Jurnal Guru Dikmen dan Diksus
Volume 4 Number 1, 2021. Page 78-92
p-ISSN: 2655-481x, e-ISSN: 2723-6404
Homepage: http://jgdd.kemdikbud.go.id/index.php/jgdd

PEMANFAATAN *MICROSOFT TEAMS* DENGAN TEKNIK EVALUASI DIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

I Made Nuryata
SMK Negeri 3 Singaraja
email: imadenuryata@gmail.com

(Diterima: 28 Agustus 2020; Revisi: 12 Desember 2020; Publikasi: 31 Desember 2020)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Meningkatkan hasil belajar Gambar Teknik Otomotif siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 melalui pemanfaatan Microsoft Teams dengan teknik evaluasi diri, (2) Mengetahui respons siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 terhadap pemanfaatan Microsoft Teams dengan teknik evaluasi diri pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif. Objek penelitian ini adalah: (1) hasil belajar aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan, (2) respons siswa terhadap pemanfaatan Microsoft Teams dengan teknik evaluasi diri. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes tulis, tes kinerja, observasi dan kuesioner. Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar siswa aspek pengetahuan 66,25, aspek keterampilan 75,25 dan aspek sikap kategori Baik. Pada siklus 2, siswa dengan tingkat pemahaman materi kurang dari 70% diberi bimbingan melalui personal chat pada Microsoft Teams. Rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan 76,39 naik 15,3%, aspek keterampilan 76,81 naik 2,1% dan aspek sikap kategori Baik. Respons siswa terhadap pemanfaatan Microsoft Teams dengan teknik evaluasi diri kategori sangat baik 39%, baik 50% dan cukup baik 11%. Kesimpulan penelitian ini adalah: (1) Pemanfaatan Microsoft Teams dengan teknik evaluasi diri dapat meningkatkan hasil belajar Gambar Teknik Otomotif siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021. (2) Respons siswa kelas X TKRO2 terhadap pemanfaatan Microsoft Teams dengan teknik evaluasi diri pada pembelajaran Gambar Teknik Otomotif tahun pelajaran 2020/2021 kategori Baik.

Kata Kunci: Evaluasi Diri; Hasil Belajar; *Microsoft Teams*.

ABSTRACT

This research aims (1) Improving Automotive Engineering Image learning outcomes of grade X TKRO2 students of SMKN 3 Singaraja, Academic Year 2020/2021 through the utilization of Microsoft Teams with self-evaluation techniques, (2) Knowing the responses of grade X TKRO2 students of SMKN 3 Singaraja, Academic Year 2020/2021 towards the utilization of Microsoft Teams with self-evaluation techniques in Automotive Engineering Image subjects. The objects of this research were: (1) learning outcomes in the aspects of knowledge, attitudes and skills, (2) students' responses to the utilization of Microsoft Teams with self-evaluation

techniques. The data collection techniques used were written tests, performance tests, observations and questionnaires. In the first cycle, the average of students' learning outcomes in the knowledge aspect was 66.25, the skills aspect was 75.25 and the attitude aspect was in Good category. In the second cycle, students with subjects understanding level less than 70% were given guidance through personal chat on Microsoft Teams. The average of learning outcomes in the knowledge aspect was 76.39 increased 15.3%, the skills aspect was 76.81 increased 2,1% and the attitude aspect was in Good category. Students' responses to the utilization of Microsoft Teams with self- evaluation technique was categorized very good 39%, good 50% and quite good 11%. The conclusions of this research are: (1) The utilization of Microsoft Teams with self-evaluation techniques can improve learning outcomes of grade X TKRO2 students of SMKN 3 Singaraja, Academic Year 2020/2021. (2) The responses of grade X TKRO2 students to the utilization of Microsoft Teams with self-evaluation techniques in learning Automotive Engineering Image, Academic Year 2020/2021 is categorized Good.

