

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *MICROSOFT TEAMS* DALAM PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BAGI GURU SELAMA PANDEMI COVID-19

Tri Hanung Widiyarso, Utama
Universitas Muhammadiyah Surakarta
trihanung45@gmail.com, sutama@ums.ac.id

ABSTRAK

Pandemi *Covid-19* membuat pembelajaran di Indonesia berubah secara total. Adanya kebijakan untuk selalu jaga jarak dan menghindari kontak langsung antara guru dan siswa membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan aplikasi software kelas virtual. Kelas virtual adalah kelas *E-Learning* yang memfasilitasi antar pengguna untuk berkomunikasi, melihat presentasi atau video, berinteraksi dengan peserta lain, baik secara individu maupun berkelompok. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Microsoft TEAMS*. Penulis menyajikan data-data empiris hasil survey dan observasi langsung yang menggambarkan Pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan *Microsoft TEAMS*, alasan menggunakan *Microsoft TEAMS*, dan faktor penghambat dalam penggunaannya di sekolah. Analisis hasil kuesioner menunjukkan bahwa penelitian ini dapat efektif dalam memahami dan mengevaluasi persepsi guru untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas melalui *Microsoft TEAMS*.

Katakunci: *Microsoft teams*, Guru, Efektif

ABSTRACT

The *Covid-19* pandemic made learning in Indonesia totally changed. The policy to always keep distance and avoid direct contact between teachers and students makes teachers become more creative in using virtual classroom software applications. Virtual classes are *E-Learning* classes that facilitate users to communicate, view presentations or videos, interact with other participants, both individually and in groups. One application that is used is *Microsoft TEAMS*. The author presents empirical data from survey results and direct observations that illustrate the understanding and readiness of teachers in using *Microsoft TEAMS*, the reasons for using *Microsoft TEAMS*, and inhibiting factors in their use in schools. Analysis of the results of the questionnaire shows that this study can be effective in understanding and evaluating teacher perceptions to ensure quality teaching and learning through *Microsoft TEAMS*.

Keywords: *Microsoft teams*, Teacher, Effective

PENDAHULUAN

Pembelajaran *E-Learning* merupakan proses pembelajaran dengan teknologi elektronik termasuk teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran *E-Learning* bisa meliputi konten teks, presentasi, audio, dan video. Nichols (2008, p. 2) menjelaskan bahwa "E-learning adalah pembelajaran yang diaktifkan

atau didukung oleh penggunaan alat dan konten digital. Ini biasanya melibatkan beberapa bentuk interaktivitas, yang mungkin termasuk interaksi *E-Learning* antara siswa dan guru atau teman sebaya mereka". Pembelajaran dan teknologi berbasis digital juga memberikan lebih banyak peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran, mulai

dari bahan ajar, hingga mengevaluasi hasil pembelajaran yang memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran matematika (Borba et al., 2016; Eady & Lockyer, 2013; Lavicza, 2010).

Beberapa tahun terakhir, banyak perubahan terjadi yang menuntut guru untuk mengadopsi teknologi dalam pendidikan. Studi Martin dan Parker (2014) menyatakan bahwa banyak kursus E-Learning yang ditawarkan, pada saat yang sama sekolah mengadopsi ruang kelas virtual sinkron yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan siswa secara real time. Ruang kelas virtual, bentuk e-learning yang sinkron telah dianut oleh banyak organisasi dalam upaya mereka untuk mempromosikan pembelajaran sambil mencoba memotong waktu perjalanan dan biaya yang terkait dengan pelatihan tatap muka yang dipimpin oleh instruktur (Xanthoula, A 2015).

Kurikulum 2013 menginstruksikan pembelajaran E-Learning sehingga siswa dapat mencari informasi secara mandiri melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi internet. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 70 tahun 2013 dalam Pengembangan Rasional Kurikulum 2013, Peningkatan Pola Pikir bagian 3 menjelaskan bahwa, dalam Kurikulum 2013, skema pembelajaran yang sebelumnya terisolasi menjadi

jaringan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013). Hal ini tentu sangat relevan dengan kondisi Indonesia saat ini yang tengah dilanda Covid-19. Kelas virtual / Maya merupakan solusi yang ampuh untuk bisa memberikan materi pelajaran tanpa harus beratap muka sesuai dengan aturan pemerintah untuk menjaga jarak dan ruang gerak.

Microsoft teams adalah produk layanan berlangganan yang ditawarkan oleh Microsoft sebagai bagian dari lini produk Microsoft Office. Secara umum, fasilitas Microsoft 365 terdiri dari perangkat lunak Microsoft Office serta perangkat lunak berbasis komputasi awan sebagai produk layanan untuk lingkungan bisnis, seperti Hosting Exchange Server, Skype for Business Server, dan SharePoint ditambah opsi tambahan layanan Windows 10 Enterprise. Semua paket Microsoft 365 diperbarui otomatis tanpa biaya tambahan.. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan *microsoft teams*, alasan menggunakan *microsoft teams*, dan faktor penghambat dalam penggunaannya di sekolah.

