

	<h2 style="color: red;">Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)</h2>	
	Vol. 12 No. 1 (2021) 1 - 9	ISSN Media Cetak : 2089 – 4384

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Team For Education Siswa Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19

Defi Pujiyanto¹

Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

Jln Jend a yani no 0267 A tanjung Baru Baturaja Kec Baturaja Timur Kabuoaten OKU

Telp/HP : (0735) 326169 / 082181849997

Email: dhelphie85@gmail.com

Abstract - Until now, the covid-19 pandemic, it is not known when it will end. Meanwhile, student learning activities must be carried out. Learning through online is a method that allows it to be carried out on students. Currently, online methods are also being developed to support the student learning process. The online learning method is considered to be more effective and efficient. The effectiveness of online learning relies on several factors, namely the application used, discipline in learning and the method of delivering learning materials. With a low cost but being able to use application features to support the online learning model, it can be said to be efficient. The Microsoft Team for Education application is an application designed specifically for education. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the Microsoft Team for Education application in online learning during the covid 19 pandemic. This research method used qualitative methods and distributed questionnaires to students. From the results of the questionnaire, it was found that the results of the attention aspect resulted in a percentage value of 54%, the material delivery aspect resulted in a 39% percentage value, the assignment assignment and learning assessment aspects got a 49% percentage value, the student and lecturer interaction aspects received a 57% percentage value and the student learning motivation aspect get a percentage value of 52%. These aspects have good criteria. for aspects with sufficient criteria in the aspect of participating in learning courses with a percentage value of 32%.

Keywords: Covid 19, Effective, Microsoft team For Education

Abstrak - Pandemi covid-19 sampai saat ini, belum diketahui kapan akan berakhir. Sementara aktifitas kegiatan pembelajaran siswa harus tetap dilaksanakan. Pembelajaran melalui daring merupakan metode yang memungkinkan dilaksanakan pada siswa. Metode daring saat ini juga yang banyak dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Metode pembelajaran daring dinilai dapat lebih efektif dan efisien. Efektivitas pembelajaran daring bertumpu pada beberapa faktor yaitu aplikasi yang digunakan, kedisiplinan dalam pembelajaran serta metode penyampaian bahan pembelajaran. Dengan biaya murah namun dapat menggunakan fitur-fitur aplikasi dalam menunjang model pembelajaran daring maka dapat dikatakan efisien. Aplikasi microsoft team for education merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk pendidikan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi microsoft team for education dalam pembelajaran daring selama pandemi covid 19. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan melakukan penyebaran kuisioner terhadap mahasiswa. Dari hasil kuisioner didapatkan hasil aspek perhatian terhadap pembelajaran menghasilkan nilai presentase 54%, aspek penyampaian materi menghasilkan nilai presentase 39%, aspek pemberian tugas dan penilaian pembelajaran mendapatkan nilai presentase 49%, aspek interaksi mahasiswa dan dosen mendapatkan nilai presentase 57% dan aspek motivasi belajar siswa mendapatkan nilai presentase 52%. Aspek-aspek ini mendapatkan kriteria baik. Untuk aspek dengan kriteria

cukup pada aspek mengikuti pembelajaran matakuliah dengan nilai presentase 32%.

Kata Kunci : Covid 19, Efektiv, Microsoft team For Education

I. PENDAHULUAN

Wabah Covid 19 sampai saat ini masih belum ada tanda-tanda akan berakhir. Berdasarkan data kasus Covid di Indonesia Positif 1.877.050, Sembuh 1.723.253, Meninggal 52.162. Setiap harinya kasus positif di Indonesia mengalami peningkatan. Melalui Kementerian pendidikan dan kebudayaan Pemerintah terus memperpanjang metode pembelajaran daring baik di sekolah maupun di perguruan tinggi. Tujuan utama di lakukan perpanjangan metode daring adalah untuk menekan penyebaran kasus Covid 19. (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021)

Pembelajaran melalui daring merupakan metode yang memungkinkan dilaksanakan pada siswa. Metode daring saat ini juga yang banyak dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran siswa semasa pandemi. Metode pembelajaran daring dinilai dapat lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan pengajaran di masa pandemi. Walaupun dalam implementasinya memerlukan biaya, namun dinilai dapat menghemat biaya operasional organisasi.