Keywords: Self-Evaluation; Learning outcomes; Microsoft Teams

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* di Indonesia telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya di bidang pendidikan. Agar pelaksanaan pendidikan tetap terlaksana dengan baik maka pemerintah menetapkan kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR). BDR dilaksanakan dengan prinsip-prinsip yang tertuang dalam Surat Edaran Sekretaris Jenderal Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa darurat Penyebaran *Covid-19*. BDR dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi dalam 2 (dua) pendekatan: (1) pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring), (2) pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana.

Pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020, kegiatan pembelajaran Gambar Teknik Otomotif (GTO) kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) SMKN 3 Singaraja dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *WhatsApp*. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *WhatsApp* nampaknya kurang efektif, hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa yang rendah seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata hasil belajar GTO Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020

Rata-Rata Hasil Belajar	Kelas		
	X TKRO1	X TKRO2	X TKRO3
Aspek Pengetahuan	72,90	70,93	71,26
Aspek Keterampilan	76,65	73,87	73,32
Aspek Sikap	Baik	Baik	Baik

Untuk mengatasi kelemahan penggunaan *WhatsApp* dan dalam upaya meningkatkan hasil belajar GTO, pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* memiliki beragam fitur yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran virtual layaknya pembelajaran tatap muka dan telah dikemas dalam satu tempat yang memudahkan guru dalam melakukan monitoring aktivitas siswa. Hal ini didukung hasil penelitian Sabron, dkk (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis *Daring Learning* yang menggunakan aplikasi Edmodo khususnya pada mata pelajaran IPA membawa dampak yang sangat positif bagi siswa.

Proses pembelajaran GTO di kelas X TKRO dengan memanfaatkan *Microsoft Teams* berjalan dengan lancar. Seluruh siswa telah mengikuti pembelajaran, dibuktikan dengan presensi yang diisi oleh siswa melalui *Form*. Terdapat permasalahan atau kelemahan yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams* yaitu sulit memastikan apakah siswa telah benar-benar mengikuti pembelajaran dari rumah. Guru sulit mengetahui apakah materi yang disampaikan telah dipelajari dengan baik. Sangat dimungkinkan siswa hanya mengisi presensi dan selanjutnya tidak aktif dalam pembelajaran atau diskusi di dalam kelas. Hal ini terjadi di kelas X TKRO2, hanya beberapa siswa yang aktif berkomunikasi melalui kolom *chat*. Dari 36 siswa kelas X TKRO2 yang aktif berkomunikasi melalui kolom *chat* hanya 13 siswa atau hanya 36%.

Kondisi ini menjadi kekhawatiran guru, di mana kondisi ini sangat berpotensi menyebabkan hasil belajar siswa rendah (Yani, 2019). Hal ini didukung hasil penelitian Ningsih (2018) yang menemukan bahwa keaktifan siswa berpengaruh positif atau signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu diupayakan solusi agar siswa benar-benar membaca materi dan lebih aktif dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan lembar evaluasi diri pada siswa. Evaluasi diri merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri (siswa) dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dalam berperilaku. Hasil evaluasi diri siswa dapat digunakan sebagai data konfirmasi. Selain itu evaluasi diri siswa juga dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan refleksi atau mawas diri. Hasil evaluasi diri siswa juga dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dalam memberi bimbingan dan motivasi. Rolheiser dan Ross (dalam Dantes, 2007) mengajukan suatu model teoritik untuk menunjukkan kontribusi evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan. Model

tersebut menekankan bahwa, ketika mengevaluasi performansinya sendiri, siswa terdorong untuk menetapkan tujuan yang lebih tinggi (*goals*).