E-Learning

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Berikut beberapa pengertian E-learning dari berbagai sumber:

1. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).
2. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).
3. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Karakteristik E-learning

Menurut Rosenberg (2001) karakteristik E-learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi.

Microsoft teams

Microsoft office 365 / teams adalah aplikasi besutan microsoft yang diciptakan satu paket program lengkap. Program paket lengkap ini bertujuan untuk memberikan segala kemudahan para pengguna dalam mengakses informasi secara fleksibel dimanapun kapanpun. Bahkan penggunaanya juga dapat menyimpan hasil kerjanya di cloud dan dapat juga di share ke pengguna lainnya. Bisa dibayangkan paket program lengkap pada office 365 mirip dengan media sosial

antar pengguna office 365 dan mengerjakan tugas secara bersamaan.

Fitur Microsoft teams

Microsoft Teams adalah hub digital aplikasi cloud yang menyatukan percakapan, rapat, file, dan aplikasi dalam satu Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) tunggal (Microsoft, 2018). Aplikasi adalah kependekan dari aplikasi, yang identik dengan program perangkat lunak. Sementara aplikasi dapat merujuk ke program untuk platform perangkat keras apa pun, itu paling sering digunakan untuk menggambarkan program untuk perangkat seluler, seperti ponsel cerdas dan tablet (Techterms.com, 2019).

Microsoft juga menggunakan bot istilah dalam literatur tentang Tim; Christensson (2019) mendefinisikan bot - kependekan dari robot - sebagai program otomatis yang berjalan melalui Internet. Beberapa bot berjalan secara otomatis, sementara yang lain hanya menjalankan perintah ketika mereka menerima input tertentu. Seorang tutor dapat mengetik "jadwal rapat" ke dalam obrolan, dan bot akan mengumpulkan informasi dan kemudian menjadwalkan rapat dan mengundang anggota staf siswa lainnya (Microsoft, 2018).

Keunggulan

1. Sangat Mudah Mengelola Kelompok

Mengelola kelompok dengan mudah di microsoft teams, seharusnya ada pada setiap aplikasi grup kerja dengan itu maka setiap pengguna bisa dengan leluasa mengelola serta memmanage kegiatan yang dilakukan.

2. Menyediakan mengedit dan berbagai file kemana saja

Fitur yang tak dapat dimiliki aplikasi video call adalah adanya layanan pengeditan file, dengan begitu maka semakin mudah kita dalam membuat file dimana saja dan kapan saja tanpa harus repot membuka aplikasi yang lainnya itu keunggulan dalam bidang pengeditan file.

3. Menyediakan Kualitas video HD dan audio yang baik.

Orang tak jarang mengeluh akan kualitas video yang buram atau terkendala sinyal diberbagai video conference yang lain. Kelebihan yang lain dari Microsoft Teams mempunyai keunggulan dalam kualitas video yang HD, tentunya sangat membuat orang menjadi nyaman saat melihatnya serta kualitas audio yang jernih serta jelas membuat lebih nyaman pada saat kita menggunakannya

4. Berinteraksi secara pribadi maupun grub dengan saluran khusus.

Berinteraksi di grub adalah hal yang menjadi prioritas membuat grub supaya terjalin hubungan sosial serta

mempermudah kita dalam bertukar pikiran dan pendapat.

5. Hanya menyimpan percakapan penting.

Setiap obrolan atau percakapan di grub disimpan di Microsoft Team hal ini memudahkan kita dalam hal mengetahui apa saja percakapan yang pernah kita buat dan kita sharing kepada setiap orang yang berada di grub tersebut.

6. Cepat menemukan apa yang dicari di obrolan percakapan.

Percakapan atau obrolan setiap pertemuan pastinya jumlahnya tak sedikit dan tercampur antara yang penting dan tidak penting. Bisa jadi semua akan terhapus apabila kita tidak menyimpannya. Lain halnya dengan Microsoft Teams setiap kita mencari hal penting pasti sudah disediakan.

7. Keamanan langsung dari Microsoft.

Bidang keamanan sangat diunggulkan mengapa karena di dukung langsung dan dikembangkan langsung oleh Microsoft yang kita kenal sebagai perusahaan software terbesar didunia dan pastinya dalam keamanan jangan ditanyakan lagi. Microsoft Teams juga menjaga data kita agar tetap aman.

8. Sangat mengutamakan privasi.

Dalam hal privasi, ms teams membuat saluran tersendiri yang dapat dibuat di ms teams dengan begitu kerahasiaan data kita dan

informasi terkait data pribadi bisa tersimpan rahasia maka selayaknya harus diunggulkan dan kelebihan setiap aplikasi harus mempunyai privasi yang baik dan rahasia tentunya.

METODE PENELITIAN

Metode Pengambilan Sampel

Pada artikel ini guru di SMK N 1 Bulukerto digunakan sebagai populasi karena peneliti bekerja di institusi tersebut dan melihat secara langsung SMK N 1 Bulukerto memiliki 60 orang guru. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan persyaratan bahwa sampel telah menggunakan Microsoft teams dan aktif pada semester 2019-2020. Setelah pemilihan populasi itu dilakukan, jumlah yang dapat digunakan sebagai sampel adalah 50 orang guru.