Dalam metode observasi dilakukan di universitas mahakarya asia jurusan Manajemen Informatika, sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran daring adalah microsoft team for education. Mahasiswa dan dosen dibekali user account microsoft team for education. Fasilitas ini diberikan oleh akademik ketika menjadi bagian dari universitas mahakarya asia. Salah satu pertimbangan awal dari akademik untuk menggunakan aplikasi microsoft team for education adalah biaya yang terjangkau dengan fasilitas yang memadai.

Banyak sekali media pembelajaran online yang telah digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada peserta didiknya. Kemunculan media pembelajaran online terutama elearning sudah lama ada, akan tetapi semakin merebak di Indonesia, khususnya di Provinsi Sumatera selatan semasa pandemik covid 19. Akademisi Universitas Mahakarya Asia beralih ke pembelajaran jarak jauh. Aplikasi dengan

brend lama dengan alat yang siap pakai untuk pekerjaan itu adalah Microsoft Teams for Education.

Microsoft Teams for Education merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran online yang dirancang di dalam microsoft 365. Microsoft team for education merupakan media pembelajara yang dapat digunakan langsung dan dengan siapapun sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi covid 19. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran microsoft team for education dapat membantu dosen dan siswa dalam proses belajar. Adanya aplikasi ini siswa dan dosen dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka secara virtual walpun di tempat yang berbeda. (365, 2020)

Fasilitas yang diberika pada aplikasi ini adalah Memberikan tugas, melacak tugas, memberikan nilai tugas kelas, berbagi layar presentasi secara real time, Immersive Reader, diskusi dan obrolan, Papan Tulis, kolaborasikan kanvas digital, fasilitas Angkat tangan, perekaman suara, mode bersama, melihat seluruh kelas dengan cara diskusi dan presentasi. Selain itu Microsoft team juga di lengkapi dengan Latar belakang khusus latar belakang dan keterlibatan siswa melalui dasbor yang intuitif. (microsoft, 2021)

Pada awalnya penerapan aplikasi microsoft team for education menjadi sebuah masalah bagi siswa dan dosen karena sebagian besar dosen dan siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran daring aplikasi microsoft team for education terutama terkait teknis operasionalisasi menggunakan program aplikasi microsoft team for education, kesulitan untuk mengakses jaringan dan masih banyak siswa yang smartphone kesulitan dalam instalasi aplikasi microsoft team for education.

Namun setelah dua semester aplikasi microsoft team for education di implementasikan mahasiswa dan dosen sudah terbiasa menggaunakan aplikasi dan menyesuaikan perangkat spesifikasi kebutuhan microsoft team for education. Dalam implementasinya dari sudut pandang efektivitas belum diketahui apakah menggunakan aplikasi microsoft team for education efektif dalam proses pembelajaran daring pada saat pademi. Maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan

aplikasi microsoft team for education dalam penerapannya kuliah daring pada masa pandemi pada universitas mahakarya asia pada program studi Manajemen Informatika matakuliah digital marketing.

Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif lebih rinci lagi kedalam lima jenjang, yaitu : Receiving atau attending (menerima), Responding (menanggapi), Valuing (menilai/menghargai) Organisasi, Karakteristik nilai. (Ade Rahma Gusti, 2020)

Untuk mengetahui nilai efektif diambil dari aspek penerimaan, menanggapi, menilai, organisasi dan karakteristik nilai dilakukan penyebaran kuisioner secara terbuka kepada mahasiswa Universitas mahakarya Asia program studi manajemen informatika pada matakuliah digital marketing melalui google form.