Evaluasi diri diberikan kepada siswa di akhir pelajaran. Lembar evaluasi diri berisi kalimat pernyataan yang menggambarkan tingkat penguasaan materi oleh siswa setelah membaca atau mempelajari materi. Dari hasil evaluasi diri tersebut guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi dari masing-masing siswa. Data evaluasi diri tersebut digunakan untuk menjelaskan kembali materi atau membimbing siswa yang tingkat penguasaan materinya rendah atau kurang dari 70%. Pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri diharapkan menjadi solusi terhadap permasalahan yang ditemui serta dapat memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: (1) Apakah pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri dapat meningkatkan hasil belajar Gambar Teknik Otomotif siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021? (2) Bagaimanakah respons siswa kelas X TKRO2 terhadap pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri pada pembelajaran Gambar Teknik Otomotif tahun pelajaran 2020/2021?

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu: (1) Meningkatkan hasil belajar Gambar Teknik Otomotif siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 melalui pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri; (2) Mengetahui respons siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 terhadap pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: (1) Pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri siswa pada pembelajaran yang dilakukannya; (2) Mendukung upaya pengembangan strategi pembelajaran dalam jaringan (daring) yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi pelajaran; (3) Memperkuat landasan teoritis bagi penelitian dalam fungsi pengembangan proses pembelajaran khususnya pada penerapan strategi pembelajaran dalam jaringan (daring) serta dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian lebih lanjut.

KAJIAN PUSTAKA

Microsoft Teams

E-learning hadir untuk mengatasi adanya keterbatasan dalam proses belajar mengajar tradisional berbasis tatap muka yang dibatasi oleh ruang dan waktu. Munir (2008) menjelaskan bahwa ciri khas *e-learning* yaitu tidak tergantung pada waktu dan ruang (tempat). Pembelajaran dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja. Dengan teknologi informasi, *e-learning* mampu menyediakan bahan ajar dan menyimpan instruksi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dari manapun.

Salah satu bentuk pengoptimalan penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan adalah dihadirkannya kelas virtual di dalam kelas. Salah satu *tool* yang dapat dimanfaatkan adalah *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* memiliki beragam fitur yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran virtual layaknya pembelajaran tatap muka, dan telah dikemas dalam satu tempat yang memudahkan guru dalam melakukan monitoring aktivitas siswa.

Ferdiana (2020), *Teams* memiliki keterbukaan diantaranya yaitu: (1) Teams adalah kelas virtual yang dapat terintegrasi dengan perangkat lunak pembelajaran lainnya seperti *Moodle*, *Zoom*, dan *Webex* sehingga pendidik yang sudah menggunakannya masih dapat menggunakan fitur perangkat lunak tersebut; (2) *Teams* adalah perangkat lunak pembelajaran berbasis kolaborasi sehingga sejalan dengan penerapan pembelajaran modern abad 21 yang mendorong pada implementasi 4C; (3) *Teams* adalah perangkat lunak yang mendukung sistem tatap muka daring baik yang bersifat *recording*, *live*, dan juga repositori pembelajaran sehingga pendidik tidak perlu menyiapkan dua sistem terpisah seperti sistem LMS (*Learning Management System*) dan sistem konferensi daring; (4) *Teams* adalah perangkat lunak yang dapat diakses oleh pendidik, organisasi pendidik, dan juga pihak luar; (5) *Teams* adalah perangkat lunak yang dapat diperoleh secara gratis bagi organisasi pendidikan tanpa kebutuhan pembayaran lisensi sehingga investasi dapat difokuskan untuk peningkatan kualitas infrastruktur. (6) *Teams* dapat diakses oleh pendidik dan mahasiswa melalui berbagai perangkat mulai dari komputer, ponsel, hingga *web*; (7) *Teams* memiliki *Office Online* terintegrasi sehingga membuka berkas *PDF*, *Excel*, *Word*, *Power Point* dapat langsung dilakukan.

