



KEPUASAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING
MENGUNAKAN *MICROSOFT TEAMS* DAN *VIDEO YOUTUBE* PADA
MATERI PROGRAM LINIER

*STUDENT SATISFACTION TO ONLINE LEARNING USING MICROSOFT
TEAMS AND YOUTUBE VIDEOS ON LINEAR PROGRAM MATERIALS*

Wachid Nugroho^{1*}

¹ Pendidikan Matematika, SMKN 2 Salatiga, Jalan Parikesit, Kelurahan Dukuh, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga, 50722, Indonesia

*E-mail: wachidnugroho1979@gmail.com

Hp: 081578841678

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kepuasan siswa kelas X SMK Negeri 2 Salatiga terhadap penggunaan microsoft teams dan video youtube sebagai sarana pembelajaran daring pada materi program linier. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui: 1) pengisian angket mengenai tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media, aksesibilitas media, sifat interaktif pembelajaran, pemahaman materi, pencapaian hasil belajar, serta layanan remedi atau pengayaan; dan 2) wawancara untuk melengkapi data angket. Data angket dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh kategori tingkat kepuasan siswa dan dikonfirmasi dengan data wawancara. Hasil penelitian tingkat kepuasan siswa pada semua kategori, yaitu 1) penggunaan media; 2) aksesibilitas media; 3) sifat interaktif pembelajaran; 4) pemahaman materi; 5) pencapaian hasil belajar; serta 6) layanan remedi atau pengayaan berada pada kategori puas.

Kata kunci: *kepuasan siswa, microsoft teams, pembelajaran daring, program linier, video youtube*

ABSTRACT

This study aims to describe the level of satisfaction of class X students of SMK Negeri 2 Salatiga with the use of Microsoft Teams and YouTube videos as a means of online learning on linear program material. This research is a qualitative research. Data were collected through: 1) filling out a questionnaire regarding the level of student satisfaction with media use, media accessibility, interactive nature of learning, understanding of material, achievement of learning outcomes, and remedial or enrichment services; and 2) interviews to complete the questionnaire data. The questionnaire data were analyzed descriptively to obtain a category of student satisfaction levels and confirmed with interview data. The results of the research were the level of student satisfaction in all categories, namely 1) media use; 2) media accessibility; 3) the interactive nature of learning; 4) understanding of the material; 5) achievement of learning outcomes; and 6) remedial or enrichment services are in the satisfied category.

Keywords: *student satisfaction, microsoft teams, online learning, linear programming, youtube video*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran daring menjadi model interaksi belajar mainstream di masa pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh secara daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi di kelas maya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun [1]. Salah satu alternatif pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah kelas maya menggunakan *microsoft teams* dan video *youtube*. Pembelajaran menggunakan *microsoft teams* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa [2]. Sedangkan penelitian [3] menunjukkan bahwa pemanfaatan *youtube* sebagai media ajar berperan positif secara signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

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 [4]. Model penggunaan *microsoft teams* untuk pembelajaran di SMK Negeri 2 Salatiga secara asinkron melalui postingan materi oleh guru yang direspon siswa dengan berdiskusi dan tanya jawab di kolom komentar (<http://belajar.smkn2salatiga.sch.id/>). Dukungan pembelajaran secara sinkron melalui webinar sudah difasilitasi oleh bagian kurikulum sebagai pengembang sistem tetapi belum dimanfaatkan oleh guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa.

Untuk menggantikan peran komunikasi secara sinkron yang belum bisa optimal dilakukan, guru

menggunakan video pembelajaran yang diunggah pada akun *youtube* sehingga siswa lebih memahami materi pokok bahasan program linier. Agar dapat disampaikan secara bertahap, materi program linier dibagi tiga sub pokok bahasan yaitu 1) model matematika (<https://youtu.be/mX1Omg89FDc>); 2) grafik daerah sistem pertidaksamaan linier

(<https://youtu.be/42heL3mkZEG>);

serta 3) nilai optimum (<https://youtu.be/VHcKQJdvGUG>).

