

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar dan Hasil Belajar

Menurut Hermawan (2014) Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi belajar, sebagai berikut :

1. James O. Wittaker: "*Learning may be defined as the process by which behavior originates or altered training or experience*". Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
2. Cronbach: "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Belajar adalah ditunjukkan oleh perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil pengalaman.
3. Howard L. Kingsley: "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or change through practice or trining*". Belajar adalah proses yang dengannya tingkah laku (dalam arti yang luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik dan latihan.
4. Chaplin : "*Acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*". Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap atau permanen sebagai akibat latihan dan pengalaman.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut belajar merupakan perubahan pada seseorang dari semula tidak tahu menjadi tahu, semula tidak bisa menjadi bisa. Munculnya perubahan yang terjadi dalam belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, dan pemahaman. Dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Sudjana (2005:22) mengemukakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya". Susanto (2013) mengemukakan "Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti belajar mengajar". Nurlia et al (2017) mengemukakan hasil belajar didefinisikan sebagai terjadinya suatu perubahan ditinjau dari tiga aspek yakni: aspek kognitif (penguasaan

intelektual), aspek afektif (berhubungan dengan sifat dan nilai), dan aspek psikomotorik (kemampuan/keterampilan bertindak atau berperilaku) ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan bahkan membentuk hubungan yang hirarki.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam beberapa ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat dari kegiatan belajar dan mengajar lalu dinilai dalam rentan waktu tertentu. Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran di kelas yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Jiniarti et al (2015) Mengemukakan “Hasil belajar digolongkan kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Belajar ranah kognitif mencakup pengetahuan hafalan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis dan evaluasi”. Hasil belajar ranah afektif mencakup sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan dan nilai. Selanjutnya, hasil belajar ranah psikomotorik mencakup keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Berdasarkan uraian tersebut setelah mengalami proses belajar peserta didik memiliki keterampilan pengetahuan, sikap, dan nilai. Hal tersebut muncul akibat dari adanya stimulasi yang berasal dari lingkungan dan juga proses kognitif yang dilakukan oleh peserta didik, dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.

Krathwohl (2002:217) menjelaskan bahwa “*The Taxonomy Table can also be used to classify the instructional and learning activities used to achieve the objectives, as well as the assessments employed to determine how well the objectives were mastered by the students*”. Berdasarkan penjelasan tersebut tabel Taksonomi memberi manfaat bagi guru untuk mengklasifikasikan kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan, serta menolong untuk

membuat penilaian digunakan untuk menentukan seberapa baik tujuan yang dikuasai oleh siswa.

Table 2.1 Taksonomi Bloom Sesudah Revisi

Dimensi Pengetahuan Kognitif	Dimensi Proses Kognitif
Pengetahuan Faktual (K1)	Mengingat (C1)
Pengetahuan Konseptual (K2)	Memahami (C2)
Pengetahuan Prosedural (K3)	Mengaplikasikan (C3)
Pengetahuan Metakognitif (K4)	Menganalisis (C4)
	Mengevaluasi (C5)
	Mencipta (C6)

Sumber : Krathwohl (2002:217)

Anderson dan Krathwohl (2001:268) membahas mengenai penjelasan dari taksonomi Bloom yang sudah direvisi yaitu adanya dimensi pengetahuan kognitif, dimensi pengetahuan kognitif terdapat empat jenis untuk membantu guru dalam proses pembelajaran tentang apa saja yang harus di ajarkan diantaranya :

- 1) Pengetahuan Faktual yaitu pengetahuan yang berisikan elemen-elemen dasar yang harus diketahui siswa jika mereka akan mempelajari suatu disiplin ilmu atau menyelesaikan masalah dalam disiplin ilmu tersebut;
- 2) Pengetahuan Konseptual yaitu pengetahuan tentang kategori, klasifikasi, dan hubungan antara dua atau lebih kategori pengetahuan yang lebih kompleks dan tertata;
- 3) Pengetahuan Prosedural yaitu pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu. Pengetahuan ini mencakup pengetahuan tentang keterampilan, algoritma, teknik, dan metode, yang semuanya disebut dengan prosedur;
- 4) Pengetahuan Metakognitif yaitu pengetahuan tentang kognisi secara umum dan kesadaran, serta pengetahuan tentang kognisi diri sendiri.