Evaluasi Diri

Evaluasi adalah suatu proses perbandingan dan pengukuran dari hasil akhir pekerjaan yang dinyatakan dicapai dengan hasil-hasil yang seharusnya dicapai. Rolheiser dan Ross (dalam Dantes, 2007) mengajukan suatu model teoritik untuk menunjukkan kontribusi evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan. Model tersebut menekankan bahwa, ketika mengevaluasi performansinya sendiri, siswa terdorong untuk menetapkan tujuan yang lebih tinggi (*goals*). Untuk itu, siswa harus melakukan usaha yang lebih keras (*effort*). Kombinasi dari *goals* dan *effort* ini menentukan prestasi (*achievement*); selanjutnya prestasi ini berakibat pada penilaian terhadap diri (*self judgment*) melalui kontemplasi seperti pertanyaan, "Apakah tujuanku telah tercapai?" Akibat timbul reaksi (*self reaction*) seperti "Apa yang aku rasakan dari prestasi ini?"

Dalam kaitan ini, Koesoema (2009) menuliskan bahwa penilaian akan lebih efektif jika mengevaluasi apa yang telah dikerjakan oleh siswa dan bagaimana guru dapat membantu proses kemajuan pembelajaran siswa daripada sekedar menilai berdasarkan apa yang tidak bisa dilakukan siswa. Diperlukan perubahan cara pandang dalam memberikan penilaian dan bagaimana mengakses penilaian itu dengan melibatkan siswa. Ini akan menjadi kesempatan yang baik untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan nilai-nilai kejujuran. Siswa tidak merasa terancam keberadaan dirinya di hadapan teman-temannya, sebab mereka tahu bahwa penilaian dalam sekolah lebih mengacu pada apa yang dapat mereka kerjakan daripada menilai apa yang tidak dapat mereka kerjakan.

Evaluasi diri adalah suatu unsur metakognisi yang sangat berperan dalam proses belajar. Oleh karena itu, agar evaluasi dapat berjalan dengan efektif, disarankan agar siswa dilatih untuk melakukannya. Metakognisi adalah proses berpikir tentang pikiran. Siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bertanya, menganalisis, memonitor kemajuan mereka sendiri, menilai, dan mengevaluasi proses belajar mereka biasanya lebih berhasil (Kaufeldt, 2008). Ketika kesempatan-kesempatan belajar baru datang, maka siswa dengan pengalaman-pengalaman metakognitif mempunyai pola strategi-strategi sukses yang bisa dipakai sebagai dasar mereka belajar.

Dalam penelitian ini, istilah evaluasi diri memiliki kesamaan dengan penilaian diri. Kemdikbud (2018) menyatakan bahwa penilaian diri dalam penilaian sikap merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri (peserta didik) dengan mengidentifikasi kelebihan dan

kekurangan yang dimiliki dalam berperilaku. Hasil penilaian diri peserta didik dapat digunakan sebagai data konfirmasi. Selain itu penilaian diri peserta didik juga dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan refleksi atau mawas diri. Hasil penilaian persepsi diri peserta didik juga dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dalam memberi bimbingan dan motivasi.

Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang vital dalam usahanya untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Gagne (1977) *The human skills, appreciations, and reasonings in all their great variety, as well as human hopes, aspirations, attitudes, and values, are generally recognized to depend for their development largely on the events called learning*.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar. Penilaian hasil belajar dilakukan secara (1) terpadu, yang berarti penilaian mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terintegrasi dan merupakan komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran; serta (2) menyeluruh dan berkesinambungan, yang berarti penilaian mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau dan menilai perkembangan kemampuan peserta didik (Kemdikbud, 2018).

Penilaian pengetahuan dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pada Taksonomi Bloom dan revisinya. Kemampuan yang dimaksud adalah mulai dari kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi pada tiap KD (Kemdikbud, 2018). Dalam penelitian ini, penilaian pengetahuan menggunakan instrumen tes tertulis. Tes tertulis merupakan seperangkat pertanyaan dalam bentuk tulisan untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan peserta didik. Tes tertulis menuntut adanya respons dari peserta tes yang dapat dijadikan sebagai representasi dari kemampuan yang dimilikinya. Instrumen tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 5 pilihan.

