

## Pemanfaatan Komunikasi Melalui Penggunaan Aplikasi Teams Dalam Proses Belajar Mengajar Guru dan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19

Chontina Siahaan<sup>1</sup>, Revaldo<sup>2\*</sup>, Donal Adrian<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIPOL, Universitas Kristen Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Tadulako

Email : [revaldonptl@gmail.com](mailto:revaldonptl@gmail.com)<sup>2\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada penggunaan platform digital yaitu Microsoft Teams. Di era pandemi yang melanda seluruh dunia, tentunya termasuk Indonesia. Seluruh aspek kehidupan terjangkit imbas dari pandemi COVID-19, termasuk pendidikan. Akibat dari pandemi ini telah mengubah struktur pendidikan di Indonesia, salah satunya yakni perpindahan dari pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran jarak jauh. Salah satu tipe pembelajaran jarak jauh ialah e-learning. Penelitian ini bertujuan guna menjelaskan platform digital mana yang biasa digunakan dalam pembelajaran online. Penelitian ini menggunakan metode literature review untuk mengumpulkan data. Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari informasi berupa artikel, buku dan resensi. Di antara platform digital yang dapat mendukung *e-learning*, yaitu Microsoft Teams yang disediakan dalam format teks / video dan dapat mengintegrasikan aktivitas siswa ke dalam fitur chat dan memberikan latihan yang efektif seperti penilaian untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, Microsoft Teams dapat dipergunakan untuk konferensi video tatap muka. Pembelajaran tatap muka melalui tugas ini relatif untuk menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran *Online*, Pandemi Covid-19, Microsoft Team

### Abstract

This research focuses on the use of a digital platform, namely Microsoft Teams. In the era of a pandemic that hit the whole world, of course, including Indonesia. All aspects of life have been affected by the COVID-19 pandemic, including education. The impact of this pandemic has changed the structure of education in Indonesia, one of which is the shift from distance learning to distance learning. One type of distance learning is e-learning. This study aims to explain which digital platforms are commonly used in online learning. This study uses a literature review method to collect data. The data in this study used secondary data obtained from information in the form of articles, books and reviews. Among the digital platforms that can support e-learning, namely Microsoft Teams which is provided in text / video format and can integrate student activities into chat features and provide effective exercises such as assessments to measure student understanding. In addition, Microsoft Teams can be used for face-to-face video conferencing. Face-to-face learning through this task is relative to showing that learning uses.

**Keywords:** Online Learning, Covid-19 Pandemic, Microsoft Team

### PENDAHULUAN

Sejak merebaknya pandemi Covid-19 pada Maret 2019, Pemerintah Republik Indonesia menerapkan kebijakan pencegahan penularan dengan memberikan opsi pendidikan jarak jauh kepada dunia pendidikan, upaya pengendalian dan pencegahan penularan virus corona dilakukan dengan membatasi interaksi serta keramaian dan menjaga jarak fisik satu sama lain. Kebijakan tersebut berdampak pada segala aspek kehidupan termasuk proses belajar mengajar siswa di sekolah, proses pembelajaran ialah proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dicapai siswa melalui serangkaian kegiatan ataupun aktivitas di bawah arahan, bimbingan serta motivasi guru.

Perkembangan teknologi pada media menjadi gelombang perkembangan masyarakat dunia yang dibuktikan dapat menghasilkan dunia yang sebenarnya yang luas seperti tak berjarak. Semenjak perubahan di bidang teknologi informasi menjadi pesat dan ditemukannya alat percakapan berupa telepon oleh Graham Bell, jarak

dalam berkomunikasi lisan juga menjadi begitu cepat dan efektif. Lalu bermula ditemukan gelombang radio oleh Marconi dan kemudian gelombang audiovisual melalui televisi dan penemuan teknologi internet yang terus menerus dengan berbagai varian, jelas, yang menjadikan dunia global bukan hanya sebuah penemuan tapi juga sebuah kebutuhan. Pada era ini, masyarakat menjadikan komunikasi virtual menjadi ruang lingkup yang sangat penting terutama dalam segi berkomunikasi. Media sosial tentu menjadi alat komunikasi bagi masyarakat.