Dalam dimensi proses kognitif dikategorikan dalam beberapa proses yaitu :

- 1) Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka Panjang;
- 2) Memahami yaitu mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru;
- 3) Mengaplikasikan yaitu menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu;
- 4) Menganalisis yaitu memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan;

- 5) Mengevaluasi yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar
- 6) Mencipta emadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Terdapat dimensi sebagai tolak ukur belajar yaitu dimensi pengetahuan factual (K1), dimensi konseptual (K2), dimensi procedural (K3), Pengetahuan Metakognitif (K4), serta dimensi proses kognitif terdiri dari Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), Mencipta (C6).

Susanto (2013) mengemukakan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perincian uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut: faktor internal terdiri dari: Kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dapat ditarik kesimpulan faktor yang mempengaruhi hasil belajar bersumber dari dalam dirinya sendiri (internal) yang meliputi fidiologis dan psikologis dan faktor yang bersumber dari luar dirinya (eksternal) meliputi sosial dan non sosial. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan yang yang ingin dicapai atau tidak dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Asrul et al (2014:12) “Bahwa untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Sistem pembelajaran dimaksud meliputi: tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri”.

2.1.2 Pembelajaran

Menurut Pane dan Dasopang (2017) “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Pengertian tersebut juga berkesinambungan dengan Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana seseorang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana seseorang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Ariyanto et al (2018) mengemukakan “Pembelajaran juga merupakan proses yang melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan, komponen di dalamnya antara lain berupa tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi, pembelajaran metode pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang disusun oleh guru sedemikian rupa dimana dalam kegiatan belajar mengajar terdapat inte

raksi peserta didik dengan guru maupun dengan sumber belajar untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar pada suatu lingkungan belajar

2.1.3 Media Pembelajaran

Sadirman (1993:6) mengemukakan “Kata media berasal dari bahasa Latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar”. Berarti Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Mukti dan Nurcahyo (2017) mengemukakan “Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Salah satu fungsi

utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Istiqlal (2017) mengemukakan “Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar, penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik, dan media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar yang baru”.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar dengan tujuan meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik, dimana dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Media dapat berupa alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Kustandi dan Sutjipto (2011:23) Menguraikan manfaat dari media pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar;
- 2) Meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar;
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik berkaitan dengan peristiwa yang ada di lingkungan.

Berdasarkan penjelasan tersebut manfaat dari media pembelajaran adalah memperjelas bagian materi pelajaran yang bersifat verbalisme, berisi uraian kalimat dan penjelasan belaka, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang dibuat melalui bantuan gambar, model, tabel, grafik, dan lain sebagainya dan dapat menarik minat peserta didik misalnya, gambar yang unik, peserta didik akan mudah menangkap materi pelajaran.

Sedangkan menurut Asnawir dan Usman (2002:19) syarat umum yang harus dipenuhi dalam penggunaan media pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran yang diterapkan;
- 2) Media tersebut harus bisa dilihat dan di dengar;
- 3) Media pengajaran harus dapat merespon peserta didik belajar, dan media pengajaran harus sesuai dengan kondisi individu siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut syarat umum yang harus dipenuhi dalam penggunaan media pembelajaran adalah media harus dapat memenuhi kebutuhan materi peserta didik dan dapat dengan mudah dimengerti atau digunakan oleh peserta didik, terdapat macam-macam media yaitu ada yang dapat dilihat, didengar, atau diaplikasikan langsung oleh peserta didik

Menurut Uno (2011) Media juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Beberapa kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran meliputi:

- 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar;
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik;
- 3) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif;
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi;
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan;
- 6) Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan;
- 7) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan guru serta proses belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut kontribusi media pembelajaran sangat berpengaruh baik pada guru yaitu membantu dalam penyajian materi lebih menarik dan waktu yang dibutuhkan dalam penyajian bisa di kurangi sehingga tidak memakan banyak waktu, lalu untuk peserta didik memudahkan dalam memahami materi dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely (dalam Kustandi, dan Darmawan, 2020:10)

1. Ciri Fiksatif (*Fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Nantinya akan diurut dan di susun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, *compact disk*, dan film.