Penilaian keterampilan adalah suatu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu di dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Dalam pelaksanaannya, penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, seperti penilaian kinerja, proyek, portofolio atau teknik lain yang sesuai. Hasil penilaian kompetensi keterampilan selama dan setelah proses pembelajaran dinyatakan dalam bentuk angka rentang 0-100 (Kemdikbud, 2018). Dalam penelitian ini, penilaian keterampilan menggunakan penilaian kinerja (produk). Aspek yang dinilai dalam penilaian produk adalah kualitas produk dan waktu pengerjaan.

Penilaian sikap dilakukan dengan observasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa jurnal yang berisi kolom catatan perilaku. Penilaian sikap merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik sesuai norma dan program keahlian yang diampu. Penilaian sikap dimaksud pada akhirnya akan bermuara pada pelaporan perkembangan karakter peserta didik. Teknik dan instrumen penilaian sikap berkaitan dengan butir nilai-nilai karakter (Kemdikbud, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada bulan Juli dan Agustus di kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja dengan jumlah siswa 36 orang. Objek penelitian ini adalah: (1) Hasil belajar siswa yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap; (2) Respons siswa terhadap pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis, tes kinerja, observasi dan kuesioner. Validitas instrumen penelitian dilakukan melalui *expert judgement* sedangkan validitas data dilakukan melalui tri angulasi. Evaluasi terhadap ulangan harian setiap selesai satu siklus pembelajaran menggunakan standar kelulusan mata pelajaran sesuai dengan panduan penilaian SMK Tahun 2018. Data respons siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan penyimpulannya didasarkan atas rata-rata hitung ideal dan standar deviasi ideal.

Tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk penyampaian materi dan satu kali pertemuan untuk pelaksanaan tes.

Perencanaan tindakan meliputi: (1) Guru menyusun RPP untuk KD 3.2 Memahami garis-garis gambar teknik sesuai bentuk dan fungsi garis dan KD 4.2 Membedakan garis-garis gambar teknik sesuai bentuk dan fungsi garis; (2) Guru menyiapkan materi pembelajaran, lembar evaluasi diri, soal tes dan jurnal sikap.

Pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: (1) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran melalui kolom *chat* di kelas GTO X TKRO2; (2) Guru membagikan *file* materi pembelajaran yaitu tentang garis-garis gambar teknik sesuai bentuk dan fungsi garis pada kolom *chat*; (3) Siswa membaca materi dan berdiskusi melalui *chat* bersama teman dan guru; (4) Bagi siswa yang membutuhkan penjelasan langsung dapat melakukan *video conference* dengan guru; (5) Di akhir pelajaran, guru memberikan lembar evaluasi diri untuk diisi oleh siswa melalui *Form*; (6) Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru melakukan observasi terhadap sikap siswa dengan menggunakan jurnal sikap dan juga mengobservasi untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi untuk selanjutnya dilakukan refleksi.

Siklus 2 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk penyampaian materi dan satu kali untuk pelaksanaan tes. Hasil refleksi pada siklus 1 digunakan sebagai dasar dalam merancang dan menyempurnakan perencanaan dan tindakan pada siklus 2. Kompetensi Dasar yang disampaikan pada siklus 2 adalah KD 3.3 Memahami huruf, angka dan etiket gambar teknik dan KD 4.3 Menyajikan huruf, angka dan etiket gambar teknik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi data evaluasi diri siswa, data hasil belajar aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap serta data respons siswa terhadap pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri. Hasil evaluasi diri pada siklus 1 diperoleh data seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Diri Siswa Siklus 1

Siklus 1	Penguasaan Materi ≥ 70%	Penguasaan Materi < 70%
Pertemuan 1	41,7% siswa	58,3% siswa

Pertemuan 2	21% siswa	79% siswa

Berdasarkan data evaluasi diri pada tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi dengan baik (penguasaan materi < 70%).

