

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT TEAMS FOR EDUCATION* TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA

Deni Pratidiana<sup>1</sup> Asep Sahrudin<sup>2</sup>

**ABSTRACT:** *The purpose of this study was to determine the proportion of students' achievement in learning interest in mathematics education program FKIP UNMA Banten using the Microsoft Teams for Education application as an interactive learning medium. Indicators of interest in learning are feelings of pleasure, interest in learning, attention to learning and involvement in learning. The data was obtained by accumulating the results of the questionnaire before and after learning and then looking for the proportion for each indicator. The results showed that overall student interest in learning using Microsoft Teams for Education was in the very good category because of the 16 students who had achieved high scores ( $\geq 75$ ). In addition, the proportion of increased achievement of student interest in learning before and after learning with achievement for each indicator is 46%, 45%, 47%, and 48% and all fall into the very good category.*

**Keywords:** *Interactive Media, Microsoft Teams for Education, Interesting Learning*

**ABSTRAK:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proporsi pencapaian minat belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UNMA Banten menggunakan aplikasi *Microsoft Teams for Education* sebagai media pembelajaran interaktif. Indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan belajar, perhatian belajar dan keterlibatan belajar. Data diperoleh dengan mengakumulasi hasil angket sebelum dan sesudah pembelajaran selanjutnya dicari proporsi untuk setiap indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams for Education berada dalam kategori sangat baik karena dari 16 orang mahasiswa telah mencapai nilai tinggi ( $\geq 75$ ). Selain itu, proporsi peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pencapaian untuk masing-masing indikator adalah 46%, 45%, 47%, dan 48% dan semua masuk dalam kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif, Microsoft Teams for Education, Minat Belajar*

---

<sup>1</sup>Dosen Pendidikan Matematika, Universitas Mathla'ul Anwar Banten, Email:  
deni.pratidiana@unmabanten.ac.id

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang paling terkena dampak pengaruhnya pada era revolusi 4.0 ini. Pembelajaran di era ini semua dituntut harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi yang berkembang sangat cepat khususnya pada bidang media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran mengalami perkembangan yang sangat pesat (Pratidiana & Rosdianwinata, 2021). Selain perkembangan era 4.0 dunia telah digemparkan dengan adanya penyebaran wabah virus covid-19 yang mematikan pada tanggal 2 Maret 2020 (Jamil & Aprilisanda, 2020). Hal ini sangat memberikan

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

dampak pada Indonesia khususnya pada dunia pendidikan dan yang paling terkena dampaknya itu pada proses pembelajaran. Corona virus Disease merupakan sebuah virus yang menyerang sistem pernafasan, mengakibatkan para penderita mengalami sesak nafas, pneumonia akut hingga kematian (Wijoyo, 2020).

Proses pembelajaran mau tidak mau harus ada perubahan dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, hal ini untuk mengantisipasi penyebaran wabah covid 19. Akan tetapi dalam keadaan seperti ini dosen atau guru harus tetap melaksanakan kewajibannya dalam mentrasfer ilmu pengetahuan, dimana guru atau dosen harus dapat memastikan peserta didik memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan dengan baik. Mewabahnya virus covid-19 memberikan dampak kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus corona yang mematikan. Kebijakan yang diambil oleh Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, mengharuskan pemerintah untuk menghadirkan alternatif proses pendidikan untuk peserta didik dan mahasiswa agar tetap melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan pembelajaran online/daring (Mu'ti, 2020). Dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19) pada poin 2A disebutkan bahwa proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Pusdiklat Kemendikbud RI, 2020). Penelitian oleh Panigrahi et al., 2018 menyebutkan bahwa pembelajaran daring bermanfaat bagi peserta didik karena dapat belajar secara mandiri dan cepat oleh karena ketersediaan materi berbasis online yang dapat diakses kapan dan di mana saja (Maria, 2019). Dengan adanya kebijakan dari pemerintah semua lembaga pendidikan baik dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi wajib menerapkan sistem pembelajaran daring.