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan Teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative sama dengan kejadian itu.

Berdasarkan uraian tersebut ciri media yaitu dapat merekam atau menyimpan hal-hal yang nantinya dapat dilihat kembali secara berulang lalu mempersingkat waktu yang dibutuhkan sehingga pembelajaran dapat lebih cepat dan mudah dipahami serta dapat dilakukan secara bersamaan oleh peserta didik.

Seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan peserta didiknya untuk melakukan aktivitas belajar. Karena dalam hal ini seorang guru mempunyai peran yang sangat penting mengingat tugas seorang guru sebagai motivator. Jadi seorang guru harus bisa menumbuhkan dan memberikan motivasi kepada peserta didiknya.

Motivasi merupakan hal yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Dimana di dalam motivasi terdapat hal yang bisa memunculkan keinginan dan cita-cita yang tinggi, Sehingga peserta didik yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, disamping itu keadaan peserta didik yang baik dalam belajar akan menyebabkan peserta didik tersebut semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Pada indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller (1984) ada beberapa aspek motivasi dalam pembelajaran, yang terdiri dari “*attention* (perhatian), *relevance* (ketertarikan), *confidence* (percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasan)”. Berdasarkan indikator tersebut beberapa point mendukung motivasi

dalam penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* yaitu adanya kegiatan yang mengharuskan peserta didik lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran karena tidak dijelaskan secara tatap muka langsung, dan adanya faktor yang menimbulkan motivasi tersebut diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar melalui penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams*.

2.1.4 Microsoft Teams

Pradja dan Baist (2019) mengemukakan *teams* adalah bagian dari *Office 365*. *Office 365* berbeda dengan *Office* versi 2013, 2016 atau versi terakhir 2019, karena *Office 365* merupakan aplikasi *office* berbayar yang dapat digunakan sesuka hati, dalam arti hanya membayar selama dipakai saja (berlangganan), ketika sudah tidak membayar, dalam arti berhenti berlangganan, maka sudah tidak bisa dipakai lagi.

Jamaludin et al (2021) mengemukakan *Microsoft teams* adalah sebuah *platform* komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat, video 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*. *Microsoft teams* adalah *competitor slack*, serta merupakan hasil evolusi dan peningkatan dari *Microsoft Skype for Business*. *Microsoft* mengumumkan *teams* pada sebuah acara di New York, dan resmi meluncurkannya pada tanggal 14 Maret 2017. Aplikasi ini dibuat pada sebuah ajang hackathon internal, dan kini dipimpin oleh Brian Macdonald, Wakil Presiden Korporat *Microsoft*.

Berdasarkan uraian tersebut *Microsoft teams* adalah platform kolaborasi berbasis obrolan berfitur lengkap yang dapat mendukung aktivitas berbagi dokumen, rapat online, dan banyak lagi fitur yang sangat berguna untuk komunikasi dalam pembelajaran.

Tim *Office 365* (dalam Situmorang 2020) mengemukakan *Microsoft teams* telah memungkinkan peserta didik dan guru tetap dapat berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan peserta didik dalam pekerjaan sehari-hari mereka dalam mengerjakan tugas. Dan, sama seperti

di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi *Microsoft teams* untuk mendukung cara mereka bekerja dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut *Microsoft teams* membuat proses pembelajaran secara daring terasa seperti pembelajaran di dalam kelas secara langsung seperti biasanya, dan membuat peserta didik dan juga guru lebih aktif dalam melakukan komunikasi, selain itu *Microsoft teams* memudahkan guru untuk mengecek pekerjaan peserta didik dan memberikan tugas atau informasi penting lainnya.