Perkembangan teknologi juga sangat membantu dalam sistem pendidikan di era ini. Kebijakan pembatasan dan interaksi kerumunan mengharuskan guru dan siswa untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi pandemi dan terlibat dalam proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya, termasuk proses pembelajaran secara online, tidak langsung atau online dilakukan jarak jauh. Hal tersebut ialah suatu bentuk dari proses pembelajaran yang biasanya berlangsung di sekolah tetapi berlangsung di rumah dengan tujuan untuk mengurangi interaksi guna untuk terus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan pendidikan sepanjang hayat dalam menghadapi pandemi Covid-19.

Kelas virtual adalah ruang kelas yang dibuat menggunakan Internet, dan semua acara pelatihan akan diadakan secara online melalui internet tanpa keberadaan siswa di kelas nyata. Melalui kelas virtual, siswa dapat menghadiri kelas di rumah dengan bantuan jaringan Internet. Keberhasilan materi pelatihan, pertanyaan, dan jawaban, komunikasi, penyiaran video, kegiatan pendidikan, pemantauan, dan hasil pengujian dapat dilakukan dalam pelatihan virtual kelas. Oleh karena itu, kelas virtual dapat mempromosikan pembelajaran ruang sebagai ruang. Di kelas virtual, siswa dapat berinteraksi dengan guru, dan sebaliknya dengan mempertimbangkan konten yang disediakan oleh guru dan instruktur. Namun dapat dioperasikan dalam kelas fisik tentunya dengan menggunakan Microsoft Teams yang dapat mempermudah proses pembelajaran antara guru dan siswa. Mereka bisa saling berkomunikasi baik secara teks dan video. Mata pelajaran yang disampaikan oleh guru dan diskusi yang dilakukan di dalam kelas *online* bersama siswa tentunya lebih mudah dan menyenangkan.

## **METODE**

Metode studi kualitatif adalah metode yang digunakan untuk penelitian ini untuk mempelajari studi tentang pemahaman hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, kesadaran, motivasi, perilaku dan lainnya seperti yang lain. Karena penjelasan keseluruhan, kata dan bahasa, pada dasarnya mengkhususkan diri dalam alam dan menggunakan berbagai metode alami.

Subjek penelitian digunakan untuk mempertimbangkan keadaan subyek alami untuk memulai dengan data yang dimulai dengan data yang mulai menggunakan teori yang ada dengan data yang dimulai dengan data dan subyek alami lainnya untuk mempertimbangkan keadaan subjek alami dan subjek alami lainnya.

Para peneliti ini akan fokus pada majalah di Internet. Peneliti menggunakan penggunaan aplikasi perintah dalam pendidikan dan pembelajaran di epidemi Covid19. Dengan bantuan penulis data kedua, penelitian literatur dan penelitian data, majalah ini dapat menyelesaikan data di pusat informasi dalam bentuk artikel, buku, dan majalah. Data sekunder dikumpulkan melalui situs Mendeley.

## **PEMBAHASAN**

Pandemi COVID19 telah mempengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kebijakan pemerintah bertujuan untuk mencegah penyebarannya tentu membutuhkan ragam usaha yang dilakukan dalam interaksi dan berdampak kuat pada proses pembelajaran. Seluruh pelajar di dunia tentu memiliki hambatan pendidikan dan tetap wajib diberikan selama masa pandemi. Kondisi ini menyebabkan guru/guru dan siswa mengadopsi model pembelajaran online dimana pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas virtual class dengan dukungan remote interaktif.

Pandemi telah memberikan dampak yang kuat pada berbagai aspek kehidupan masyarakat pada beragam situasi contohnya sosial, ekonomi, pariwisata dan di luar sektor pendidikan itu sendiri sehingga menjadi tantangan baru bagi seluruh komponen pendidikan. Dalam merealisasikan strategi yang tepat dan sarana yang tepat untuk mengembangkan sistem pembelajaran online yang berguna untuk menggapai tujuan pembelajaran yang benar dan lancar dalam menghadapi pembelajaran. Belajar adalah proses yang kompleks di dalam diri peserta didik dan melibatkan banyak aspek yang berbeda di dalam dan di luar peserta didik.