Metode Pengumpulan Data

Pada artikel ini menggunakan data yang diperoleh langsung dari sumber informasinya. Data ini diperoleh dengan menggunakan sebuah kuesioner melalui google form yang diberikan kepada responden. Kuisisioner Google form yang digunakan terdiri dari beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman dan efektifitas penggunaan Microsoft teams. Keefektifitasan diukur melalui seberapa banyak penguasaan dan penggunaan Microsoft team oleh guru-guru di SMK N 1 Bulukerto.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner melalui google form yang di bagikan kepada 50 guru di SMK N 1 Bulukerto didapatkan data pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar pertanyaan kuesioner kepada guru lewat Google Form

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Prosentase
1	Apakah Anda menggunakan Microsoft teams secara teratur?	Ya	35	70%
		Tidak	15	30%
2	Apakah pembelajaran kolaboratif dimungkinkan oleh Microsoft teams?	Ya	45	90%
		Tidak	5	10%
3	Apa pendapat Anda tentang ketidakjujuran akademik di Microsoft teams?	Tinggi	10	20%
		Rendah	40	80%
4	Apakah dengan Microsoft teams semua pembelajaran dan penilaian serta tugas siswa bisa terselesaikan semua?	Ya	40	60%
		Tidak	10	40%
5	Sudah Siapkah Anda menghadapi perubahan sistem pembelajaran konvensional menjadi Digital dan Maya?	Sudah	40	80%
		Belum	10	20%

Berdasarkan hasil kuesioner diatas melalui google dapat dianalisa sebagai berikut :

1. Sebanyak 70% guru di SMK N 1 Bulukerto telah menggunakan *Microsoft teams* secara teratur dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Sebanyak 90% guru di SMK N 1 Bulukerto menganggap bahwa *microsoft teams* dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang lainnya
3. Sebanyak 80% guru di SMK N 1 Bulukerto yakin bahwa lewat *microsoft teams* masih dapat menjaga nilai kejujuran dalam mengerjakan tugas ataupun ujian.
4. Sebanyak 60% guru di SMK N 1 Bulukerto menyatakan dengan *Microsoft teams* semua pembelajaran dan penilaian serta tugas siswa bisa terselesaikan tetapi 40% guru menyatakan tidak. Artinya masih ada diperlukan usaha atau cara lain selain *microsoft teams* untuk menyelesaikan administrasi pelajaran.
5. Sebanyak 80% guru di SMK N 1 Bulukerto menunjukkan kesiapannya menghadapi system pembelajaran yang bersifat maya , salah satunya menggunakan *microsoft teams*.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data empiris diatas dapat disimpulkan bahwa *Microsoft teams* telah dimanfaatkan secara maksimal oleh guru-guru di SMK N 1 Bulukerto, melalui prosentase pemahaman dan kesiapan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi masih ada kendala yaitu tidak semua pekerjaan guru bisa di selesaikan secara daring dengan *microsoft teams*. Masih dibutuhkan

sebuah proses yaitu tatap muka secara langsung antara guru dan murid. *Microsoft teams* memiliki efektifitas yang tinggi dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis *e-learning* bagi guru-guru di SMK N 1 Bulukerto.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Ardiansyah, Ivan. 2013. Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Borba, M. C., Askar, P., Engelbrecht, J., Gadanidis, G., Llinares, S., & Aguilar, M. S. (2016). Blended learning, e-learning and mobile learning in mathematics education. *ZDM*, 48(5), 589–610.
<https://doi.org/10.1007/s11858-016-0798-4>
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Chehayeb, A. (2015). New in Classroom: saving time while grading. Retrieved from googleforeducation.blogspot.com

- Christensson, P. (2019). *Bot Definition*. [online] Techterms.com. Available at: <https://techterms.com/definition/bot> [Accessed 18 March 2019].
- Dillenbourg, P. (1999). Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches. *Advances in Learning and Instruction Series*. New York, NY: Elsevier Science, Inc.
- Janzen, M. (2014) Hot Team :Microsoft teams. Retrieved from tlt.psu.edu/2014/12/04/hot-team-google-classroom
- Martin, F and Parker, M. A. (2014). Use of Synchronous Virtual Classrooms: Why, Who, and How? *MERLOT Journal of E-LEARNING Learning and Teaching* Vol. 10, No. 2, June 2014 p 192-210
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (2013).
- Microsoft Teams*. Dikutip 10 Juli 2019 dari Microsoft. <https://www.microsoft.com/en-us/education/products/teams>
- Nichols, M. (2008). *E-Learning in context*. Auckland: Laidlaw College.
- Techterms.com. (2019). *App Definition*. [online] Available at: <https://techterms.com/definition/app> [Accessed 18 March 2019].
- Xanthoula, A. (2015). Collaborative Virtual Classroom: A perspective view of a Collaborative Virtual Classroom via Google App Engine, TEL-Crete Dept. App. Inf. & Multimedia ppt.