Menurut *Microsoft (2020) Microsoft Teams* mempunyai fitur yang baik untuk pembelajaran dengan menawarkan berbagai fungsi *schedule meetings, screen and file sharing, Whiteboard*, dan juga sistem keselamatan”. Samuel dan Purba (2020) juga mengemukakan “Penggunaan aplikasi *Microsoft teams* juga mempermudah para tenaga pengajar untuk membagikan tugas melalui fitur *Assignment* yang ada di dalamnya kepada setiap peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut fungsi dari fitur *Assignment* juga dapat melihat peserta didik yang telah mengerjakan dan telah mengumpulkan, bahkan yang tidak mengerjakan, serta dapat dilakukan penilaian secara langsung dalam aplikasi tersebut, sehingga peserta didik juga mendapatkan umpan balik atau *feedback* dari hasil tugas yang dilakukan, dimana dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat lagi agar mendapatkan nilai yang lebih baik.

Menurut Daryanto (2013:160) Ada beberapa jenis penggunaan teknologi informasi yang berdampak pada penyelenggaraan pendidikan sebagai berikut :

- 1) *Course Management*. Penggunaan teknologi informasi untuk membantu guru dan peserta didik dalam melakukan interaksi, kooperasi, dan komunikasi untuk penyelenggaraan sebuah kelas dengan mata pelajaran tertentu. Dengan bantuan aplikasi jaringan (WEB) maka segala tugas dan PR dapat dilakukan dengan cara download dari alamat situs tertentu yang dianggap relevan;
- 2) *Virtual Class*. Teknologi ini memungkinkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari jarak jauh dengan memanfaatkan internet;
- 3) *Computer Based Training (CBT)*. Sistem belajar secara mandiri yang berbasis komputer mulai dari penggunaan software hingga pemanfaatan internet;
- 4) *Knowledge Portal*. Sekumpulan alamat situs web yang memiliki berbagai macam referensi dari berbagai disiplin ilmu;

- 5) *Cyber Community*. Peserta didik dapat membentuk kelompok dalam kelas virtual untuk membahas mengenai suatu materi pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan yaitu dengan bentuk pembelajaran melalui teknologi banyak sekali model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Microsoft teams* merupakan salah satu kecanggihan dari teknologi yang mengandung unsur seperti yang disebutkan di atas. Dengan demikian, penggunaan *Microsoft teams* dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif di tengah pandemi Covid-19.

Menurut Maufiroh et al (2021) Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai berikut:

- a. Download aplikasi *Microsoft teams* di situs resmi *Microsoft*.
- b. Jika sudah ter-install, lalu masukan ke *Microsoft teams* dengan mengeklik ikon aplikasi tersebut.
- c. Klik menu *Teams* yang ada di jajaran menu sebelah kiri. Lalu bisa memilih untuk *join a team* atau *create new team*.
- d. Jika ingin membuat tim baru, maka pilih menu *create new team*. Setelah itu, tulis Nama dan Deskripsi tim baru.
- e. Setelah itu, menambahkan anggota di tim. Lalu bisa menambah via alamat email masing-masing.
- f. Jika perlu menambahkan *channel* atau saluran untuk mengumumkan informasi kepada tim berdasarkan topik yang akan dibalas.
- g. Klik *Manage Channels*, kemudian klik tanda tambah, kemudian bisa menuliskan Nama dan Deskripsi channel terbaru sesuai dengan topik yang akan dibahas.
- h. Lalu pilih Standard kalau ingin saluran ini bisa dilihat semua anggota *team*.

Lebih ditekankan lagi bagi guru dalam langkah-langkah penerapan aplikasi *Microsoft teams* sebagai berikut:

1. Saat kita *login*, “klik” akun yang sudah pernah kita pakai sebelumnya atau “klik” masuk akun lain.
2. Masukan *Email* yang sudah terdaftar akun *Microsoft*.
3. “klik” masuk, untuk masuk ke akun, lalu masukan *password* akun. Tetapi jika sudah pernah masuk ke akun tersebut, maka akan otomatis masuk tanpa memasukan *password* lagi.
4. Setelah itu, akan muncul berbagai daftar mata pelajaran. Untuk memulai percakapan atau memulai meeting, kita bisa “klik” Tim atau *Teams*.
5. Untuk penugasan “klik” *view assignment* maka kita bisa liat tugas yang diberikan oleh guru.
6. Kemudian untuk pengumpulan tugas kita bisa langsung “klik” tambahkan tugas untuk pengumpulan tugas.

