

PEMANFAATAN MICROSOFT TEAMS SEBAGAI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM UNTUK Mendukung Pembelajaran Kolaboratif

Heldy Adynata Putra Pratama, Hamsi Mansur
Universitas Lambung Mangkurat
hamsi.mansur@ulm.ac.id

Abstract

Microsoft Teams is a chat-based collaboration application made by Microsoft with various features provided, such as video conferencing, chat, reminders, calendars, file storage, and so on. In the development of this application, it can become a Learning Management System to support distance learning, especially in the current post-pandemic era. Writing in this journal aims to describe Microsoft Teams, its function to support the learning process, and the latest version of Teams which can be utilized in synchronous learning. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing activities. The results of the literature study and the use of the Microsoft Teams application show that Microsoft Teams can be used as a Learning Management System in synchronous learning activities, and can be accessed online. As technology develops, conventional learning processes experience adaptation in the form of the inclusion of digital technology in the world of education. This Learning Management System from Microsoft Corporation can be accessed via desktop or smartphone. The author recommends using Microsoft Teams for use by educators and education staff as virtual classroom media in learning, because its use can be combined with video conferencing, class chats, through assignment feedback, and calendars that can be adjusted as needed. Microsoft Teams installation is available with various options, on smartphones, you can get it from the PlayStore or AppStore, on the desktop, you can install it through the Office Portal. The author also recommends conducting further research related to Microsoft Teams.

Keywords: *learning, microsoft teams, learning management system*

Abstrak

Microsoft Teams merupakan aplikasi kolaborasi buatan Microsoft yang berbasis obrolan dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti video conference, chat, pengingat, calendar, penyimpanan file, dan lain sebagainya. Pada perkembangan aplikasi ini dapat menjadi Learning Management System untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, terlebih pada era pasca pandemi saat ini. Penulisan jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan Microsoft Teams, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran, dan Teams versi terbaru yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran synchronous. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka. Hasil studi pustaka dan pemanfaatan aplikasi Microsoft Teams memperlihatkan bahwa Microsoft Teams bisa digunakan sebagai Learning Management System dalam kegiatan belajar synchronous, dan dapat diakses secara online. Seiring berkembangnya teknologi membuat proses pembelajaran konvensional mengalami adaptasi berupa masuknya teknologi digital dalam dunia pendidikan. Learning management System dari Microsoft Corporation ini dapat diakses melalui desktop maupun smartphone. Penulis merekomendasikan penggunaan Microsoft Teams untuk digunakan para pendidik dan tenaga kependidikan sebagai media kelas maya dalam pembelajaran, karena pemanfaatannya bisa dikombinasikan dengan video conference, obrolan kelas, melalui umpan balik tugas, dan kalender yang dapat diatur sesuai kebutuhan. Untuk instalasi Microsoft Teams tersedia dengan berbagai pilihan pada smartphone bisa didapat dari PlayStore maupun AppStore, pada desktop kita bisa melakukan instalasi melalui Portal Office. Penulis juga merekomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait Microsoft Teams.

Kata kunci: *pembelajaran, microsoft teams, learning management system*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses interaktif yang membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran bersama. Komunikasi dua arah ini terjadi dalam lingkungan pendidikan, yang penting untuk keberhasilan pembelajaran. Pendidik dan peserta didik adalah dua bagian penting dari proses pembelajaran. Kedua aspek tersebut merupakan interaksi terjerat yang berfungsi untuk saling melengkapi atau membantu satu sama lain guna memperoleh hasil yang sebaik-baiknya dalam hal pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan, dalam hal ini terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk saling berbagi informasi. Dimiyati (2009:5), menjelaskan bahwa bila peserta didik/siswa belajar, maka akan terjadi perubahan mental pada diri peserta didik. Proses pembelajaran yang sukses akan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan intelektual, pemikiran kritis, dan pengembangan kreativitas, serta perubahan perilaku atau kepribadian berdasarkan pengalaman.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan tidak dapat dihindari, terutama mengingat pengenalan pendidikan online baru-baru ini di Indonesia setelah pandemi. Istilah "pembelajaran jarak jauh" mengacu pada metode pendidikan apa pun yang menggunakan koneksi ke internet sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut Beaudoin (2016:15), pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu sarana bagi pendidikan untuk menjadi lebih responsive dan relevan. Hal ini memaksa peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam sistem pendidikan, yang pada suatu waktu memprioritaskan pengajaran tatap muka tetapi sejak itu mengalihkan fokusnya ke pendidikan online, tentunya akan ada beberapa kendala yang harus dihadapi. Peserta didik harus mampu menyesuaikan pemikirannya dengan beberapa modus, antara lain konkret, luas, dan kreatif.