Menurut penelitian menunjukkan bahwa kreator konten di *youtube* yang khusus membahas tema pendidikan masih sangat terbatas. Media sosial *youtube* bisa dimanfaatkan sebagai media belajar namun masih memerlukan kontribusi banyak pihak untuk menghadirkan konten-konten kreatif inovatif yang bertemakan pendidikan. Hal ini tentunya menjadi sebuah permasalahan sekaligus potensi untuk dikembangkan.

Minat dan motivasi belajar yang meningkat mendukung optimalisasi proses pembelajaran. Harapan selanjutnya tercapai kepuasan belajar siswa sehingga diperoleh kualitas dan hasil belajar yang maksimal walaupun pembelajaran berlangsung secara daring. Praktisi pendidikan khususnya guru sebaiknya memperhatikan kepuasan belajar peserta didik untuk menjadi acuan dalam mengevaluasi kegiatan instruksional yang telah berlangsung [5]. Menurut [6] kepuasan siswa merupakan suatu sikap positif siswa terhadap pelayanan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru karena adanya kesesuaian antara apa yang diharapkan dan dibutuhkan dengan kenyataan yang diterimanya. Jika pelayanan proses belajar mengajar yang diterima cocok dengan apa yang diharapkan oleh siswa, maka siswa akan merasa puas, dan jika pelayanan

yang diterima tidak sesuai, maka siswa akan merasa tidak puas.

Pada penelitian terdahulu [7] disimpulkan bahwa pelayanan proses pembelajaran pada aspek program intrakurikuler (proses akademik pembelajaran reguler), kokurikuler (layanan konsultasi bimbingan konseling), serta kegiatan ekstrakurikuler (pembinaan kepemimpinan, kemandirian, dan penguatan karakter) berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kepuasan siswa. Penelitian lain berkaitan tingkat kepuasan pada aspek ekspektasi dan persepsi siswa terhadap layanan evaluasi hasil belajar disimpulkan pada kategori cukup puas [8]. Sedangkan penelitian [9] menyimpulkan pemilihan platform belajar yang memiliki indikator menarik, kesederhanaan pemakaian, mudah dipahami dan penggunaan yang cocok serta adanya peran guru ketika pembelajaran daring berlangsung mempengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam belajar.

Menurut penelitian [10] tingkat kepuasan siswa terdiri dari lima dimensi, yakni: *tangible* (bukti langsung), *reliability* (keandalan), *responsiveness* (daya tanggap), *assurance* (jaminan), dan *emphaty* (empati). Bukti langsung kepuasan siswa dalam hal ini diukur dari sikap mereka terhadap penggunaan media belajar yaitu *microsoft teams* dan video *youtube*. Aspek keandalan diukur dari kemudahan mengakses dan mengoperasikan media, sedangkan daya tanggap diwakili oleh sifat interaktif proses pembelajaran. Kemudian aspek jaminan kepuasan siswa diperoleh dari pemahaman terhadap materi belajar program linier sekaligus pencapaian penilaiannya. Dan aspek empati diperoleh dari keterpaduan layanan remidi bagi siswa yang prestasi belajarnya di bawah KKM

dan layanan pengayaan bagi siswa yang prestasinya melampaui nilai KKM.

SMKN 2 Salatiga sebagai sekolah rujukan dan *center of excellence* di Jawa Tengah menerapkan pembelajaran daring menggunakan *microsoft teams*. Salah satu inovasi guru matematika di kelas X mengolaborasi media ini dengan video *youtube* agar siswa lebih terlayani dalam memahami materi pembelajaran. Guru dan bagian kurikulum perlu mengetahui tingkat kepuasan siswa sebagai bahan refleksi dan evaluasi peningkatan layanan pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan referensi bagi dunia pendidikan mengenai sikap dan kepuasan siswa terhadap penggunaan media belajar daring yang memanfaatkan *microsoft teams* dan video *youtube*.

2. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa dari lima kelas X meliputi TKJ A dan B, DPIB A dan B serta TPM A. Penelitian dilaksanakan selama bulan Oktober 2020 dengan pengisian angket serta wawancara dengan percakapan *whatsapp* secara daring. Instrumen angket disampaikan melalui *google form* dan pedoman wawancara digunakan sebagai komunikasi terhadap siswa pada saat percakapan *whatsapp*. Penelitian kualitatif ini menganalisis data angket dengan statistika deskriptif dilengkapi data hasil wawancara.

Siswa sebagai subjek mengikuti proses pembelajaran sesuai jadwal pelajaran yang disusun bagian kurikulum. Siswa mengakses *microsoft team* setelah login dan membaca ringkasan bahan pelajaran dari guru berupa postingan materi dilengkapi tautan video *youtube*. Di akhir tayangan video disediakan soal latihan untuk siswa dan dikirimkan jawaban akhir di

bagian kolom komentar video. Penilaian harian dilakukan melalui fitur *quiz* di bagian *assignment* pada aplikasi microsoft teams.

Analisis data angket menggunakan perhitungan uji kecenderungan [11] yang dilakukan untuk mengkategorikan kecenderungan masing-masing butir pernyataan variabel penelitian. Dengan menggunakan rata-rata skor ideal dan standar deviasi ideal setiap aspek variabel (penggunaan media, aksesibilitas, sifat interaktif media, pemahaman materi, pencapaian hasil belajar, dan layanan remedi/ pengayaan) dikategorikan menggunakan kriteria yang diadaptasi dari kriteria yang disampaikan [12]

Tabel 1.
Kriteria Sikap Siswa

No	Interval	Kriteria
1.	$M_i + 1,5Sb_i < X$	SP
2.	$M_i + 0,5Sb_i < X \leq M_i + 1,5Sb_i$	P
3.	$M_i - 0,5Sb_i < X \leq M_i + 0,5Sb_i$	CP
4.	$M_i - 1,5Sb_i < X \leq M_i - 0,5Sb_i$	KP
5.	$X \leq M_i - 1,5Sb_i$	TP

Keterangan:

X = skor responden

M_i = mean ideal yaitu

$\frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Sb_i = simpangan baku ideal

yaitu $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

SP : Sangat Puas

P : Puas

CP : Cukup Puas

KP : Kurang Puas

TP : Tidak Puas

Indikator kepuasan siswa diukur dari kemudahan menggunakan dan mengakses *platform microsoft teams* dan *youtube* sehingga memahami materi pelajaran serta dapat mengikuti proses penilaian dan mendapatkan layanan remedi atau pengayaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengisian angket sebanyak 171 siswa menunjukkan kategori tingkat kepuasan siswa terhadap model pembelajaran jarak jauh secara daring menggunakan microsoft teams dan tiga tautan video *youtube* pada materi program linier. Aspek kepuasan siswa yang diukur meliputi penggunaan media belajar, aksesibilitas media, sifat interaktif pembelajaran, pemahaman materi, pencapaian hasil penilaian, dan layanan remedi atau pengayaan.

Siswa secara umum puas terhadap penggunaan *platform microsoft teams* karena mirip dengan media facebook. Mereka membaca postingan materi setelah login dilanjutkan menyimak tayangan video *youtube* yang melengkapi penjelasan verbal postingan materi. *Platform microsoft teams* dan video *youtube* mudah diakses jika siswa memiliki kuota data atau jaringan *wifi*. Sedangkan sifat interaktif pembelajaran melalui balasan komentar di bawah postingan maupun kolom komentar video *youtube*. Penilaian harian dilakukan melalui fitur *quiz* pada bagian *assignment microsoft teams* dan dijadualkan pada jam dan hari yang telah disepakati setelah selesai penyampaian materi. Sedangkan layanan remedi dan pengayaan diberikan setelah diketahui nilai siswa yang secara otomatis dikoreksi oleh sistem.