Menurut tim Kemenristekdikti, (2017) bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran "dalam jaringan" sebagai terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer (Situmorang & Siahaan, 2019). Jadi pembelajaran daring merupakan salah strategi pembelajaran online yang dilakukan melalui jaringan internet. Pembelajaran daring sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi pebelajar (siswa / mahasiswa) karena dapat menyimaknya dengan melalui handphone android, laptop, maupun komputer bukan hanya sekedar menyimak buku (Sobron A.N, dkk, 2019). Ada bermacam-macam media pembelajaran online yang digunakan oleh guru dan dosen dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didiknya. Konsep pembelajaran jarak jauh berbasis IT dapat berupa video conference, learning video atau chatting. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh yaitu Microsoft Office Teams 365 (Saputra & Saddhono, 2021).

Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan, rapat video, konten penugasan dan penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020). Microsoft Teams for Education ini merupakan salah satu bagian dari Microsoft 365 (Putri et al., 2021). Microsoft bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas (Situmorang & Siahaan, 2019).

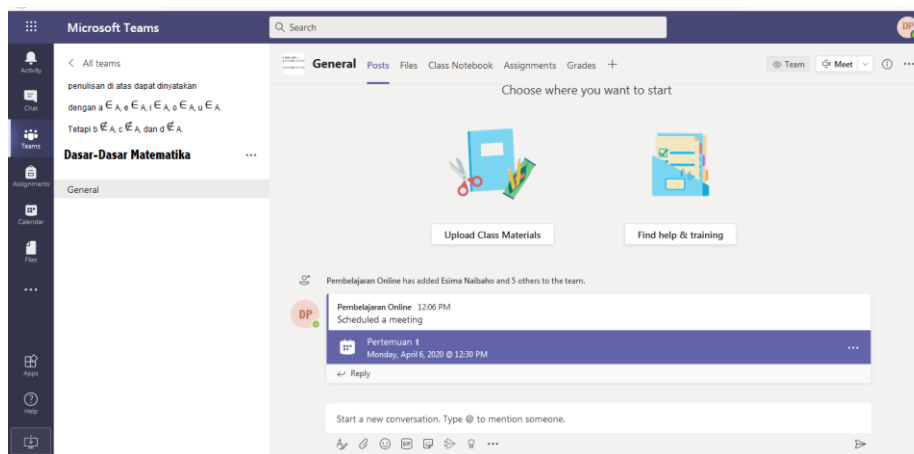
Microsoft Teams memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung (Situmorang & Siahaan,

## Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa

Deni Pratidiana, Asep Sahrudin

2019). Menurut Tim Office 365 (2020) guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan tugas dan sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik. Administrator dan staf sekolah dapat mengetahui dan berkolaborasi menggunakan tim staf untuk pengumuman dan melakukan percakapan. Pengajar dapat berbagi materi pengajaran menggunakan komunitas pembelajaran profesional. Tim kelas dapat digunakan untuk membuat ruang kelas kolaboratif, menyediakan platform pertemuan virtual, memfasilitasi pembelajaran dengan tugas dan umpan balik, dan memimpin panggilan langsung dengan siswa (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020). Dengan pemanfaatan inovasi ini, akan memberikan efek pembelajaran yang lebih baik, menarik, dan efektif (Sutrisno & Atira, 2020). Berikut adalah gambar tampilan kelas dalam *microsoft teams for education*.

Gambar 1. Gambar tampilan awal kelas pada Microsoft teams



Situasi pembelajaran jarak jauh sekarang ini seorang pendidik harus mampu menguasai teknologi informasi agar mampu mengadakan pembelajaran yang efektif pada masa pandemi sekarang ini (Ulya, 2021). Perencanaan pengajaran juga harus lebih teliti dan jelas agar peserta didik memiliki minat belajar serta memahami materi yang disampaikan, hal ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran di masa pandemi. Hal terpenting dalam keberhasilan sebuah pendidikan adalah pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat melakukan pembelajaran. Pendidik harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan model yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan (Situmorang Adi S, dkk, 2020). Menurut Paseleng (2015) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif atau berbasis daring memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020). Menurut Andy (2002) media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari elektronik text, graphics, moving images, dan sound, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Arindiono & Ramadhani, 2013). Agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka model pembelajaran harus dirancang dengan baik agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan.

Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki peserta didik, minat belajar itu tumbuh dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari (Sirait, 2016). Faktor yang paling mendasar minat belajar yaitu bagaimana cara pendidik tersebut mengajar. Membangkitkan minat belajar itu merupakan tugas pendidik yang mana pendidik harus mahir menguasai semua keterampilan yang menyangkut pengajaran, terutama keterampilan dalam bervariasi, keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar seperti halnya bervariasi dalam gaya mengajar, jika seorang pendidik tidak menggunakan variasi tersebut, peserta didik akan cepat bosan dan jenuh terhadap apa yang diajarkan. Untuk mengatasi hal tersebut pendidik hendaklah menggunakan gaya mengajar yang bervariasi, agar semangat dan minat peserta didik dalam belajar meningkat serta hasil belajarnya memuaskan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Guru harus dapat memilih strategi yang tepat untuk dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, agar terdapat perubahan pada diri siswa dalam kegiatan belajar (Ismiyati, 2019).

Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Minat belajar merupakan salah satu aspek psikis yang ada pada setiap manusia yang bersifat relative (Jirana, dkk, 2015). Menurut Siagian (2015) minat belajar matematika adalah perasaan senang terhadap pelajaran matematika, menaruh perhatian yang besar terhadap matematika dan menjadikan matematika pelajaran yang mudah (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020). Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator di dalamnya. Indikator minat belajar menurut Djamarah (2011) terdiri dari, 1) Perasaan senang terhadap suatu kegiatan tanpa paksaan untuk mempelajarinya, 2) Ketertarikan siswa pada kegiatan atau bisa berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, 3) Perhatian siswa dengan melakukan konsentrasi atau aktivitas terhadap pengamatan tertentu, dan 4) Keterlibatan siswa pada suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang untuk belajar dan merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan (Inggriyani et al., 2019).

Penelitian ini fokus pada proses pembelajaran matematika berbasis daring dengan menggunakan Aplikasi Microsoft Teams terhadap minat belajar siswa dalam hal yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran pembelajaran matematika berbasis daring dengan menggunakan Microsoft teams dan untuk mengetahui presentasi pencapaian minat belajar mahasiswa semester 3 prodi pendidikan matematika Universitas Mathla'ul Anwar Banten.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mempengaruhi secara fakta dan objektif terhadap minat belajar selama proses pembelajaran matematika berbasis daring dan hasil angket terhadap minat belajar mahasiswa FKIP Universitas Mathla'ul Anwar Banten Semester 3 prodi pendidikan matematika. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling.

Penelitian ini dilaksanakan di FKIP Universitas Mathla'ul Anwar Banten. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mathla'ul Anwar Banten yang mengikuti mata kuliah dasar-dasar matematika yang berjumlah 16 mahasiswa. Yang menjadi objek dalam

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

penelitian ini adalah mahasiswa yang diberi pembelajaran dengan *Microsoft Teams for Education* terhadap minat belajar mahasiswa. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang diajarkan dengan *Microsoft Teams for Education* terhadap minat belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP Universitas Mathla'ul Anwar Banten. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One shot case study* adalah sekelompok sampel dikenai perlakuan tertentu (variabel bebas) kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel tersebut. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. *One Shot Case Study*

<i>Kelas</i>	<i>Treatment</i>	<i>Angket</i>	<i>Treatment</i>	<i>Angket</i>
<i>E</i>	X	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

X = Perlakuan dengan media interaktif *Microsoft Teams for Education*

O = Angket minat.

Sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji melalui penelitian ini, maka dibuatlah seperangkat instrumen. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Angket minat belajar yang didesain berdasarkan indikator minat belajar. Skor angketnya menggunakan skala likert yang terdiri dari beberapa alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan positif (+) adalah skor 4 untuk jawaban sangat setuju (SS), skor 3 untuk jawaban Setuju (S), skor 2 untuk jawaban tidak setuju (TS), skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan alternatif jawaban untuk pernyataan negatif (-) adalah skor 1 untuk jawaban sangat setuju (SS), skor 2 untuk jawaban Setuju (S), skor 3 untuk jawaban tidak setuju (TS), skor 4 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Angket minat belajar berisikan serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur bagaimana kondisi minat belajar mahasiswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Adapun kriteria pertanyaan untuk mengukur minat belajar yang akan ditanyakan adalah seperti berikut.

Tabel 2. Pedoman pembuatan angket minat belajar

Indikator Minat	Kriteria Pertanyaan
Perasaan Senang	Semangat belajar
	Kesadaran ingin belajar
	Keseriusan belajar
	Kemauan belajar
Ketertarikan Belajar	Ketertarikan pada pengajar
	Ketertarikan pada mata pelajaran
	Ketertarikan situasi belajar
Perhatian Belajar	Konsentrasi belajar
	Kenyamanan belajar
	Hasrat belajar

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

Keterlibatan Belajar	Frekuensi belajar
	Pemanfaatan waktu belajar

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif, yaitu dengan memaparkan dan menyajikan data hasil Pencapaian minat belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP Universitas Mathla'ul Anwar Banten sebelum pembelajaran dan sesudah proses pembelajaran dengan persentase pencapaian. Data yang digunakan untuk mengetahui pencapaian ketuntasan adalah hasil angket minat belajar. Data yang diperoleh akan diakumulasikan dan selanjutnya dicari persentase untuk setiap indikator yang berada pada kategori baik dan sangat baik, selanjutnya nilai persentase angket sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dibandingkan.

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persentasi pencapaian minat belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media interaktif *Microsoft Teams for Education*. Dari hasil penelitan diperoleh bahwa persentasi pencapaian minat belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media interaktif *Microsoft Teams for Education*. Selanjutnya untuk mengetahui presentasi pencapaian minat belajar siswa peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Kemudian melakukan penyebaran angket kepada mahasiswa, data hasil angket dihitung dengan menggunakan skala Likert terdapat 12 pernyataan dan 4 indikator minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Persentase pencapaian minat belajar mahasiswa

Indikator	% Pencapaian		% O <sub>1</sub> - O <sub>2</sub>	Kategori
	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>		
Perasaan Senang	42%	88%	46%	Sangat Baik
Ketertarikan Belajar	42%	87%	45%	Sangat Baik
Perhatian Belajar	42%	89%	47%	Sangat Baik
Keterlibatan Belajar	41%	88%	48%	Sangat Baik

Dari tabel 3 di atas terlihat bahwa hasil angket presentase pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum pembelajaran untuk masing masing-indikator adalah 42% (kategori rendah), 42% (kategori rendah), 42% (kategori rendah), dan 41% (kategori rendah). Hasil angket presentase pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum pembelajaran untuk masing masing-indikator adalah 88% (kategori sangat tinggi), 87% (kategori sangat tinggi), 89% (kategori sangat tinggi), dan 88% (kategori sangat tinggi).

Pada indikator perasaan senang, skor sub indikator yang dari yang paling tinggi ke rendah berturut-turut ialah keseriusan belajar 91%, semangat belajar 89%, kesadaran ingin belajar 88%, dan kemauan belajar 83%. Hal ini sejalan dengan penelitian Situmorang (2020) bahwa perasaan senang belajar merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar. Namun pada penelitian Rakhmawati (2020), perasaan senang juga merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar.