7. Setelah itu kita “klik” untuk mengunggah dari perangkat tersebut, untuk mengunggah tugas dari penyimpanan telpon kita atau di laptop kita, lalu pilih dokumen yang akan di *upload*.
8. Setelah itu “klik” kumpulkan.
9. Kemudian kita bisa lihat atau mengecek tugas kita dari semua saluran dengan cara “klik” *Assignment*.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Alameri et al (2020) melakukan penelitian yang hasilnya menunjukkan bahwa *e-learning* menggunakan platform *Moodle*, *Microsoft teams*, dan *Zoom* selama pandemi Covid-19 sangat diketahui responden dan berpengaruh positif terhadap pembelajaran mandiri dan prestasi akademik mereka. mahasiswa menggunakan platform *Moodle*, *Microsoft teams*, dan *Zoom* untuk membuat presentasi visual, untuk mengirimkan makalah, dan untuk melihat topik untuk tugas mereka. Mereka juga dapat bekerja lebih efisien dan dapat berdampak pada wirausaha sebagai hasil dari *Moodle*, *Microsoft teams*, dan *platform Zoom*, karena temuan menunjukkan bahwa peerta didik dapat mengandalkan diri mereka sendiri dengan lebih efektif.

Situmorang (2020) melakukan penelitian yang hasilnya adalah 1) 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 sekita 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai tinggi .2) 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.

Pradja dan Baist (2019) melakukan penelitian yang hasilnya adalah dengan menggunakan *Microsoft teams*, dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap anggota yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu dengan lainnya, ini berarti memudahkan untuk mendapatkan informasi masing-masing anggota didalamnya, mengevaluasi ide-ide, memantau pekerjaan satu sama lain.

2.3 Kerangka Konseptual

Dengan adanya pandemi Covid-19 yang melanda hampir seluruh negara termasuk Indonesia, seluruh kegiatan termasuk dalam bidang Pendidikan dilakukan dalam jaringan atau yang disebut dengan daring. Pembelajaran dilakukan secara daring untuk mencegah bertambahnya kasus positif virus Covid-19, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sedangkan belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Proses pembelajaran berlangsung selama jangka waktu tertentu dan menghasilkan suatu hasil belajar.

Hasil belajar ini dapat dinilai dari belum tahu menjadi tahu, dari belum mampu menjadi mampu yang intinya perubahan kearah yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat dan di tengah pandemi Covid-19, menuntut peserta didik agar lebih aktif. Tetapi tidak hanya peserta didik yang di tuntut aktif guru juga di tuntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dan peserta didik dapat mengandalkan media pembelajaran tetapi disertai dengan penggunaan yang optimal, media pembelajaran dinilai membuat guru lebih mudah dalam mengajar maupun menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Begitu juga dengan peserta didik, adanya perkembangan teknologi informasi dapat membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam belajar dengan sumber belajar yang lebih luas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif diharapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik, karena hasil belajar dapat dikatakan baik jika telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan saat ini oleh SMAN 1 Sumber adalah *Microsoft teams*. *Microsoft teams* adalah sebuah *platform*

komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan *Office 365* dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan *Microsoft*.

Berdasarkan uraian tersebut, diduga terdapat korelasi antara pembelajaran menggunakan *Microsoft teams* dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi di kelas X MIPA SMAN 1 Sumber tahun ajaran 2020/2021.

2.4 Hipotesis Penelitian

Agar penelitian dapat terarah dan sesuai dengan tujuan, maka dirumuskan hipotesis atau jawaban sementara sebagai berikut :

- Ho : Tidak terdapat korelasi pembelajaran menggunakan media *Microsoft teams* dengan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Sumber.
- Ha : Terdapat korelasi pembelajaran menggunakan media *Microsoft teams* dengan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Sumber.