Sebagai alat pembelajaran, pendidik harus mampu mengidentifikasi dan mengembangkan cara belajar yang benar dengan keterampilan tersebut. Guru secara tepat dapat menjalankan fungsi menyediakan kondisi bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Tidak dapat disangkal bahwa COVID-19 telah membawa perubahan

model pendidikan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran yang menantang, sehingga diperlukan perbaikan pengelolaan dan pengembangan kemampuan sumber daya manusia secara berkesinambungan. Meskipun semakin banyak platform yang digunakan untuk mendorong pembelajaran yang berani, tidak semua platform dapat memenuhi kebutuhan layanan penyampaian pembelajaran.

Prestasi akademik dianggap tidak efisien karena banyak siswa yang tidak mencapai prestasi akademik, nilai kehadiran yang kurang optimal, dan penyelesaian tugas yang terbatas. Di antara penyedia platform yang berani adalah Microsoft Teams 365 yang menawarkan berbagai fitur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif karena efektivitas merupakan ukuran tingkat pencapaian suatu tujuan. Microsoft Teams adalah contoh alat pembelajaran berani yang dibangun ke dalam Microsoft Office 365.

Microsoft bertujuan untuk memberikan tantangan pembelajaran jarak jauh. Microsoft Teams juga memungkinkan siswa dan guru untuk berkomunikasi dan saling membantu melalui obrolan dan bertatap muka saat bertemu tatap muka. Guru bisa melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan tiap hari mereka dengan menggunakannya, sama seperti di kelas, guru bisa memakai aplikasi serta alat kelompok guna meningkatkan kinerja mereka.

Perangkat e-learning ini dimungkinkan oleh serangkaian platform digital yang tersedia secara luas dengan fungsi yang berbeda tergantung pada tujuan interaksi yang ingin dicapai. Salah satunya adalah platform digital Microsoft Teams. E-Learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan platform sehingga proses belajar-mengajar dapat berlangsung dalam jarak yang sangat jauh, bukan pembelajaran tatap muka.

Banyak lembaga pendidikan kini mulai berani menggunakan komunikasi dan menyiapkan sistem digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi dan menggunakan materi e-learning secara efektif dan efisien dan pada akhirnya memaksimalkan implementasi e-learning yang akan mempengaruhi penyampaian materi, pelatihan dan kinerja. Proses adalah teknologi. Pengaturan harus memungkinkan sinkronisasi dan berbagi asinkron. Siswa harus dapat mengaksesnya semudah akses jarak jauh dan akan memakan waktu lebih sedikit untuk berbagi dokumen melalui jaringan.

Pembelajaran online merupakan cara baru dalam proses pembelajaran yang sanggup mempertemukan siswa serta pendidik guna melaksanakan interaksi pembelajaran dengan memakai internet. Lingkungan belajar virtual yakni suatu platform berbasis website yang menyediakan konten pembelajaran dengan metode yang terstruktur seperti dalam menggunakan platform Microsoft Teams yang menerapkan tahapan pembelajaran seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan dasar dan kegiatan pembelajaran akhir. Kondisi ini tentunya menjadi tantangan yang harus ditanggapi oleh sekolah serta pendidik secara arif, kreatif, inovatif serta dibutuhkan strategi serta model pembelajaran yang pas, efisien serta efektif dan bisa menggapai tujuan pembelajaran sebagaimana mestinya.

Microsoft Teams menjawab kebutuhan unik dari berbagai tim dan memudahkan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas online dengan informasi yang up to date secara real time dan bagikan informasi dalam obrolan grup yang disematkan dan obrolan tersebut semua dapat diedit, diperlukan. Aplikasi bawaan Office 365 seperti Word, Excel, Power Point, dan Buku Catatan Kelas One Note memungkinkan kolaborasi tingkat lanjut dan pengalaman yang mudah.

Selain itu, aplikasi Microsoft Office 365 memiliki sistem pembelajaran yang dapat menyertakan fitur bantu yang memudahkan proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Siswa juga dapat membuat grup untuk diskusi kelompok, proyek, dan kegiatan (sesuai kebutuhan) dan mengundang anggota sekolah lainnya. Menjadi anggota tim. Microsoft Teams juga bisa dibangun di atas Grup Office 365 yang sudah ada, dan perubahan pada Grup Office 365 secara otomatis disinkronkan ke Teams. Sistem mengelola undangan dan grup serta menyimpan file perintah di Microsoft Teams. Microsoft Teams juga dapat digunakan untuk konferensi video dalam belajar tatap muka dan juga tugas.