Secara tidak langsung, pandemi menjadi katalisator reformasi pendidikan global, di mana dunia pendidikan harus menetapkan metode tambahan yaitu pembelajaran online. Menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah proses belajar mengajar dimana guru dan peserta didik terpisah secara fisik, proses pembelajaran tidak

tradisional dan harus didukung oleh teknologi informasi dan media pembelajaran pendukung lainnya, dan proses pembelajaran tidak tradisional dan harus didukung oleh teknologi informasi dan media pembelajaran pendukung lainnya.

Ada banyak pendekatan berbeda yang dapat diambil untuk merancang bahan ajar atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah dengan memaksimalkan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Proses mengoptimalkan solusi dengan memaksimalkan fungsi tujuan untuk mencapai efisiensi maksimum dengan sedikit usaha dikenal sebagai optimasi. Dalam dunia pendidikan, optimalisasi dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan berbagai bidang pendidikan peserta didik termasuk kualitas pendidikan secara keseluruhan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang setinggi-tingginya. Tindakan selanjutnya dimulai dengan perumusan berbagai alternatif strategi pemecahan masalah dan pengorganisasian rencana ini sesuai dengan kondisi yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Ketika seorang guru mendorong partisipasi peserta didik dalam latihan pembelajaran, dapat dikatakan bahwa kegiatan tersebut menyenangkan bagi peserta didik. Ketika Peserta didik mampu membangun atau menciptakan aktivitas belajar mereka sendiri, mereka akan melihat pembelajaran memiliki makna yang lebih besar.

Perkembangan teknologi khususnya di bidang pendidikan telah banyak membantu sekolah dalam mengelola pembelajaran. Salah satu bukti nyata seperti penggunaan Learning Management System atau yang sering dikenal dengan LMS dalam kegiatan pembelajaran. (Jarot, 2021:73). *Learning Management System (LMS)* adalah program perangkat lunak berbasis web atau aplikasi yang membantu untuk mengotomatisasi pengelolaan, pelaporan, dan pemantauan kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran atau pelatihan.. Oleh karena itu, *Learning Management System (LMS)* adalah program berbasis web yang dapat mengatur dan merekam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran dan pelatihan di bidang pendidikan. *Learning Management System (LMS)* juga merupakan program media pembelajaran online yang dapat dioperasikan dan diakses dari komputer, smartphone, atau

perangkat lain yang memiliki kemampuan aksesibilitas. Pendidik dan peserta didik sering mendapatkan bantuan dan dukungan saat menggunakan LMS dalam proses belajar mengajar. Ini memungkinkan kemungkinan bahwa mereka akan ditautkan ke layanan server penyimpanan media pendidikan. Distribusi materi pelajaran, tugas, dan penilaian, serta administrasi kegiatan kelas, dapat dibantu oleh sistem manajemen pembelajaran (LMS), yang juga mendorong lebih banyak interaksi dan keterlibatan online. Hal ini memungkinkan terciptanya kegiatan pembelajaran interaktif yang bekerja secara kolaboratif antara lembaga pendidikan, pendidik, dan peserta didik. *Microsoft Teams*, *Moodle*, *Desire2Learn*, *Google Classroom*, dan *Schoology* adalah beberapa contoh *Learning Management System (LMS)* yang banyak digunakan dalam pendidikan di seluruh dunia. Pada artikel kali ini, kita akan membahas salah satu platform yang digunakan yaitu *Microsoft Teams*.

Microsoft Teams dipilih sebagai media synchronous karena bisa dijadikan sarana dalam proses pembelajaran dengan interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran synchronous adalah jenis pembelajaran yang terjadi secara nyata pada waktu yang sama. Hal ini memungkinkan untuk peserta didik dan guru berinteraksi secara real, walau hanya melalui media online tertentu, dan pada waktu tertentu, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana saja, serta kapan saja dan bagaimana posisi peserta didik. Metode pembelajaran online synchronous meliputi konferensi video, telekonferensi, obrolan langsung, dan live streaming (Riwayatningsih & Sulistyani, 2020:309). Fitur video conference dalam *Microsoft Teams* digunakan untuk kegiatan penyampaian informasi atau materi pembelajaran, presentasi, dan pendidik juga bisa memberikan umpan balik kepada peserta. Berbagai fitur tambahan disediakan oleh Microsoft Office 365 yang dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring bagi siswa salah satunya yaitu *Microsoft Teams* (Rojabi, 2020)

Microsoft Teams bertujuan untuk menjadi platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fungsionalitas percakapan, pekerjaan, rapat, video, penyimpanan file

(termasuk kolaborasi file/file), dan aplikasi ke dalam satu LMS (*Learning Management System*) sehingga elemen ini dapat digunakan lebih efisien untuk pembelajaran online. *Microsoft Teams* resmi diluncurkan pada tahun 2017 oleh Microsoft Corporation. Proses pembelajaran online dapat dilakukan secara terstruktur melalui *Microsoft Teams*.