Tabel 2.
Skor Kriteria Acuan Umum

No.	Interval Keseluruhan	Kriteria
1.	$24,624 < X$	SP
2.	$20,520 < X \leq 24,624$	P
3.	$16,416 < X \leq 20,520$	CP
4.	$12,312 < X \leq 16,416$	KP
5.	$X \leq 12,312$	TP

Tabel skor kriteria acuan umum digunakan untuk mengkategorikan

tingkat kepuasan siswa dari total 36 butir indikator pertanyaan. Skor 24,624 pada kategori sangat puas diperoleh dari rata-rata ideal ditambah 1,5 kali simpangan baku. Batas skor pada kategori puas, cukup puas, kurang puas, dan tidak puas ditentukan mengikuti tabel 1 kriteria sikap siswa. Rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 22,905 memperlihatkan bahwa secara umum siswa puas terhadap penggunaan *microsoft teams* dan video *youtube* pada pembelajaran daring materi program linier.

Tabel 3.
Skor Kriteria Acuan Khusus

No.	Interval Keseluruhan	Kriteria
1.	$4,104 < X$	SP
2.	$3,420 < X \leq 4,104$	P
3.	$2,736 < X \leq 3,420$	CP
4.	$2,052 < X \leq 2,736$	KP
5.	$X \leq 2,052$	TP

Tabel 3 skor kriteria acuan khusus diperoleh dari total 6 butir indikator pertanyaan pada masing-masing aspek penggunaan media, aksesibilitas, sifat inte

raktif, pemahaman materi, penilaian hingga layanan remidi/pengayaan. Skor 4,104 pada batas kategori sangat puas diperhitungkan dari rata-rata ideal ditambah 1,5 kali simpangan baku. Sedangkan batas skor pada kategori puas, cukup puas, kurang puas, dan tidak puas diperhitungkan sesuai rumus pada tabel 1 kriteria sikap siswa.

Skor maksimal adalah 5 (skor tertinggi) kali 6 (banyaknya butir pertanyaan) kali 171 (banyaknya responden) sama dengan 5,130. Skor minimal 1,026 sehingga rata-rata ideal diperoleh 3,078 dan simpangan baku idealnya 684. dari perhitungan ini diperoleh pembagian kategorisasi skor sebagaimana diperlihatkan pada tabel 3 kriteria acuan khusus. Perhitungan

setiap aspek kepuasan sama karena banyaknya indikator butir pertanyaan dari penggunaan media sampai aspek terakhir layanan remidi/pengayaan dibuat sama yaitu sebanyak enam.

Rata-rata ideal Pada rincian masing-masing kategori terlihat kesesuaian hasil data angket dengan skor aspek penggunaan media 3.810, aksesibilitas media 3.956, sifat interaktif pembelajaran 3.768, pemahaman materi 3.718, capaian penilaian hasil belajar 3.721, serta layanan remidi atau pengayaan 3.932. Keenam kategori sikap siswa tersebut menunjukkan kriteria puas bahkan mendekati sangat puas.

Tabel 4.
Skor Tiap Aspek Kepuasan

No	Aspek Kepuasan	Skor
1.	Penggunaan Media	3,810
2.	Aksesibilitas Media	3,956
3.	Sifat Interaktif	3,768
4.	Pemahaman Materi	3,718
5.	Penilaian Hasil Belajar	3,721
6	Layanan Remidi/Pengayaan	3,932

Data rinci menunjukkan hanya 2 siswa (1%) yang menyatakan kurang puas, 32 siswa (19%) menyatakan cukup puas, sedangkan 94 siswa (55%) menyatakan puas, dan bahkan 43 siswa (25%) menyatakan sangat puas. Skor kategori kepuasan siswa secara diagram disajikan sebagai berikut:



Gambar 1.

Grafik Frekuensi Kategori Umum Kepuasan Siswa

Pada aspek penggunaan media dari 171 siswa menunjukkan 4 siswa (2%) menyatakan kurang puas, 48 siswa (28%) merasa cukup puas, sedangkan 73 siswa (43%) menyatakan puas, dan 46 siswa (27%) menyatakan sangat puas.

