

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Belajar pada hakikatnya adalah prose interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan prose berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga proses melihat dan mengamati sesuatu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru.¹

Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen antara lain bahan ajar, metode, media/alat pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, dan penilaian/evaluasi. Komponen ini merupakan komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran dan keberadaannya harus terpenuhi.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pembelajaran dan penting keberadaannya. Media pembelajaran merupakan salah satu fungsinya untuk menjadi alat pendidik untuk melakukan tugas mengajar

¹ Regin Ade Darman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Padang: Guepedia, 2020), 9.

yang juga mempengaruhi keadaan lingkungan belajar yang diciptakan oleh pendidik.

Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu bagi pendidik, tetapi juga berfungsi untuk memelihara, melengkapi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Alasan tersebut adalah kelebihan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran, ketika penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan aktivitas belajar peserta didik. Namun ketepatan penggunaan media yang disediakan untuk peserta didik tergantung pada pemahaman pendidik tentang karakteristik dan keragaman media yang ada. Hal ini penting karena dalam kegiatan pembelajaran, media menjadi sesuatu yang mendukung proses kegiatan pembelajaran, dan keberadaannya juga berperan sebagai alat transfer penyampaian materi pembelajaran. Kerumitan materi ajar yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didiknya mampu disederhanakan melalui penggunaan media pembelajaran, karena media juga dapat menjadi alat pelengkap dalam setiap penyampaian materi serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerima materi yang diberikan oleh pendidik.² Oleh karena itu, kedudukan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik, menyenangkan, berkualitas, sehingga materi yang diberikan oleh pendidik dapat tersampaikan dan diterima secara maksimal juga oleh peserta didik.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), 1.

Sejak pandemi Covid-19 ini, terlihat bahwa kesiapan tenaga pengajar dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan untuk sekolah dasar sudah relatif baik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran tersebut. Namun, muatan pembelajaran daring ini perlu ditingkatkan agar kegiatan pembelajaran *online* lebih efektif sehingga peserta didik dapat lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam situasi pembelajaran jarak jauh di masa sekarang ini pendidik harus pandai memilih dan mendesain media pembelajaran *online* sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran mereka agar peserta didik dapat menjadi bersemangat belajar dan memahami dengan cermat apa yang diajarkan oleh pendidik. Media pembelajaran yang dipilih oleh pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Karena pendidik selalu memiliki kesempatan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan topik. Kita tahu bahwa permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan di Indonesia ini adalah lemahnya proses pembelajaran, yang ditandai dengan peserta didik yang kurang bersemangat dan kurang bergairah dalam proses pembelajaran.³

Pembelajaran jarak jauh dibagi menjadi dua kategori, yaitu pembelajaran mandiri dan pembelajaran kelompok. Kemudian masing-masing dibagi lagi menjadi dua yaitu, pembelajaran mandiri *online* melalui *internet* dan pembelajaran *offline*, misalnya dengan mempelajari materi

³ Adi Suarman Situmarong, "Model Pembelajaran Pencapaian Konsep Dengan Pendekatan Ilmiah Terhadap Kemampuan Representatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP UHN", *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 2020, 1-7.

melalui *video* atau *audio visual*. Sedangkan belajar kelompok terbagi menjadi, belajar kelompok sinkronous yaitu belajar berkelompok dalam waktu bersamaan melalui *chatting* maupun *videocall*, dan belajar asinkronous yaitu peserta didik mengikuti pembelajaran secara berkelompok tetapi pada waktu yang tidak bersamaan dan umpan balik yang tertunda contohnya yaitu diskusi kelompok melalui *email*.⁴

Menghadapi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di era *new normal* ini maka diperlukan media tambahan, media ini berbasis internet, media berbasis internet ini juga dapat digunakan sebagai penghubung antara individu dengan individu bahkan dengan kelompok. Dampak positif dari penggunaan media tersebut adalah kebebasan ruang dan waktu untuk melakukan proses pembelajaran, akses yang tidak terbatas dan pengurangan penggunaan kertas. Model kebiasaan baru ini di mana pembelajarannya memanfaatkan media teknologi, dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus menarik perhatian dan minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.⁵ Selain itu, pendidik juga harus mampu berinovasi dalam mengubah pembelajaran jarak jauh, yang berguna untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, menumbuhkan kreativitas dan semangat belajar, meningkatkan kualitas melalui perubahan pola interaksi dan cara pandang dengan teknologi. Peserta didik dan pendidik harus bekerja sama untuk

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta: Kencana, 2013), 33-34.

