

**PENGARUH MEDIA *MICROSOFT TEAMS*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK  
DAN INTERIOR GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 9 GARUT**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai syarat dalam melakukan penulisan skripsi akhir studi S1  
Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Disusun Oleh:

**Ilyas Nur Erdiansyah**

**NIM 1807049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

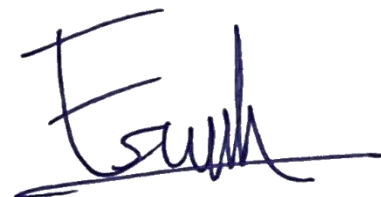
**2022**

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung di Kelas XI SMK Negeri 9 Garut” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika dari ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya sanggup menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 17 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Ilyas Nur Erdiansyah

NIM 1807049

**PENGARUH MEDIA *MICROSOFT TEAMS*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK  
DAN INTERIOR GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 9 GARUT**

Oleh

Ilyas Nur Erdiansyah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur  
Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur Fakultas Pendidikan Teknologi dan  
Kejuruan

©Ilyas Nur Erdiansyah 2022

Universitas Pendidikan

Indonesia Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Ilyas Nur Erdiansyah, 2022

***PENGARUH MEDIA MICROSOFT TEAMS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN INTERIOR GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 9 GARUT***  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGARUH MEDIA *MICROSOFT TEAMS***  
**TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**  
**PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK**  
**DAN INTERIOR GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 9 GARUT**

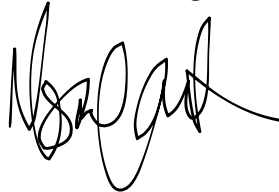
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Dr. Johar Maknun, M.Si.**  
NIP. 19680308 199303 1 002

Pembimbing II



**Trias Megavanti, S.Pd., M.T.**  
NIP. 19821008 201404 2 001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Teknik  
Arsitektur

Ketua Program Studi Pendidikan  
Teknik Arsitektur

**Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.**  
NIP. 19711022 199802 2 001

**Dr. Johar Maknun, M.Si.**  
NIP. 19680308 199303 1 002

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah ﷻ, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat dan salam selalu kita limpahkan kepada nabi Muhammad ﷺ, beserta keluarga, sahabat dan kita selaku umatnya agar mendapatkan syafaat di hari akhir nanti.

Penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung di Kelas XI SMK Negeri 9 Garut” dibuat untuk memenuhi syarat sebagai kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

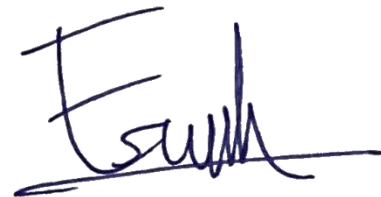
Dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Semoga Allah ﷻ membalas segala kebaikan dan ketulusan dari semua pihak yang telah mengorbankan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan masukan dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik lagi. Dalam proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Johar Maknun, M.Si selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, waktu, motivasi, dan pengarahan dalam penulisan skripsi.
2. Trias Megayanti, S.Pd., M.T selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, waktu, motivasi, dan pengarahan dalam penulisan skripsi.
3. Dr. Lilis Widaningsih M.T selaku dosen wali yang telah membimbing selama proses perkuliahan berlangsung.
4. Ir. Erna Krisnanto, S.T., M.T, IPU, Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T., Indah Susanti, S.Pd., M.T., Agara D. Gaputra, S.T., M.Ars., dan Aldissain Jurizat

S.Pd., S.Ars., M.Ars. selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan kritik selama proses penyusunan skripsi berlangsung.

5. Seluruh dosen dan staff tata usaha di Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur yang telah memberikan ilmu dan kelancaran terhadap administrasi.

Bandung, 17 Agustus 2022



Ilyas Nur Erdiansyah

NIM 1807049

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas seluruh bantuan yang telah diberikan, bentuk dukungan secara apapun baik masukan, motivasi, hingga kritik selama proses penulisan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih khususnya kepada :