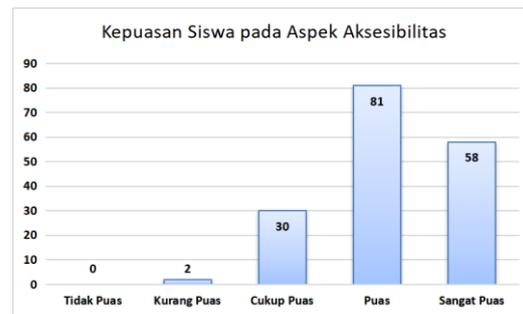


Gambar 2.

Grafik Frekuensi Kategori Siswa pada Aspek Penggunaan Media

Salah satu alasan kepuasan siswa adalah tersedianya fitur-fitur penunjang sebagaimana seorang siswa menyatakan, "*Microsost Teams memiliki banyak fitur yang menunjang, ditambah video pembelajaran Youtube yang diperlukan pada PJJ.*" (W/R154/Oktober 2020). Pada *Microsoft teams* memang tersedia fasilitas *chatting* pribadi, mengunduh materi, akses ke penugasan/kuis, dan siswa bisa berinteraksi dengan membalas postingan, serta webinar sebagaimana *zoom* atau *google meet* tetapi belum dioptimalkan penggunaannya. Alasan lain bahwa media belajar mudah digunakan, sebagaimana siswa menyampaikan "*Aplikasinya mudah digunakan dan tidak lemot (lambat_red)*" (W/R97/Oktober 2020).

Selanjutnya untuk aspek aksesibilitas terhadap media ada 2 siswa (1%) yang menyatakan kurang puas, 30 siswa (18%) menyatakan cukup puas, 81 siswa (47%) merasa puas, dan 58 siswa (34%) menyatakan sangat puas.

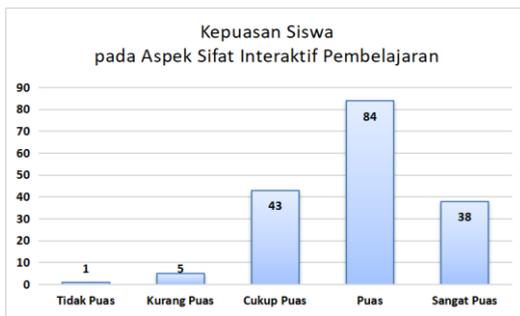


Gambar 3.

Grafik Frekuensi Kategori Siswa pada Aspek Aksesibilitas

Kendala utama aksesibilitas sebenarnya bukan pada teknis mengoperasikan media, karena sebagian besar siswa sudah terlatih literasi digitalnya. Tetapi banyak siswa terhambat oleh keterbatasan kuota data yang dimiliki. Beberapa siswa menyampaikan dalam wawancara melalui percakapan online, "*Mungkin menggunakan Microsoft teams atau Vidio YouTube sudah baik tapi yang menjadi masalah adalah ketika menonton Vidio YouTube kita harus membutuhkan kuota yang cukup tentunya, tapi tidak selalu kuota itu cukup untuk menonton Vidio youtube.*" (W/R128/Oktober 2020). Siswa lain juga menyatakan hal senada, "*Video dikirim whatsapp jika dikirim youtube nanti ada kendala kuota*". (W/R111/Oktober 2020). Sebenarnya video pembelajaran program linier yang dikirim melalui *whatsapp* ataupun *email* juga harus diunduh dan memerlukan kuota data atau *wifi* internet.

Pada aspek sifat interaktif pembelajaran terdapat 1 siswa (1%) tidak puas, 5 siswa (3%) kurang puas, 43 siswa (25%) cukup puas, 84 siswa (49%) puas, dan 38 siswa (22%) sangat puas.

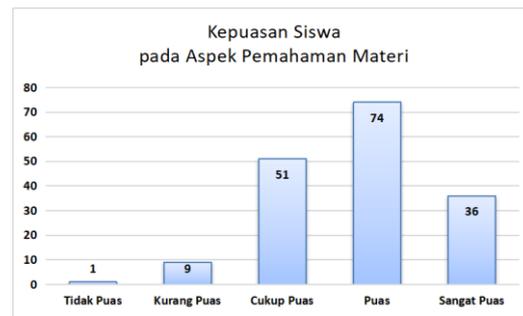


Gambar 4.