Manfaat menggunakan Microsoft Teams adalah peningkatan produktivitas dan komunikasi yang lebih baik. Promosikan kolaborasi yang sangat baik dalam lingkungan kerja digital / sekolah teknologi yang sangat transparan. Microsoft Teams juga mempengaruhi penggunaan pembelajaran yang berani, seperti yang terlihat pada minat siswa, kreativitas siswa, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Mempelajari sejarah Indonesia menggunakan Microsoft Teams sangat efisien dan efektif. Ini sangat berguna karena satu aplikasi memiliki banyak fitur dan Anda dapat menambahkan bahan ajar yang

memanfaatkan bermacam struktur dan fitur yang sudah disediakan oleh Microsoft Teams, tidak cuma dalam format teks. Ini disediakan dalam format teks / video dan dapat mengintegrasikan aktivitas siswa ke dalam fitur chat dan memberikan latihan yang efektif seperti penilaian untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, Microsoft Teams dapat dipergunakan untuk konferensi video tatap muka. Pembelajaran tatap muka melalui tugas ini relatif untuk menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams sangat efektif pada proses pembelajaran yang berani saat ini.

Kreativitas pelajar dalam menggunakan Microsoft Teams dinilai kurang karena siswa bahkan kurang percaya diri, berani, dan masih merasa bosan saat menggunakan Microsoft Teams. Aktivitas para pelajar menggunakan Microsoft Teams tergolong rendah karena rasa ingin tahu siswa untuk belajar kurang dan siswa belum maksimal. Namun tidak hanya pada Microsoft Teams saja, pada jenis platform digital lain juga mengalami kejadian yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Widiyarso, T. S. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19
- Aida, N. R. (2020). Update Virus Corona Dunia 30 April: 3,2 Juta Orang Terinfeksi, 997.181 Sembuh, 227.628 Meninggal.
- Beck, M., & Tobin, D. (2020). The 2019/2020 Novel Corona Virus Outbreak: An International Health Management Perspective.
- Bramasta, D. B. (2020). Update Virus Corona di Dunia 31 Maret: 781.485 Kasus, 164.726 Sembuh, 37.578 Meninggal. Kompas. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/31/073100765/update-virus-corona-di-dunia-31-maret-781485-kasus-164726-semuh-37578>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Education, M., & Vol, A. (n.d.). MICROSOFT TEAMS FOR EDUCATION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.
- Hakim, R. N. (2020). Update: Sebaran 700 Kasus Baru Covid-19
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi.
- Kusumaningsih, D., & Press, U. B. (2011). Strategi pembelajaran bahasa Indonesia.
- Nugraheny, D. E. (2020). Update per 31 Maret: 1.528 Kasus Covid-19, Masyarakat Diajak Saling Beri Edukasi. Panduan Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams MICROSOFT TEAMS PLATFORM. (n.d.). (2021)
- Pradja, B. P., Baist, A., & Tangerang, U. M. (2019). ANALISIS KUALITATIF PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS DALAM. 415–420.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan aplikasi sway untuk media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19.
- Zoom, P. A., Aplikasi, P., & Teams, M. (n.d.). Panduan panduan singkat singkat.
- Ivanto, R. E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Tambakboyo Tuban).
- Kemendikbud. 2020. Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid- 19).
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2020. Pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19).
- Novitasari, R. W. (2019). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CR-DET TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X IPA SMA MUHAMMADIYAH 9 SURABAYA
- Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021, August). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19. In Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang
- Rachmawati, Tutik. 2017. "Metode Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif." UNPAR Press
- Rahayu, Aryuna Dini, and Mohammad Syahidul Haq. 2020. "Sarana Dan Prasarana Dalam Mendukung Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19."
- RI, Kementerian Agama. 2020. "SKB 4 Menteri Perubahan SKB Sebelumnya Tentang Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19."
- Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah. 2020. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19."

Sourial, Nadia, Cristina Longo, Isabelle Vedel, and Tibor Schuster. 2018. "Daring to Draw Causal Claims from Non-Randomized Studies of Primary Care Interventions"