1. Erma Rukmadin dan Siti Habsah selaku orang tua yang telah memberikan banyak doa, waktu, tenaga, motivasi, dan biaya hingga bisa sampai tahap saat ini.
2. Keluarga besar yang telah memberikan doa dan motivasi hingga sampai saat ini.
3. Hendi Hidayat, S.Pd selaku guru pamong yang telah memberikan bimbingan waktu dan arahan pengajaran serta motivasi selama PPLSP dan penelitian di SMK Negeri 9 Garut.
4. Asep Endang Saputra, ST selaku guru di SMK Negeri 9 Garut yang sudah memberikan kesempatan dan waktu untuk melaksanakan penelitian.
5. Seluruh peserta didik kelas XI DPIB 1 dan XI DPIB 2 SMK Negeri 9 Garut yang telah memberikan pengalaman untuk banyak belajar dan melaksanakan penelitian.
6. Seluruh staf pengajar serta tata usaha di SMK Negeri 9 Garut yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan PPL dan penelitian.
7. Susilawati yang telah memberikan waktu, jasa dan tenaga untuk memberikan motivasi dan penyemangat hingga saat ini.
8. Seluruh rekan-rekan angkatan 2018 khususnya kelas PTA-B yang sudah menjadi kawan seperjuangan selama perkuliahan berlangsung.
9. Zyahrul, Hamzah, Tio Alif, Yusuf, Ayu dan De Puja selaku rekan-rekan yang telah bersama melaksanakan PPL dan penelitian berlangsung.
10. Detanty, Marlin, dan Anggi selaku rekan-rekan sejak kecil yang menemani selama proses pendidikan hingga saat ini.
11. Sarah, Salsabila, dan Vatsya selaku rekan-rekan KKN yang masih memberikan semangat dan motivasi hingga saat ini.

12. Dika Wisnu Triaji yang selalu memberikan waktu dan jasa antar untuk melaksanakan penelitian hingga bisa sampai tahap ini.
13. Ihsan, Luthfi, Ropi, Aldi, Sahid, Adis, Amel, Bela, Isna, Salsabila dan Susan selaku peserta didik yang telah memberikan bantuan dan kerja sama selama PPL dan penelitian berlangsung.
14. Bagas, M Rifqi, M Rizki, Bestagi, Egi, Riza, Kaka, Achmad, Ganjar, Wiken, Dinda, Ica, Shifa, Mela, Vinny, Selsabillah selaku rekan SMA yang telah memberikan semangat dan motivasi hingga saat ini.
15. Yanuarko, Naufal, Ray, Farhan, Tio, Fata, Sultan, Anin, Salma selaku rekan yang telah memberikan semangat hingga saat ini.
16. Roy, Fikri, Daffa, Dimas, Fadil, Sandy, Ryan, Denny, Syahrul, Rafi selaku rekan-rekan yang telah memberikan motivasi dan tawa selama proses penyusunan skripsi hingga bisa sampai tahap ini.



**PENGARUH MEDIA *MICROSOFT TEAMS*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK  
DAN INTERIOR GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 9 GARUT**

Ilyas Nur Erdiansyah (1807049)

Prodi Pendidikan Teknik Arsitektur, Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur,  
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

email : [ilyaserdians21@upi.edu](mailto:ilyaserdians21@upi.edu)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar peserta didik, untuk melihat pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 9 Garut. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperiment* dengan desain penelitian *Post-test Only Control Group Design*. Terdapat dua sampel penelitian yaitu kelas eksperimen (DPIB 1) dan kelas kontrol (DPIB 2). Instrumen yang digunakan adalah soal *post test* yang berisi perintah untuk membuat rumah sederhana dalam bentuk 3D dan angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam menggunakan *Microsoft Teams*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang mendapatkan nilai rata-rata 88,8 dan kelas kontrol yang mendapatkan nilai rata-rata 61,5. Melihat hasil tersebut selisih nilai antara kedua kelas yaitu 27,3 merupakan nilai yang cukup besar perbedaannya. Sementara hasil tanggapan siswa kelas eksperimen (DPIB 1) terhadap penggunaan media *Microsoft Teams* menyatakan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran baik di sekolah maupun dari rumah.