II. KAJIAN TEORI

2.1. Efektivitas

Efektivitas pada dasarnya berasal dari kata “efek” dan digunakan istilah ini sebagai hubungan sebab akibat. Efektivitas dapat dipandang sebagai suatu sebab dari variabel lain. Efektivitas berarti bahwa tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai atau dengan kata sasaran tercapai karena adanya proses kegiatan. (Pasolong, 2007)

Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif lebih rinci lagi kedalam lima jenjang, yaitu : Receiving atau attending (menerima), Responding (menanggapi), Valuing (menilai/menghargai) Organisasi, Karakteristik nilai. (Ade Rahma Gusti, 2020)

2.2. Microsoft Team For Education

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. (Tri Hanung Widiyarso, 2021)

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. (Techterms.com, 2019)

Microsoft Teams for Education merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran online yang dirancang di dalam microsoft 365. Microsoft team for education merupakan media pembelajara yang dapat digunakan langsung dan dengan siapapun sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi covid 19. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran microsoft team for education dapat membantu dosen dan siswa dalam proses belajar. Adanya aplikasi ini siswa dan dosen dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka secara virtual walpun di tempat yang berbeda. (365, 2020)

Fasililitas yang diberika pada aplikasi ini adalah Memberikan tugas, melacak tugas, memberikan nilai tugas kelas, berbagi layar presentasi secara real time, Immersive Reader, diskusi dan obrolan, Papan Tulis, kolaborasi kanvas digital, fasilitas Angkat tangan, perekaman suara, mode bersama, melihat seluruh kelas dengan cara diskusi dan presentasi. Selain itu Microsoft team juga dilengkapi dengan Latar belakang khusus latar belakang dan keterlibatan siswa melalui dasbor yang intuitif. (microsoft, 2021)

2.3. Penilaian Kuisisioner

Skala nilai yang digunakan untuk mengukur afektif terhadap kegiatan suatu objek adalah skala sikap. Skala sikap yang sering digunakan adalah skala Likert atau skala semantic differential. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan, yang biasanya termuat format skala Sangat Kurang Baik (SKB) sampai dengan Sangat Baik (SB). (Muljono, 2008)

III. METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan metode kualitatif . Instrumen pengumpulan data menggunakan kuisioner berupa pertanyaan yang dipilih berdasarkan instrumen yang digunakan untuk melakukan penilaian pada ranah afektif.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Manajemen Informatika. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang diberi pembelajaran dengan Microsoft Teams for Education terhadap ekektifitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring pada matakuliah digital marketing. Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

Daftar pertanyaan kuisisioner untuk dijawab mahasiswa dibagikan melalui Google Form agar mudah di akses oleh mahasiswa. Kuisisioner berupa beberapa pertanyaan terbuka terhadap responden yang berjumlah 43 orang, 11 orang laki-laki dan 32 orang perempuan. Responden merupakan mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti matakuliah digital Marketing. Matakuliah Digital marketing merupakan ilmu yang mempelajari tentang pemasaran untuk membuat merencanakan tindakan komprehensif untuk menciptakan kesadaran bisnis, meningkatkan basis pelanggan, meningkatkan penjualan, dan mempromosikan produk dan merek serta membangun brand.

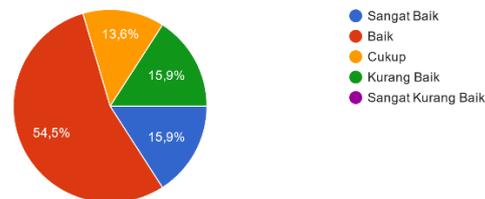
Skala nilai yang digunakan untuk mengukur afektif terhadap kegiatan suatu objek adalah skala sikap. Skala sikap yang sering digunakan adalah skala Likert atau skala semantic differential. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan, yang biasanya termuat format skala Sangat Kurang Baik (SKB) sampai dengan Sangat Baik (SB). (Muljono, 2008)

Analisis data menggunakan statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi dengan menggunakan formula persentase (Ade Rahma Gusti, 2020)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kuisisioner diperoleh hasil penelitan, bahwa persentasi efektivitas belajar

mahasiswa yang diajarkan dengan media interaktif Microsoft Teams for Education adalah seperti pada grafik berikut :

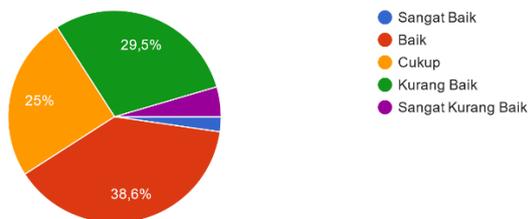


Gambar 1. Diagram Hasil Kuisisioner Aspek I

Pertanyaan ini mengacu kepada salah satu aspek efektif yaitu bentuk receiving (penerimaan) yang meliputi kepekaan terhadap kondisi, gejala, kesadaran, kerelaan, mengarahkan perhatian, salah satu pengaplikasiannya yaitu bentuk perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, mendengarkan ketika ada penyampaian materi.