Pada indikator ketertarikan belajar, skor sub indikator yang dari yang paling tinggi ke rendah berturut-turut ialah ketertarikan pada mata kuliah 94%, ketertarikan pada pengajar 84%, dan ketertarikan pada situasi belajar 83%. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Yulia et al., (2021) bahwa ketertarikan belajar merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar. Namun pada penelitian Pradika & Syamsuri (2019), ketertarikan belajar juga merupakan salah satu faktor

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

meningkatkan minat belajar.

Pada indikator perhatian belajar, skor sub indikator yang dari yang paling tinggi ke rendah berturut-turut ialah hasrat belajar 94%, kenyamanan belajar 89% dan konsentrasi belajar 84%. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Maria (2019) bahwa perhatian belajar merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar. Namun pada penelitian Mu'ti (2020), perhatian belajar juga merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar.

Pada indikator keterlibatan belajar, skor sub indikator yang dari yang paling tinggi ke rendah berturut-turut ialah pemanfaatan waktu belajar 89% dan frekuensi belajar 88%. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Jamil & Aprilisanda (2020) bahwa keterlibatan belajar merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar. Namun pada penelitian Situmorang & Siahaan (2019), keterlibatan belajar juga merupakan salah satu faktor meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan perolehan tiap indikator dan sub indikator yang telah disebutkan maka, untuk persentasi pencapaian minat belajar mahasiswa diperoleh kategori sangat baik dari ke empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan belajar, perhatian belajar dan keterlibatan belajar dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Microsoft teams*.

#### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams for Education* berada dalam kategori "Sangat Baik" karena dari 16 orang mahasiswa telah mencapai nilai tinggi ( $\geq 75$ ). 2) Presentase peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing-masing indikator adalah 46%, 45%, 47%, dan 48% (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams for Education* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28-32. [ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.8649>
- Ismiyati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 28-38. <https://doi.org/10.36277/deferfat.v2i1.35>
- Jamil, S. H., & Aprilisanda, I. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Behavioral Accounting Journal*, 3(1), 37-46. <https://doi.org/10.33005/baj.v3i1.57>
- Jirana, J., Nur, S., & Nurmiati, N. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

- Kesulitan Dan Minat Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Saintifik*, 1(2), 87–94.
- Maria, Y. (2019). Pengaruh Pembelajaran Daring Model Microsoft Teams 365 Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Kuliah Promosi Kesehatan Di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat*, VI(1), 27–36.
- Mu'ti, Y. A. (2020). Efektivitas pembelajaran online dengan Microsoft Teams pada pelajaran Matematika Materi Program Linear. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 347–358.
- Pradika, L., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap Dan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Serang. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i1.6886>
- Pratidiana, D., & Rosdianwinata, E. (2021). Keefektifan Penggunaan E-Learning Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 14(1), 25–40.
- Putri, A. R., Fakhruddin, M., & Yanuardi, M. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 3119–3126. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1350>
- Rakhmawati, I., & Sulistianingsih, D. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Sma. *Edusaintek*, 4, 72–80.
- Saputra, A. D., & Saddhono, K. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di masa pandemi. *Lingua*, 18(1), 16–26. <https://doi.org/10.30957/lingua.v18i1.669>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran. *Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar*, 02(01), 30–35.
- Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/viewFile/15533/12300>
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>
- Sutrisno, A. B., & Atira, A. (2020). Keefektifan Penggunaan Aplikasi Wingeom Dalam Pemaparan Materi Pelajaran Dimensi Tiga. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–45. <https://doi.org/10.36277/deferat.v3i1.70>
- Ulya, M. A. W. (2021). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 135–151. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>
- Wijoyo, H. (2020). Analisa Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i3.234](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.234)



**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Microsoft Teams for Education*  
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa  
Deni Pratidiana, Asep Sahrudin**

Yulia, L., Fathurrohman, M., & Nindiasari, H. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Dengan Memanfaatkan Aplikasi Microsoft Teaams di Masa Pandemi Covid-19. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v3i1.11134>