**Kata Kunci:** *Microsoft Teams*, Hasil Belajar Peserta Didik

***THE INFLUENCE OF MICROSOFT TEAMS MEDIA ON STUDENTS'  
LEARNING OUTCOMES IN SOFTWARE APPLICATIONS AND BUILDING  
INTERIOR LESSONS IN CLASS XI AT SMK NEGERI 9 GARUT***

Ilyas Nur Erdiansyah (1807049)

Architectural Engineering Education Study Program, Department of Architectural  
Engineering Education, Faculty of Technology and Vocational Education

email : [ilyaserdians21@upi.edu](mailto:ilyaserdians21@upi.edu)

***ABSTRACT***

*This study aims to determine the effect of Microsoft Teams media on student learning outcomes, to see this influence can be seen from the differences in student learning outcomes in the subjects of Software Applications and Building Interiors in class XI DPIB SMK Negeri 9 Garut. This research uses Quasi Experiment method with Post-test Only Control Group Design research design. There are two research samples, namely the experimental class (DPIB 1) and the control class (DPIB 2). The instrument used is a post test question that contains instructions to make a simple house in 3D and a questionnaire to find out the responses of students in using Microsoft Teams. The results of this study indicate that there are differences in student learning outcomes between the experimental class which gets an average score of 88.8 and the control class which gets an average score of 61.5. Seeing these results, the difference in scores between the two classes, which is 27.3, is a value that is quite large. Meanwhile, the results of the experimental class (DPIB 1) students' responses to the use of the Microsoft Teams application stated that it was very feasible to be used in the learning process both at school and from home.*

***Keywords:*** *Microsoft Teams, Student Learning Outcomes*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	8
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	9
2.3 Microsoft Teams.....	9
2.3.1 Pengertian Microsoft Teams .....	9
2.3.2 Fungsi Microsoft Teams .....	10
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Microsoft Teams.....	12
2.3.4 Fitur Microsoft Teams.....	13
2.4 Hasil Belajar .....	14
2.4.1 Hasil Belajar.....	14
2.4.2 Faktor Hasil Belajar .....	15
2.5 Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung .....	15
2.5.1 Pengertian Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung .....	15

2.6	Hipotesis Penelitian .....	16
2.7	Kajian Empirik .....	17
<b>BAB III.....</b>		<b>19</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Desain Penelitian .....	19
3.2	Lokasi Penelitian .....	20
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	20
3.3.1.	Populasi .....	20
3.3.2.	Sampel.....	21
3.4	Variabel Penelitian .....	21
3.5	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	22
3.5.1.	Instrumen Penelitian Non-Test (Angket).....	22
3.5.2.	Kisi-Kisi Soal Post Test .....	22
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian .....	23
3.6.1.	Uji Validitas .....	24
3.6.2.	Uji Reliabilitas .....	25
3.6.3.	Uji Tingkat Kesukaran .....	27
3.6.4.	Uji Daya Pembeda.....	28
3.7	Prosedur Eksperimen.....	30
3.8	Teknik Analisis Data .....	31
3.8.1.	Uji Normalitas.....	31
3.8.2.	Uji Homogenitas .....	32
3.8.3.	Uji Hipotesis.....	32
<b>BAB IV .....</b>		<b>34</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>34</b>
4.1	Pandangan Umum Objek Penelitian.....	34
4.1.1	Deskripsi SMK Negeri 9 Garut.....	34
4.1.2	Struktur Organisasi SMK Negeri 9 Garut.....	35
4.2	Deskripsi Proses dan Hasil Penelitian .....	35
4.2.1.	Penggunaan Media Microsoft Teams.....	35
4.2.2.	Pelaksanaan Eksperimen (Tindakan Penelitian) .....	37
4.2.3.	Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik.....	39
4.3	Analisis Data Hasil Penelitian .....	44

4.3.1.	Hasil Uji Normalitas .....	45
4.3.2.	Hasil Uji Homogenitas .....	47
4.3.3.	Hasil Uji Hipotesis .....	48
4.3.4.	Hasil Tanggapan Peserta Didik Dalam Penggunaan Microsoft Teams	49
4.4	Pembahasan Penelitian .....	52
<b>BAB V</b>	.....	<b>58</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>58</b>
5.1.	Simpulan.....	58
5.2.	Implikasi.....	59
5.3.	Rekomendasi .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kajian Empirik .....	16
<b>Tabel 3.1</b> Skema Post-test Only Control Group Design .....	19
<b>Tabel 3.2</b> Daftar Jumlah Siswa DPIB SMK Negeri 9 Garut .....	20
<b>Tabel 3.3</b> Daftar Jumlah Sampel Penelitian .....	21
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Angket .....	22
<b>Tabel 3.5</b> Kisi-kisi Soal Post Test .....	23
<b>Tabel 3.6</b> Kriteria Validitas Instrumen Tes .....	25
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Uji Validitas Soal .....	25
<b>Tabel 3.8</b> Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	28
<b>Tabel 3.9</b> Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	28
<b>Tabel 3.10</b> Interpretasi Daya Pembeda .....	29
<b>Tabel 3.11</b> Hasil Uji Daya Pembeda .....	29
<b>Tabel 3.12</b> Prosedur Eksperimen .....	30
<b>Tabel 4.1</b> Nilai Rata-rata PAT .....	38
<b>Tabel 4.2</b> Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	40
<b>Tabel 4.3</b> Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen .....	41
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar .....	45
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar .....	47
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar .....	49
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Uji Validitas Soal Angket .....	50
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Jawaban Angket Siswa .....	50
<b>Tabel 4.9</b> Tabel Skala Persentase Jawaban Siswa .....	51
<b>Tabel 4.10</b> Hasil Post Test Kelas Eksperimen .....	53
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Post Test Kelas Kontrol .....	53