Ketersediaan aplikasi ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap banyaknya kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama proses pembelajaran, khususnya terkait pendidikan online masa kini. Hal ini pada akhirnya mengarah pada peningkatan hasil belajar. Peserta didik juga dapat terlibat dalam percakapan dengan berbagai individu, selain itu lebih mudah bagi pendidik dan peserta didik untuk terhubung satu sama lain dan mengambil bagian dalam setiap dan semua aktivitas pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memberikan dan menerima umpan balik jika mereka menggunakan *Microsoft Teams* karena didalamnya memiliki sejumlah fitur yang dapat mendorong pembelajaran kolaboratif. Setiap pertemuan dapat dijalankan dengan berbagai cara, antara lain dengan membentuk kelompok-kelompok kecil secara online.

Pendidik dan peserta didik dapat terlibat dalam diskusi (chatting) satu sama lain melalui media materi pembelajaran yang dapat diakses oleh *Microsoft Teams* sebagai program online interaktif. Pembicaraan ini mungkin tentang fasilitas yang disediakan oleh Microsoft Teams. Peserta didik dapat berbicara satu sama lain dan berbagi pemikiran mereka. Dokumen, rekaman audio, dan tautan ke halaman dapat diunggah oleh pendidik dan peserta didik, dan kemudian diunduh untuk digunakan sebagai referensi selama proses pembelajaran. Selain itu, dapat ditinjau sekali lagi setiap saat jika diperlukan untuk mengingat kembali informasi yang diberikan. Menurut Koesnandar (2006:75), hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam lebih memahami konten yang disampaikan, serta untuk melibatkan Peserta didik dalam berpikir kritis saat menjawab pertanyaan dan mengeksplorasi.

REVIEW LITERATUR

Slamento (2010:2), mendefinisikan bahwa “Belajar sebagai proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Begitu juga menurut Sadirman, (2018:24), belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Learning multimedia is a component of learning delivery system that can be used to support learning process. (Saddhono dkk, 2019). Microsoft Teams merupakan media pembelajaran online yang dirancang dalam office 365. Microsoft Teams adalah sebuah perangkat lunak yang menyatukan konten pembelajaran dan penugasan dalam satu kesatuan aplikasi, hal ini memudahkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran daring yang lebih baik. *Microsoft Teams* adalah aplikasi penghubung digital yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran model kolaboratif. Pemanfaatan *Microsoft Teams* mudah diakses dan tidak memerlukan perangkat tertentu. Beberapa fitur tampilan yang dapat dimanfaatkan seperti Aktivitas, Tim, Tugas, Kalender, File, Aplikasi dan Bantuan. Untuk kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah fitur Tim. Dalam fitur Tim terdapat beberapa fitur yang ada seperti Buku Catatan Kelas, Tugas, Nilai Insights dan Saluran. Fitur Tim dapat digunakan oleh pendidik untuk mengirim tugas dan juga materi. Selain itu dalam fitur Tim juga dapat melakukan video conference.

Microsoft Teams dapat dimanfaatkan untuk membuat ruang belajar kooperatif, memberikan tahapan pertemuan virtual, bekerja dengan

pembelajaran dengan tugas dan masukan, dan memimpin panggilan langsung dengan Peserta didik. (Singh & Awasthi, 2020:3).

Learning management system (LMS) atau yang juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment* (VLE) adalah suatu pengelola pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk memberikan sebuah materi, mendukung kolaborasi, menilai kinerja, merekam data peserta didik, dan menghasilkan laporan yang berguna untuk memaksimalkan efektivitas dari sebuah pembelajaran (Yasar, 2010). Terdapat beberapa contoh LMS yang tersedia antara lain Google Classroom, Moodle, Quipper School, Kelase, Kelas Kita dan Sekolah Pintar, Edmodo, Schoology, GeSchool, Learnboost, Medidu dan masih banyak lagi.

Secara umum, dapat dikatakan bahwa LMS adalah istilah dalam dunia teknologi yang dibuat, dirancang dan dikembangkan khusus untuk pengelolaan sistem pembelajaran online atau virtual. Karena sifatnya yang online, maka proses pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, hingga bentuk kolaborasi dan interaksi antar siswa dan guru sepenuhnya dilakukan melalui perangkat komputer (Andy, 2020:4)

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran pembelajaran kolaboratif. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran kolaboratif, pendidik atau dosen mendelegasikan / memindahkan semua otoritas kepada tim belajar, kerja kolaboratif sungguh-sungguh menguasai dan berani menyerahkan semua resiko hasil kerja kelompok atau kelas yang mungkin kurang disetujui atau dalam suatu posisi yang tak meyakinkan atau menghasilkan suatu solusi yang tidak sesuai dengan milik pendidik.