Pada siklus 1 diperoleh rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan siswa sebesar 66,25, berdasarkan standar kelulusan mata pelajaran di SMK termasuk kategori Cukup Kompeten. Rata-rata hasil belajar aspek keterampilan siswa sebesar 75,25 kategori Kompeten. Sedangkan hasil belajar aspek sikap kategori Baik. Data hasil belajar siswa pada siklus 1 ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus 1

Aspek	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Pengetahuan	Sangat Kompeten	13	36 %
	Kompeten	9	25 %
	Cukup Kompeten	0	0 %
	Belum Kompeten	14	39 %
Keterampilan	Sangat Kompeten	4	11 %
	Kompeten	32	89 %
	Cukup Kompeten	0	0 %
	Belum Kompeten	0	0 %
Sikap	Sangat Baik	0	0%
	Baik	36	100%
	Cukup	0	0%
	Kurang	0	0%

Kendala yang ditemui selama pelaksanaan pembelajaran siklus 1 yaitu: (1) beberapa siswa tidak mampu mengunduh materi pelajaran yang berbentuk *PDF* yang dibagikan guru pada *Microsoft Teams* karena permasalahan pada *HP* dan *signal*. Solusinya adalah selain *file* dikirim dalam bentuk *file PDF, Ms. Word*, juga dalam bentuk foto; (2) Tingkat literasi siswa masih kurang. Tidak semua siswa membaca informasi yang disampaikan melalui *Microsoft Teams* sehingga ada siswa ketinggalan informasi. Solusi terhadap permasalahan ini adalah dengan cara memberikan informasi tambahan melalui *WhatsApp group* kelas; (3) Lembar evaluasi diri yang disediakan guru berupa pernyataan-pernyataan yang berisi 2 pilihan yaitu kompeten atau tidak kompeten. Berdasarkan hasil refleksi dan diskusi dengan teman sejawat, dilakukan revisi lembar evaluasi diri yaitu menjadi lima pilihan penguasaan materi yaitu 100%, 75%, 50%, 25% dan 0%. Dengan evaluasi diri model ini dapat menggambarkan lebih rinci tingkat penguasaan materi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi siklus 1. Hasil evaluasi diri pada siklus 2 diperoleh data seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Evaluasi Diri Siswa Siklus 2

Siklus 2	Penguasaan Materi ≥ 70%	Penguasaan Materi < 70%
Pertemuan 1	40,7% siswa	59,3% siswa
Pertemuan 2	30% siswa	70% siswa

Berdasarkan data evaluasi diri siswa pada tabel 4, guru melakukan bimbingan yang lebih intensif pada siswa yang memiliki tingkat penguasaan materi kurang dari 70% melalui *personal chat* pada *Microsoft Teams.*

Hasil analisis data siklus 2 diperoleh rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan siswa sebesar 76,39, berdasarkan standar kelulusan mata pelajaran di SMK termasuk kategori Kompeten. Rata-rata hasil belajar aspek keterampilan siswa sebesar 76,81 kategori Kompeten. Sedangkan hasil belajar aspek sikap kategori baik. Data hasil belajar siswa pada siklus 2 ditampilkan pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siklus 2

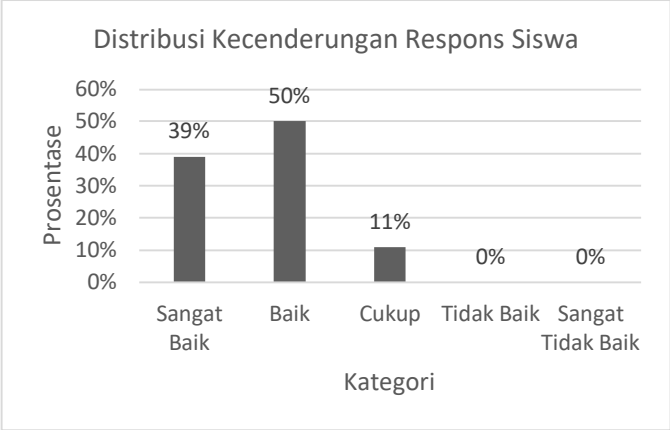
Aspek	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Pengetahuan	Sangat Kompeten	12	33
	Kompeten	19	53
	Cukup Kompeten	1	3
	Belum Kompeten	4	11
Keterampilan	Sangat Kompeten	10	28
	Kompeten	26	72
	Cukup Kompeten	0	0
	Belum Kompeten	0	0
Sikap	Sangat Baik	0	0
	Baik	36	100
	Cukup	0	0
	Kurang	0	0