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Tampilan Microsoft Teams .....	11
<b>Gambar 2.2</b>	Fitur Microsoft Teams .....	13
<b>Gambar 3.1</b>	Hasil Tes Reliabilitas Soal.....	27
<b>Gambar 3.2</b>	<i>Independent Sample T Test</i> pada SPSS .....	33
<b>Gambar 4.1</b>	Struktur Organisasi SMK Negeri 9 Garut .....	35
<b>Gambar 4.2</b>	Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	41
<b>Gambar 4.3</b>	Fitur <i>Files</i> Pada Media <i>Microsoft Teams</i> .....	43
<b>Gambar 4.4</b>	Penggunaan <i>Microsoft Teams</i> Saat Pembelajaran.....	43
<b>Gambar 4.5</b>	Normal Q-Q Plot Hasil Belajar DPIB 1 .....	46
<b>Gambar 4.6</b>	Normal Q-Q Plot Hasil Belajar DPIB 2 .....	46

## DAFTAR DIAGRAM

**Diagram 4.1** Skema Penggunaan Media *Microsoft Teams*.....36

**Diagram 4.2** Skor Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....44



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Pengesahan Judul dan SK Dosen Pembimbing 1 .....	58
<b>Lampiran 2.</b> Pengesahan Judul dan SK Dosen Pembimbing 2 .....	59
<b>Lampiran 3.</b> Surat Izin Penelitian .....	60
<b>Lampiran 4.</b> Surat Balasan Penelitian .....	61
<b>Lampiran 5.</b> Dokumentasi Penggunaan Microsoft Teams .....	62
<b>Lampiran 6.</b> Dokumentasi Penggunaan Microsoft Teams .....	63
<b>Lampiran 7.</b> Dokumentasi Penggunaan Microsoft Teams .....	64
<b>Lampiran 8.</b> Dokumentasi Penelitian Pada Kelas Kontrol .....	65
<b>Lampiran 9.</b> Dokumentasi Penelitian Pada Kelas Eksperimen .....	66
<b>Lampiran 10.</b> Hasil Kuesioner Tanggapan Siswa .....	73
<b>Lampiran 11.</b> Soal <i>Post Test</i> Penelitian .....	75

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, I. H., Jahja, M., Nuayi, A. W., & Arbie, A. (2021). Pengaruh Penerapan Microsoft Teams Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Getaran Harmonis. *Jambura Physics Journal*, 3(2), 101–111. <https://doi.org/10.34312/jpj.v3i2.11229>
- Aisyah, S., & Muhammad Alif Kurniawan. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 48–56. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.195>
- Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Arikunto S. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Damayanti, A., & Mulyadi, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Microsoft Teams dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Peminatan di SMA N 2 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 100–107. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/650>
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Depdiknas.
- Graha, R. A. (2019). *Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Kemandirian Belajar Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kompetensi Keahlian DPIB SMKN 2 GARUT* [Universitas Pendidikan Indonesia]. repository.upi.edu
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Hasan, M., & Milawati. (2016). Media Pembelajaran. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *METOTOLOGI PENELITIAN* (I. Ismail (Ed.)). Gunadarma Ilmu.
- Kaffi, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan di SMK Negeri 1 Karawang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Munadhi, Y. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*.
- Nafisah, N. A., & Fitrayati, D. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Microsoft Teams terhadap Hasil Pembelajaran Ekonomi Siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2761–2770.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Santoso, A. B., Aminudin, M., & Kusmaryono, I. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Menggunakan Microsoft Teams. 2(Sendiksa 2), 152–157.
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar*, 02(01), 30–35.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika* (6th ed.). Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Tim Office 365. (2020). *Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning)*. <https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelas-online-remote-learning/>