebih baik, dan ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan meet dalam *Microsoft teams* semua siswa telah siap dan memiliki bekal kemampuan untuk menerima materi pelajaran. Maka dari itu diharapkan siswa dapat memahami segala materi yang telah disampaikan guru sebelumnya agar lebih muda dalam memahami materi selanjutnya yang akan disampaikan oleh guru dengan berban-tuan media pembelajaran berbasis *Microsoft teams* sehingga siswa lebih siap nantinya ketika pembelajaran dilakukan menggunakan perangkat digital lain selain *Microsoft teams* dan dapat memiliki bekal materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Mellisa Hubbard & Matthew J. Bailey, *Mastering Microsoft teams End User Guide to Practical Usage, Collaboration, and Governance*, (USA: Apress, 2018), h. 1.
- Oemar Hamalik. (2001) *Proses belajar mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2001)
- Syaipul Sagala, *Konsep dan makna pembelajaran* (Bandung, Alfabeta, 2008) Hal 61
- Sudjana, *Strategi pembelajaran* (bandung; Dilanisa Putri Sejahtera,2012) Hal 28
- Hadjar Pamadi,dkk,*Pendidikan seni di SD* (Jakarta, Universitas Terbuka) Ibid, h.1.7
- Elly M.Setiadi,, et al,*ilmu social dan budaya dasar*,(Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2007), 27-28
- Soemardi, dkk, *pendidikan keterampilan*, (Jakarta, Depdikbud,1993),h.2 O.p Cit. H.2
- Qonita Alya, *kamus besar bahasa Indonesia*, (bandun,indah jaya adipratam,2009), hal 568
- Mubihin Syah, *psikolgi pendidikan* (Jakarta, Logos wacana ilmu 1999)hal. 138
- Feni ayu Vivian, *persepsi mahasiswa terhadap efektifitas pembelajaran daring pada matakuliah statistika matematikaselama masa pandemic COVID-19*(jambi, UIN Thata Saifudin ambi,2021)
- Aldi Dwi Saputra and Kundharu Suddhono, *Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan ms teams untuk SMA di masa pandemic covid-19* (lingua 18 no 1 2021) hal 22
- Hardani. dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020),hlm. 138
- Hardani. dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Pustakallmu, 2020), hlm. 13

- Agung, A. A. G. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agnes Dwi Cahyani (2013). *Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Dasar Berbasis pendidikan karakter di SMK Piri 1 Yogyakarta*. Skripsi UNY
- Akker, J. Van den. 1999. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Borg, W. R. and M. D. Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York and London: Longman
- Candiasa, I M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248–251. <https://doi.org/http://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/2592/2068>
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pardomuan, G. N., Ristua, Y., & Kom, S. I. (2023). *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna*. Cipta Media Nusantara.
- Rusman, S. dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru* Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Satriawati, H. (2015). *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta*.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.