Pada siklus 2, siswa yang memiliki penguasaan materi kurang dari 70% berdasarkan data hasil evaluasi diri diberi bimbingan melalui *personal chat* pada *Microsoft Teams*. Selain itu, pemberian informasi kepada seluruh siswa dilakukan melalui group *WhatsApp* kelas. Hal ini memberi pengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Aspek	Siklus 1		Siklus 2		Persentase Peningkatan (%)
	Rata-rata Nilai	Kategori	Rata-rata Nilai	Kategori	
Pengetahuan	66,25	Cukup Kompeten	76,39	Kompeten	15,3
Keterampilan	75,25	Kompeten	76,81	Kompeten	2,1
Sikap		Baik		Baik	

Respons siswa terhadap pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri kategori Baik dengan rata-rata 77,03. Distribusi kecenderungan respons siswa ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Kecenderungan Respons Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar siswa aspek pengetahuan 66,25, aspek keterampilan 75,25 dan aspek sikap kategori baik. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 61%. Pada siklus 2, siswa dengan tingkat penguasaan materi kurang dari 70% diberi bimbingan melalui *personal chat* pada *Microsoft Teams*. Rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan 76,39 naik 15,3%, aspek keterampilan 76,81 naik 2,1% dan aspek sikap kategori baik. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 86%.

Dengan melakukan evaluasi diri, setiap siswa dibiasakan untuk mempelajari materi dengan sungguh-sungguh serta melakukan evaluasi terhadap kompetensi yang telah dikuasainya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Kaufeldt (2008) evaluasi diri adalah

suatu unsur metakognisi yang sangat berperan dalam proses belajar. Oleh karena itu, agar evaluasi dapat berjalan dengan efektif, disarankan agar siswa dilatih untuk melakukannya. Metakognisi adalah proses berpikir tentang pikiran. Siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bertanya, menganalisis, memonitor kemajuan mereka sendiri, menilai, dan mengevaluasi proses belajar mereka biasanya lebih berhasil. Hal ini sejalan pula dengan hasil penelitian Marhaeni (2008) bahwa penggunaan teknik evaluasi diri dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Inggris dimana hasilnya lebih baik dibandingkan dengan teknik penilaian konvensional.

Analisis respons siswa menunjukkan bahwa rata-rata siswa merespons baik pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri. Hal ini berarti pembelajaran dalam jaringan (daring) di masa pandemi Covid-19 yang dilaksanakan dengan memanfaatkan *Microsoft Teams* dapat berlangsung dengan baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Wahyu (2020) menunjukkan bahwa dampak Covid terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar dapat terlaksanakan dengan cukup baik. Sabron, dkk (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis *Daring Learning* yang menggunakan aplikasi Edmodo khususnya pada mata pelajaran IPA membawa dampak yang sangat positif bagi siswa.