Berdasarkan hasil diagram di atas terlihat bahwa ketika pembelajaran berlangsung melalui Aplikasi Microsoft Team For Education ada 15,9% merespon dengan predikat Sangat Baik, 54,5% dengan predikat baik, 13,6 % dengan predikat Cukup, 15,9% Kurang Baik. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi berada pada predikat Baik dengan nilai presentase sebesar 54,5%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa efektif dalam menerima pembelajaran menggunakan aplikasi team for education sesuai hasil kuisisioner yang telah dibagikan sebanyak 43 responden.

Pertanyaan kedua mengacu pada efektivitas proses penyampaian materi dalam pembelajaran daring menggunakan Aplikasi Microsoft team for education. Berikut hasil kuisisioner dari pernyataan ke dua :

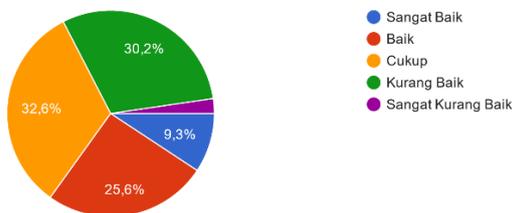


Gambar 2. Diagram Hasil Kuisisioner Aspek II

Berdasarkan hasil diagram di atas terlihat bahwa penyampaian materi pada Aplikasi Microsoft Team For Education ada

2,3% merespon dengan predikat Sangat Baik, 38,6% dengan predikat baik, 25% dengan predikat Cukup, 29,5% Kurang Baik, 4,5% dengan predikat sangat kurang baik. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi berada pada predikat baik dengan nilai presentase sebesar 38,6%. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi menggunakan aplikasi microsoft team for education efektif dalam penyampaian pembelajaran sesuai hasil kuisisioner yang telah dibagikan sebanyak 43 responden.

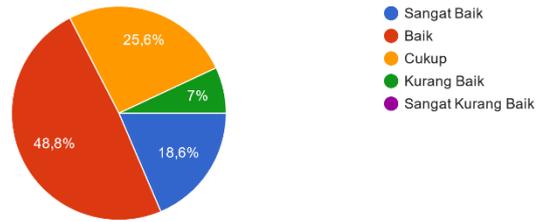
Pertanyaan ketiga mengacu pada efektivitas proses pembelajaran. Dari hasil kuisisioner dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Kuisisioner Aspek III

Berdasarkan hasil diagram di atas terlihat bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung melalui Aplikasi Microsoft Team For Education ada 9,3% merespon dengan predikat Sangat Baik, 25,6% dengan predikat baik, 32,6 % dengan predikat Cukup, 30,2% dengan predikat Kurang Baik, 2,3% dengan predikat sangat kurang baik. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi berada pada predikat cukup dengan nilai presentase sebesar 32,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa cukup efektif dalam menerima pembelajaran menggunakan aplikasi team for education sesuai hasil kuisisioner yang telah dibagikan sebanyak 43 responden.