⁵ Siti Lathifatus Sun'iyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Di Tingkat Pendidikan Dasar", *Online Jurnal of Dar El-Ilmi*, Vol. 07, No. 01, 2021, 1-18.

menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien, pendidik harus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta peserta didik juga harus meningkatkan minat belajarnya.⁶

Kemampuan pendidik dalam menguasai media pembelajaran jarak jauh merupakan upaya adaptif yang dapat diterapkan dan menjadi kedaruratan dalam pencegahan pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh adalah satu-satunya solusi bagi lembaga pendidikan dan cara untuk menjaga kegiatan pendidikan terbatas pada interaksi manusia secara langsung. Namun pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tentunya membutuhkan media lain yang dalam pelaksanaannya menggunakan media berbasis internet yang memerlukan media teknologi tambahan yaitu perangkat teknologi informasi.

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kebutuhan lembaga pendidikan tertentu. Media pembelajaran jarak jauh ini dapat dijadikan alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didiknya selama masa pandemi *covid-19*, dalam pembelajaran jarak jauh rata-rata pendidik tidak sama dengan pendidik yang lainnya saat menggunakan media tersebut, namun harus menyesuaikan dengan kondisi lingkungan, situasi, dan kondisi di sekolah serta kondisi peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi yang paling banyak ditemukan saat ini adalah media yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan

⁶ Ibnu Habibi, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (*WhatsApp, Google Classroom Dan Zoom Meetingi*)", *Online Jurnal of Cendekia*, Vol. 12, No. 02, 2020, 161-177.

aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh dari *playstore* seperti *WhatsApp* grup, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom* dan lain-lain. Dari beberapa aplikasi-aplikasi tersebut ada salah satu aplikasi yang dapat mendukung beberapa aplikasi tersebut yang sudah ada di suatu tempat atau halaman, aplikasi tersebut adalah *Microsoft Teams*.

Microsoft Teams adalah aplikasi digital yang memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk pembelajaran, termasuk konten, percakapan, dan tugas di mana aplikasi berada di satu tempat. Tujuan dari *Microsoft Teams* sendiri adalah pembelajaran jarak jauh pribadi yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik di dalam kelas karena terhubung secara sosial. *Microsoft Teams* menyediakan fitur yang memungkinkan peserta didik dan pendidik berkomunikasi dengan baik seperti yang mereka lakukan saat belajar di kelas. Pendidik dapat memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik untuk melacak peningkatan keterampilan peserta didik. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menyediakan fungsi tim yang mendukung pelaksanaan pembelajaran kelompok.⁷

Microsoft Teams merupakan aplikasi khusus yang dirancang untuk *video conference* tingkat tinggi yang melindungi privasi dan data pribadi pengguna. *Microsoft Teams* memudahkan untuk mengelola kelompok dan grup. *Microsoft Teams* memudahkan berbagi *file* dalam grup manapun. Fitur *microsoft teams* mencakup obrolan, panggilan audio, dan video,

⁷ Adi Suarman Situmorang, "Microsoft Teams for Education sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar, *Online Journal of Mathematics Education and Applied*, Vol. 2, No. 1, 2021, 30-35.

rapat, *file*, acara langsung, dan konektivitas ke perangkat lain. Pembelajaran dengan media pembelajaran *Microsoft Teams* membuat interaksi pendidik-peserta didik menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien. Dengan fasilitas yang sudah ada yang disediakan oleh *Microsoft Teams*, para pendidik dapat memiliki kemudahan dalam mengajar peserta didiknya walaupun dengan pembelajaran jarak jauh seperti ini. Fasilitas tersebut juga diterima oleh peserta didik yang lebih fleksibel dalam berhubungan dengan pendidik dan juga teman-temannya, karena tidak terbatas dalam hal ruang dan waktu.⁸ *Teams* memiliki moto khusus yang disebut “Buka Pembelajaran Tanpa Batas”. Penggunaan *Microsoft Teams* dapat mempersingkat waktu belajar, membangkitkan kreativitas, mengatur dan menjaga ruang kelas agar tetap kondusif dari awal pembelajaran sampai kepada penilaian, serta tetap terhubung dengan rekan kerja pada komunitas pembelajaran profesional.⁹