Selain keunggulan tersebut terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu: (1) Tingkat literasi siswa masih kurang, tidak semua siswa membaca informasi yang disampaikan melalui *Microsoft Teams* sehingga perlu juga informasi disampaikan melalui *group WhatsApp* kelas; (2) Beberapa siswa menemui kendala dalam mengunduh dan mengunggah tugas melalui *link* yang dibagikan pada *Microsoft Teams*, solusinya yaitu materi dan tugas dikirm melalui *WhatsApp* bagi siswa yang menemui kendala; (3) Terdapat 11% (4 orang) berada pada kategori belum kompeten (belum mencapai KKM) pada hasil belajar aspek pengetahuan. Hal ini harus mendapat bimbingan lebih lanjut agar hasil belajarnya mencapai kategori kompeten.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri dapat meningkatkan hasil belajar Gambar Teknik Otomotif siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa aspek pengetahuan 66,25, aspek keterampilan 75,25 dan aspek sikap kategori baik. Pada siklus 2, siswa dengan tingkat pemahaman materi kurang dari 70% diberi bimbingan melalui *personal chat* pada *Microsoft*

Teams. Rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan 76,39 naik 15,3%, aspek keterampilan 76,81 naik 2,1% dan aspek sikap kategori baik; (2) Respons siswa kelas X TKRO2 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 terhadap pemanfaatan *Microsoft Teams* dengan teknik evaluasi diri pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif kategori baik.

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diajukan beberapa saran bagi guru yang akan memanfaatkan pembelajaran dengan *Microsoft Teams* sebagai berikut: (1) Agar pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan *Microsoft Teams* dapat berjalan baik perlu dibuatkan grup *WhatsApp* untuk mengantisipasi kendala-kendala yang ada; (2) Materi pelajaran yang diunggah pada *Microsoft Teams* sebaiknya yang mudah diunduh oleh siswa mengingat kemampuan *handphone* yang digunakan siswa tidak sama; (3) Siswa perlu diberi lembar evaluasi diri untuk memastikan siswa telah membaca dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Dantes, I. N. (2007). Hakikat Asesmen Otentik sebagai Penilaian Proses dan Produk dalam Pembelajaran yang Berbasis Kompetensi. *Makalah* disampaikan pada seminar di SMPN Abang.

Ferdiana, R. (2020). *Panduan Teknis Implementasi Kelas Virtual Berbasis Outcome Based Education di Lingkungan Universitas Gadjah Mada*. http://web.faperta.ugm.ac.id/wp-content/uploads/2020/03/Panduan-Teknis-Implementasi-Pembelajaran-Online-berbasis-Outcome-Based-Education.pdf. Diunduh pada tanggal 20 September 2020.

Gagne, R. M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Koesoema, A. D. (2009). *Pendidik Karakter di Zaman Keblinger-Mengembangkan Visi Guru sebagai Pelaku Perubahan dan Pendidik Karakter*. Jakarta: Grasindo.

Kaufeldt, M. (2008). *Wahai Para Guru, Ubahlah Cara Mengajarmu*-Perintah pengajaran yang Berbeda-beda Sesuai dengan Otak-terjemahan, Jakarta: Indeks.

Kemdikbud. (2018). *Panduan Penilaian Hasil Belajar dan Pengembangan Karakter pada Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Dit. PSMK.

Marhaeni (2008). *Pengaruh Evaluasi-Diri Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris*.https://www.academia.edu/1957496/Pengaruh_Evaluasi-Diri_Terhadap_ Kemampuan_Menulis_Bahasa_Inggris. Diunduh pada tanggal 24 Juli 2020.

Munir (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Ningsih, A. (2018). Pengaruh Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 6 (2). https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/2746. Diunduh pada 20 September 2020.

Sabron, dkk. (2019). Prosiding Seminar Nasional Sains dan *Entrepreneurship* VI Tahun 2019. http://conference.upgris.ac.id/index.php/snse/article/view/204. Diunduh pada tanggal 24 Juli 2020.

Wahyu (2020). *Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. https://edukatif.org/index.php/ edukatif/ article/view/89. Diunduh pada tanggal 24 Juli 2020.

Yani, G. (2019). Gamer Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Dengan Gangguan Kesulitan Belajar Kelas XII IPS 2 SMAN 3 Tualang. *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, *2*(2), 82–91.