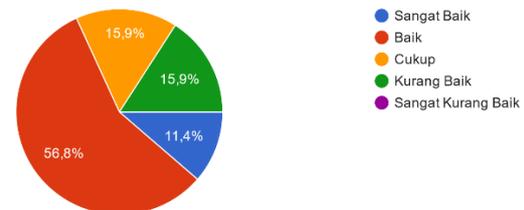
Pertanyaan keempat mengacu pada efektivitas pemberian tugas dan penilaian dosen dalam pembelajaran. Dari hasil kuisisioner dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Kuisisioner Aspek IV

Berdasarkan hasil diagram di atas terlihat bahwa proses pemberian tugas dan penilaian dalam pembelajaran melalui Aplikasi Microsoft Team For Education ada 18,6% merespon dengan predikat Sangat Baik, 48,8% dengan predikat baik, 25,6 % dengan predikat Cukup, 7% dengan predikat Kurang Baik. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi berada pada predikat baik dengan nilai presentase sebesar 48,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa proses pemberian tugas dan penilaian melalui aplikasi team for education efektif sesuai hasil kuisisioner yang telah dibagikan sebanyak 43 responden.

Pertanyaan kelima mengacu pada nilai efektivitas interaksi dosen dan mahasiswa saat menggunakan aplikasi microsoft team for education. Hasil kuisisioner dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

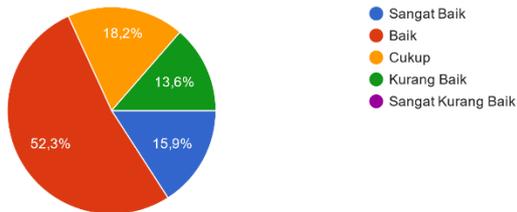


Gambar 5. Diagram Hasil Kuisisioner Aspek V

Berdasarkan hasil diagram di atas terlihat bahwa interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan Aplikasi Microsoft Team For Education ada 11,4% merespon dengan predikat Sangat Baik, 56,8% dengan predikat baik, 15,9 % dengan predikat Cukup, 15,9% dengan predikat Kurang Baik. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi berada pada predikat Baik dengan nilai presentase sebesar 56,8%. Hal ini menunjukkan bahwa proses interaksi pembelajaran antara mahasiswa dan dosen menggunakan aplikasi team for education

efektif sesuai hasil kuisioner yang telah dibagiakan sebanyak 43 responden.

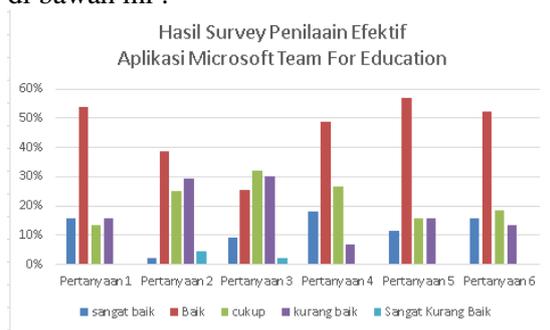
Pertanyaan keenam mengacu pada efektivitas motivasi belajar saat menggunakan aplikasi microsoft team for education. Dari hasil kuisioner dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 6. Diagram Hasil Kuisioner Aspek VI

Berdasarkan hasil diagram di atas terlihat bahwa motivasi belajar mahasiswa menggunakan Aplikasi Microsoft Team For Education ada 15,9% merespon dengan predikat Sangat Baik, 52,3% dengan predikat baik, 18,2% dengan predikat Cukup, 13,6% dengan predikat Kurang Baik. Hasil menunjukkan bahwa nilai tertinggi berada pada predikat baik dengan nilai presentase sebesar 52,3%. Hal ini menunjukkan bahwa proses motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi microsoft team for education efektif sesuai hasil kuisioner yang telah dibagiakan sebanyak 43 responden.

Dari kumpulam pertanyaan yang mengacu nilai efektivitas dapat dilihat grafik di bawah ini :



Gambar 7. Diagram Hasil Kuisioner

Dari Grafik dapat dilihat Hasil presentase Skor dominan masing-masing aspek di sajikan bernilai baik. Hanya satu aspek yang bernilai cukup yaitu pada pertanyaan tiga dengan aspek efektivitas mengikuti proses pembelajaran melalui Microdft team for

education. Jika di habarkan melalui tabel hasil kuisioner dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Aspek Dominasi Presentase Kuisioner.