Garfik Frekuensi Kategori Siswa pada Aspek Sifat Interaktif Pembelajaran

Siswa merasa mudah berinteraksi dengan guru, *“Mudah dipahami dan jika tidak paham bisa bertanya langsung kepada guru”* (W/R110/Oktober 2020). Ada juga siswa yang menginginkan pembahasan terhadap jawabannya bersifat tertutup, *“Akan lebih baik jika jawaban bersifat privasi (tidak dijawab di kolom komentar youtube)”* (W/R135/Oktober 2020). Fakta demikian menunjukkan sudah terjalin interaksi dan komunikasi pembelajaran yang optimal antara guru dengan siswa tetapi memang perlu diperbaiki dalam menjaga suasana kenyamanan belajar siswa. Tidak semua siswa merasa nyaman hasil pekerjaannya dijadikan contoh pembahasan bagi siswa yang lain. Ada beberapa siswa yang bertanya dan berdiskusi secara chat pribadi padahal kalau diskusi di grup bisa menjadi pembelajaran bagi yang lain.

Selanjutnya pada aspek pemahaman materi ada 1 siswa (1%) yang tidak puas, 9 siswa (5%) kurang puas, 51 siswa (30%) cukup puas, 74 siswa (43%) puas, dan 36 siswa (21%) sangat puas.



Gambar 5.

Grafik Frekuensi Kategori Siswa pada Aspek Pemahaman Materi

Pada pencapaian hasil belajar siswa yang menyatakan tidak puas sebanyak 2 anak (1%), kurang puas 8 anak (5%), cukup puas 46 anak (27%), kategori puas 83 anak (48%), dan sangat puas 32 anak (19%). Salah satu cara memahami materi bagi siswa adalah dengan mengulang tayangan sebagaimana disampaikan salah satu siswa *“Terkadang sulit memahami kalimat dari video, jadi butuh beberapa kali pengulangan video supaya paham.”* (W/R51/Oktober 2020). Di sisi lain terdapat siswa yang justru senang dengan bisa mengakses materi atau video lebih dari sekali, *“Dengan menggunakan model pembelajaran seperti ini (menggunakan Microsoft teams dan video youtube __red) lebih mudah mempelajari materi karena materi bisa dibuka atau diakses lebih dari satu kali.”* (W/R104/Oktober 2020)



Gambar 6.

Grafik Frekuensi Kategori Siswa pada Aspek Pencapaian Hasil Belajar

Pada pencapaian hasil belajar ada siswa yang merasa kurang sesuai

dengan sistem penilaian otomatis. Siswa menyampaikan, “ketika selesai ujian, mohon untuk tidak menampilkan nilai karena akan mempengaruhi proses ujian selanjutnya, misal setelah mengerjakan ujian ada nilainya, ternyata nilai itu tidak sesuai yang dibayangkan dan perasaan sudah benar mengerjakannya. Itu membuat murid sedikit depresi dan di ujian selanjutnya membuat murid tidak fokus, akhirnya nilainya tidak memuaskan” (W/R150/Oktober 2020). Di satu sisi penilaian otomatis memudahkan guru, walaupun penyiapannya lebih membutuhkan tenaga ekstra, tetapi di sisi siswa kadang memerlukan penyiapan mental yang kuat agar selalu optimis dengan proses pembelajaran dan penilaian.

Terakhir pada aspek layanan remedi atau pengayaan terdapat kategori kurang puas 3 siswa (2%), cukup puas 40 siswa (23%), puas 73 siswa (43%), dan sangat puas 55 siswa (32%).



Gambar 7.