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan wakil kepala sekolah pada tanggal 23 september 2021 peneliti mendapatkan data bahwa sekolah ini menerapkan media pembelajaran *Microsoft Teams* untuk pembelajaran selama daring maupun pembelajaran secara tatap muka. Media ini tergolong media yang baru karena belum dilaksanakan dan belum pernah diaplikasikan sebelumnya. Hasil survey, bahwa SD/MI di kota Kediri sebagian belum ada yang memanfaatkan media pembelajaran

⁸ Rifa Diana & Nana, Implementasi Model POE2WE dalam LKS Materi Elastisitas Bahan dengan Menggunakan Microsoft Teams untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 03, No. 02, 2021, 1-6.

⁹ Barra Purnama Pradja & Abdul Baist, “Analisis Kualitatif Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika”, *Online Journal of Senatik*, Vol, 04, No. 01, (2019), 415-417.

microsoft teams pada pembelajaran. Melihat fenomena tersebut, maka peneliti tertarik dengan media pembelajaran *Microsoft Teams* yang digunakan di SD Plus Rahmat guna mempermudah dan memecahkan masalah pada kegiatan pembelajaran di era pandemi covid-19 ini. Karena media ini sesuatu yang baru maka menarik untuk diteliti sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV-E di Sekolah Dasar Plus Rahmat Kota Kediri”.

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E di SD Plus Rahmat Kota Kediri?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E di SD Plus Rahmat Kota Kediri?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan implementasi penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E di SD Plus Rahmat Kota Kediri.

2. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E di SD Plus Rahmat Kota Kediri.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Untuk Lembaga

Bagi sekolah yang diteliti, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

2. Untuk Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menumbuhkan kreativitas dalam upaya pemaksimalan penerapan media pembelajaran *microsoft teams*.

3. Untuk Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft teams*.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

E. PENEGASAN ISTILAH

Peneliti merasa perlu untuk menjelaskan arti istilah-istilah yang dipakai di dalam judul untuk menghindari kesalahpahaman terhadap arti kata yang peneliti maksud dengan definisi berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁰ Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Microsoft Teams* yang termasuk dalam kategori media pembelajaran visual, audio, audio visual, dan interaktif.

2. *Microsoft Teams*

Microsoft Teams adalah hubungan digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.¹¹ *Microsoft Teams* dimaksud peneliti di penelitian ini adalah *Microsoft Teams* yang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap peserta didik yang belajar di negara Indonesia, mereka harus mengambil mata pelajaran ini dari mulai tingkat sekolah

¹⁰ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 02, No. 02, 2018, 103-114.

¹¹ Adi Suarman Situmarong, "Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar", *Journal of Mathematics Education and applied*, Vol. 02, No. 01, 30-35.

dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan bahasa Indonesia mempunyai peranan penting didalam dunia pendidikan, karena seperti yang kita ketahui bahwa sehari-hari kita menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan bukan terbatas pada bahasa pengantar, akan tetapi juga bahan-bahan ajaran juga memakai bahasa Indonesia.¹² Bahasa Indonesia yang di maksud dalam penelitian di skripsi ini adalah mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas IV.

4. Peserta didik

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.¹³ Peserta didik yang peneliti maksud di penelitian ini adalah peserta didik kelas IVE SD Plus Rahmat Kota Kediri.

F. PENELUSURAN PENELITIAN TERDAHULU

Hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini perlu dipaparkan. Paparan penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Berdasarkan penelitian terdahulu yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan 5 penelusuran penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

¹² Nina Nurhasanah, "Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib", *Eduscience*, Vol. 02, No. 02, 2017, 87-93.

¹³ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan Dosen & Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*, (Bandung: Permana, 2006), 65.

1. Penelitian pertama adalah penelitian dari Fatihatul Mufida tahun 2021. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *microsoft teams* dan respon siswa dalam penggunaannya dalam pembelajaran daring. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *microsoft teams* sangat efektif. Kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* yang digunakan selama pembelajaran *daring*. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Sumberejo II Surabaya dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.¹⁴ Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E dan peneliti melakukan penelitian di SD Plus Rahmat Kota Kediri, peneliti ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.
2. Penelitian kedua adalah penelitian dari Aldi Dwi Saputra dan Kundharu Saddhono yang berjudul, pada tahun 2021. Penelitian tersebut bertujuan untuk melihat penggunaan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 5 Surakarta selama masa pandemi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