Aspek	Presentase Hasil	Kriteria
Bagaimana Perhatian Anda ketika pembelajaran sedang berlangsung Melalui Aplikasi Microsoft Team For Education	54%	Baik
Apakah Dalam Penyampaian materi mahasiswa dapat dengan mudah menerima dan dapat dipahami oleh mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran Pada Aplikasin Microsoft Team For Education?	39%	Baik
Bagaimana tanggapanmu mengikuti proses pembelajaran melalui Aplikasin Microsoft Team For Education?apakah Efektif	32%	Cukup
Bagaimana pemberian tugas dan penilaian yang dilakukan oleh dosen pembelajaran melalui Aplikasi Microsoft Team For Education ?	49%	Baik
Bagaimana interaksi antara dosen dan mahasiswa saat menggunakan Aplikasi Microsoft Team For	57%	Baik

Education sebagai media pembelajaran?		
Saat Menggunakan Aplikasi Microsoft Team For Education apakah mahasiswa tetap memiliki motivasi untuk Belajar?	52%	Baik
Rata-rata	47%	Baik

Dari tabel rekapitulasi presentase hasil penelitian ini dapat dilihat dari ke enam aspek efektivitas penggunaan Aplikasi Microsoft team for education hanya satu yang berkriteria cukup lima diantaranya berkriteria baik. Hasil aspek perhatian menghasilkan kriteria baik dengan nilai presentase 54%, Aspek pemya,mpaian materi mendapatkan kriteri Baik dengan nilai presentase 39%, Aspek mengikuti pembelajaran mendapatkan kriteria cukup dengan nilai presentase 32%, Aspek emberian tugas dan penilaian mendapatkan kriteria Baik dengan nilai presentase 49%. Askpek interaksi mahasiswa dan dosen mendapatkan kriteria baik dengan nilai presentase 57% dan motivasi belajar mendapatkan kriteria baik dengan nilai presentase 52%. Hal ini berarti penggunaan aplikasi microsoft team for education siswa dalam pembelajaran daring rata-rata berkriteria baik. Bisa diartikan penggunaan aplikasi microsoft team for education dalam pembelajaran daring selama pandemi adalah efektif dengan berbagai macam aspek receiving (penerimaan) dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, serta mendengarkan ketika ada penyampaian materi.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil aspek perhatian menghasilkan kriteria baik dengan nilai presentase 54%, Aspek pemya,mpaian materi

mendapatkan kriteri Baik dengan nilai presentase 39%, Aspek mengikuti pembelajaran mendapatkan kriteria cukup dengan nilai presentase 32%, Aspek emberian tugas dan penilaian mendapatkan kriteria Baik dengan nilai presentase 49%. Askpek interaksi mahasiswa dan dosen mendapatkan kriteria baik dengan nilai presentase 57% dan motivasi belajar mendapatkan kriteria baik dengan nilai presentase 52%.

2. Efektivitas penggunaan aplikasi microsoft team for education siswa dalam pembelajaran daring rata-rata berkriteria baik. Bisa diartikan penggunaan aplikasi microsoft team for education dalam pembelajaran daring selama pandemi adalah efektif dengan berbagai macam aspek receiving (penerimaan) dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, serta mendengarkan ketika ada penyampaian materi.

VI. SARAN

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah perlunya penelitian lebih lanjut dengan penambahan aspek-asepek yang bernialai efektif dengan menyesuaikan fasilitas yang ada pada aplikasi microsoft team for education. Penilitan ini pengolahan datannya langsung pada hasil quisioner, untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menggunakan aplikasi analisis.

DAFTAR PUSTAKA

365, T. O. (2020, maret 20). Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote). pp. <https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelas-online-remote-learning/>.

Ade Rahma Gusti, Y. A. (2020). Penilaian Afektif Pembelajaran Daring IPA Terpadu Dengan Menggunakan Media Whatsapp. *Journal for Physics Education and Applied Physic*, 2(2), 65.

microsoft. (2021, july 15). *Microsoft*.

(Microsoft) Retrieved july 15, 2021,
from <https://www.microsoft.com/id-id/education/products/teams>

Muljono, D. &. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.

Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2021, June 9). <https://covid19.go.id/>.
(<https://covid19.go.id/>) Retrieved june 2021, 2021, from <https://covid19.go.id/>

Sudjana, N. (2004). In *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.