Grafik Frekuensi Kategori Siswa pada Aspek Layanan Remedi atau Pengayaan

Remedi idealnya diberikan setelah siswa dipahami ulang tentang materi-materi yang dirasa sulit sehingga nilainya di bawah KKM. Sedangkan pengayaan diberikan bagi siswa yang nilainya sudah di atas KKM. Dalam pembelajaran online idealisme tersebut sulit diterapkan, tetapi sebagai bentuk pelayanan prima guru tetap berusaha memberikan proses remedi dan atau

pengayaan secara terbatas dan siswa merasa puas dengan layanan ini.

Enam aspek kepuasan siswa dalam model pembelajaran jarak jauh secara daring ini disesuaikan dengan media *microsoft teams* dan video *youtube* yang dipakai. Pada model pembelajaran jarak jauh di Universitas Terbuka (UT) yang memang menjadi model utama sistem pembelajarannya, aspek yang dipilih sebagai kajian penelitian meliputi layanan umum, layanan registrasi, layanan tutorial, layanan praktikum, layanan bahan ajar, dan layanan penyelenggaraan ujian (Bintarti et al., 2018). Hasil penelitian tersebut menunjukkan mahasiswa secara keseluruhan merasa puas dan penting terhadap enam layanan yang diberikan oleh UT. Dari hasil kuesioner yang masuk $\geq 50\%$ merasa puas dan penting. Tetapi ada juga mahasiswa yang tidak menjawab dan dalam hal ini peneliti tidak menanyakan alasan tidak menjawab.

Pada penelitian kepuasan siswa terhadap penggunaan media *microsoft teams* dan video *youtube* ini, dapat dikategorikan bahwa 3 aspek pertama berkaitan dengan proses pembelajaran dan 3 aspek terakhir berkaitan dengan hasil belajar. Berkaitan dengan proses pembelajaran indikator butir kuisisioner yang digunakan dapat dikembangkan dalam beberapa hal. Penelitian [13] mengembangkan 10 indikator kepuasan antara lain kemudahan akses perkuliahan daring, kesesuaian atau ketepatan jadwal, kesesuaian materi dengan kontrak perkuliahan, penambahan pemahaman teori dan keterampilan, kemudahan dalam mengirim tugas, pemberian kesempatan bertanya dan berdiskusi, respon pengajar, kehadiran pengajar sebagai pendamping pembelajaran, penjelasan arah dan tujuan pembelajaran, serta

kemudahan interaksi pengajar dengan mahasiswa sebagai peserta didik.

Aspek kepuasan hasil belajar dapat diukur dari beberapa indikator terhadap model tes yang digunakan. Penelitian ini mengembangkan fitur tugas berupa quiz pilihan ganda pada aplikasi *microsoft teams*. Penelitian lain [14] yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *proprofs* sebagai pengganti tes berbasis *paperless* menganalisis lima aspek. Lima aspek tersebut adalah *informativeness* (bersifat informatif), *information format* (format informasi yang bermanfaat), *timeliness* (tepat waktu), *easy of use* (mudah digunakan), dan *reliability* (ketangguhan aplikasi). Hasil penelitian tersebut menunjukkan mahasiswa merasa puas menggunakan aplikasi *proprofs* dengan prosentase 75 % yang diperoleh dari nilai rata-rata gabungan 5 kategori tersebut.

Kepuasan siswa terhadap model dan proses pembelajaran daring menggunakan berbagai media dan aplikasi digital berpengaruh penting dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar yang memuaskan siswa dapat memberikan suatu perubahan yang berarti pada siswa yang diterima sebagai peningkatan diri yang bermakna (*meaningful self-improvement*) [5]. Dengan kata lain, kepuasan diri siswa dalam belajar akan membuahkan kenyamanan sehingga hasil dan prestasi belajar bisa dicapai dengan optimal.