¹⁴ Fatihatul Mufida, "Efektivitas Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring", *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 5, No. 2, 2021, 389-396.

media pembelajaran *Microsoft Teams* mampu digunakan sebagai pembelajaran daring di masa pandemi. Fitur-fitur yang tersedia dalam *Microsoft Teams* dapat menunjang pembelajaran daring pada masa pandemi. Fitur ruang daring pada *Microsoft Teams*, dapat digunakan guru untuk pembelajaran tatap muka secara daring, sehingga guru dapat memantau siswa dalam ruang daring pada *Microsoft Teams*.¹⁵ Kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah tentang media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia selama pembelajaran dan penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut melakukan penelitian pada siswa kelas XII dan dilaksanakan di SMA Negeri 5 Surakarta, sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk siswa kelas IV-E dan dilaksanakan di SD Plus Rahmat Kota Kediri.

3. Penelitian ketiga adalah penelitian dari Yunara Maufiroh, Mohammad Afifulloh, dan Imam Safi'I, tahun 2021. Penelitian tersebut bertujuan untuk menerapkan aplikasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran Islam secara *online* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII Brawijaya Smart School Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Microsoft Teams* menghadapi implementasi pembelajaran *online*, aplikasi ini dapat menjadi salah satu aplikasi proses pembelajaran untuk guru dan siswa, dan dapat

¹⁵ Aldi Dwi Saputra dan Kundharu Saddhono, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan *Microsoft Office Team 365* untuk Siswa di Masa Pandemi", *LINGUA*, Vol. 15, No. 01, 2021, 16-26.

memfasilitasi siswa dalam pertemuan penyampaian materi, dan tugas sampai dengan pengumpulan tugas.. Kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* selama pembelajaran. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut melakukan penelitian pada mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk siswa kelas VII dan dilaksanakan di Brawijaya Smart School Malang dan penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.¹⁶ Sedangkan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E dan peneliti melakukan penelitian di SD Plus Rahmat Kota Kediri serta penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus.

4. Penelitian keempat adalah penelitian dari Niswatin Chasanah, tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Bukit Tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *microsoft teams* oleh guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Pati pada pembelajaran daring belum efektif hal ini dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi di dalam penggunaan *microsoft teams* yang belum optimal.¹⁷ Kaitannya dengan penelitian yang akan

¹⁶ Mohammad Maufiroh, dan Imam Safi'i, "Penerapan Aplikasi *Microsoft Teams* Pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Kelas VII Brawijaya Smart School Malang Pada Masa Pandemi *Covid 19*", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 06, NO. 03, 2021, 54-61.

¹⁷ Niswatin Chasanah, "Efektivitas Penggunaan *Microsoft Teams* Sebagai Alat Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pati, *Seminar Ke-Indonesiaan IV*, 2021, 225-234.

peneliti lakukan adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* selama kegiatan pembelajaran. Dan perbedaannya dari penelitian tersebut adalah tentang penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* pada mata pelajaran sejarah dan penelitian tersebut melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Bukit Tinggi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E dan peneliti melakukan penelitian di SD Plus Rahmat Kota Kediri dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

5. Penelitian kelima adalah penelitian dari Nur Atiyatun Nafisah dan Dhiah Fitrayati, tahun 2021. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengukur efektivitas dalam penerapan *Microsoft Teams*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang dianalisis dalam bentuk statistik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa platform *Microsoft Teams* efektif digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Surabaya. Karena pada masa pembelajaran daring dibutuhkan platform yang mudah untuk digunakan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Disamping itu platform *Microsoft Teams* dan hasil belajar memiliki arah yang positif sehingga terus meningkatnya minat pembelajaran dan hasil pembelajarannya pun tetap bagus dan pembelajaran dalam

masa daring akan lebih baik.¹⁸ Kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* selama pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut melakukan penelitian tentang efektivitas penerapan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap hasil pembelajaran ekonomi dan penelitian tersebut melakukan penelitian di SMA Negeri 6 Surabaya dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dianalisis dalam bentuk statistik, sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV-E dan peneliti melakukan penelitian di SD Plus Rahmat Kota Kediri dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

¹⁸ Nur Atiyatun dan Dhiah Fitrayati, “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Microsoft Teams* terhadap Hasil Pembelajaran Ekonomi Siswa SMA”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 03, No. 05, 2021, 2676-2682.