Dengan hasil penelitian secara umum siswa merasa puas terhadap enam aspek yaitu penggunaan media, aksesibilitas media, sifat interaktif pembelajaran, pemahaman materi, pencapaian penilaian belajar, dan layanan remidi atau pengayaan diharapkan guru dan atau sekolah mengevaluasi hasil capaian belajar

secara keseluruhan atau sumatif tidak hanya dalam satu bab pembelajaran saja. Pada penelitian tentang sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan video youtube [15]. sikap siswa yang berada pada kategori cukup baik merupakan tantangan tersendiri bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Bisa jadi siswa merasa puas dan hasilnya optimal pada satu materi tertentu, dalam penelitian ini materi program linier, tetapi secara keseluruhan di akhir semester belum tentu hasilnya optimal.

4. KESIMPULAN

Secara umum siswa menyatakan puas terhadap model pembelajaran daring materi program linier menggunakan *microsoft teams* dan video *youtube*. Pada setiap aspek pembelajaran daring yang meliputi penggunaan media, aksesibilitas media, sifat interaktif pembelajaran, pemahaman materi, pencapaian hasil belajar, dan layanan remidi atau pengayaan sikap siswa pada kategori puas mendekati sangat puas.

5. SARAN

Para peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi analisis perbandingan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh secara daring maupun implementasi pembelajaran terpadu (*blended learning*). Juga menarik diteliti efektifitas dan optimalisasi pemanfaatan media maupun aplikasi lain yang mendukung pembelajaran *online* misalnya *google classroom*, *moodle*, *edmodo*, *kahoot*, *quizzis*, dan lain-lain.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6, 214-224. <https://online->

- journal.unja.ac.id/biodik
- [2] Situmorang, A. S. (2020). MICROSOFT TEAMS FOR EDUCATION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *02(01)*, 30-35. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/view/351>
- [3] Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, *5(1)*, 135-159. www.journal.uniga.ac.id
- [4] Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). Analisis kualitatif penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran kolaboratif daring. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th Senatik)*, 415-420. <http://103.98.176.39/index.php/senatik/article/view/88>
- [5] Rat Dwiyanu Putra, I. D. G. (2019). Peran Kepuasan Belajar Dalam Mengukur Mutu Pembelajaran Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, *5(1)*, 22. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.756>
- [6] Sopihatin, P. (2010). *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor : Ghalia Indonesia
- [7] Kummalasari, D. N. (2017). Kepuasan Peserta Didik Terhadap Pelayanan Proses. *Jurnal Hanata Widya, Volume 6 N, 1-6*.
- [8] Kusumawardhani, D. A. (2020). Analisis kepuasan peserta didik terhadap layanan evaluasi hasil belajar. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, *3(1)*, 90-101.
- [9] Hutabarat, H. D. M. (2020). ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DARING DITINJAU DARI MODEL REGRESINYA. *Jurnal Fibonacci (Jurnal Pendidikan Matematika)*, *1(1)*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JFi/article/view/18821>
- [10] Suharta, T. (2017). Pengembangan Instrumen Pengukur Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Kualitas Pelayanan Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, *8(2)*, 117-125. <https://doi.org/10.21009/jep.082.07>
- [11] Rusydi, A. et. all. (2020). *Statistik Pendidikan Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*. <http://repository.uinsu.ac.id/3586/1/7>. BUKU STATISTIK PENDIDIKAN.pd
- [12] Azwar, S. (2015). *Tes Prestasi, Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [13] Carolina, I., Supriyatna, A., & Puspitasari, D. (2020). Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)*, *2*, 342-347.
- [14] Budyastomo, A. W. (2019). *Survei Kepuasan Mahasiswa lain Salatiga Terhadap Penggunaan Aplikasi Proprofs Sebagai Media Pembelajaran Online*. 2018, 76-80.
- [15] Wulandari, E., & Nugroho, W. (2020). Sikap Siswa terhadap Video Pembelajaran Jarak Jauh Materi Statistika pada Media Sosial Youtube. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, *10(2)*, 1-9. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i2.10584> (Original work published October 28, 2020)



Jurnal THEOREMS (*The Original Research of Mathematics*) Vol. 5 No 2, Januari 2021. hal. 111-121

URL: <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th>

Naskah masuk: 02-11-2020 Naskah diperbaiki: 29-11-2020 Naskah diterima: 29-11-2020