Pembelajaran kolaboratif dapat dilakukan secara synchronous (komunikasi secara langsung) dan atau asynchronous (komunikasi secara tidak langsung). Pembelajaran kolaboratif akan berhasil jika setiap individu didalam kelompok tersebut meyakini bahwa karya atau produk yang dihasilkan di dalam pembelajaran berkelompok akan lebih baik daripada dikerjakan secara individu (Laal, 2013:13). Salah satu keuntungan dari pembelajaran kolaboratif adalah dapat

melatih siswa untuk sharing pengetahuan yang dimilikinya dan melatih siswa bekerja secara team work. Proses pembelajaran kolaboratif dapat berhasil dan berkualitas apabila tujuan pembelajaran terpenuhi. Proses pembelajaran dapat berlangsung apabila kerja sama antara pendidik dan peserta didik terjalin dengan baik. Proses pembelajaran kolaboratif juga dipengaruhi oleh kondisi internet, sarana prasarana pendukung pembelajaran jarak jauh. Sering kali ditemukan kendala dalam proses pembelajaran masa kini, seperti kesulitan seperti sulitnya mengelola pembelajaran kolaboratif. Hal tersebut tentu saja sangat bertolak belakang dengan metode konvensional, yang lebih menekankan pada ceramah dan diskusi kelompok yang ketat dengan pengawasan pendidik, yang membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam bekerja dan berpendapat. Pembelajaran daring terus diupayakan oleh seluruh *stakeholder* Pendidikan, agar pembelajaran tetap berjalan sesuai hakikatnya

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2010:2) menjelaskan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Pustaka. Metode Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian.

Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan/pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga penulis juga dapat mengelompokkan, mengalokasikan, mengorganisasikan, dan mengurangi variasi pustaka dalam bidangnya. Studi kepustakaan dilakukan oleh para penulis untuk mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. (Kartiningrum, 2015:4).

Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal, artikel ilmiah yang berisikan tentang konsep yang diteliti. Microsoft Teams adalah aplikasi kolaborasi buatan

Microsoft yang berbasis obrolan dengan berbagai fitur yang disediakan.

PEMBAHASAN

Menurut temuan penelitiannya (Leontyeva, 2018:6), ketidaksiapan pendidik dan orang tua, kurangnya keterampilan dalam menerapkan sistem pembelajaran berbasis komputer online, ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan lembaga dan guru, dan kurangnya fasilitas akademik online yang memadai. Pembimbing merupakan faktor penghambat terciptanya kesempatan belajar yang efektif bila disampaikan secara online. Ada kemungkinan bahwa variabel pembatas ini hanyalah sebagian dari banyak tantangan tambahan yang harus diatasi. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari kendala tersebut adalah dengan membiasakan pendidik dengan *Learning Management System* (LMS) yang berbasis Microsoft Teams. Ini akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keahlian dan pemahaman mereka tentang proses yang terlibat dalam mengelola pembelajaran online dengan memanfaatkan Microsoft Teams. Akan bermanfaat bagi proses pembelajaran jika Anda dapat mengembangkan LMS.

Proses pembelajaran online sangat dipengaruhi oleh penggunaan Microsoft Teams sebagai media pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan temuan observasi pembelajaran bahasa Inggris online dengan konsentrasi pada Peserta didik yang mampu menggunakan Microsoft Teams tanpa menemui kendala apapun. Akses juga tersedia tanpa kesulitan di komputer laptop atau ponsel pengguna. Di mana saja dan kapan saja, Anda dapat mengakses dan memanfaatkan aset pembelajaran yang disediakan oleh Microsoft Teams. Fungsionalitas yang ditawarkan aplikasi adalah yang paling diminati Peserta didik. Platform pembelajaran yang terintegrasi dengan Microsoft Office 365, Microsoft Teams dikembangkan oleh Microsoft.

Program ini selalu ditautkan ke layanan komputasi awan yang disediakan oleh Microsoft. Cloud Computing sendiri merupakan layanan komputasi berbasis awan atau cloud, yang artinya merupakan perpaduan antara penggunaan teknologi komputer pada suatu jaringan dengan

pengembangan berbasis internet (cloud) yang memiliki fungsi menjalankan program atau aplikasi pada komputer yang sedang berjalan. Secara bersamaan terhubung satu sama lain. Namun, tidak semua orang yang terhubung ke internet menggunakan komputasi awan. Istilah "komputasi awan" mengacu pada jenis teknologi yang mengubah internet menjadi server terpusat untuk tujuan mengelola data dan aplikasi yang digunakan oleh pengguna. Pengguna dapat mengakses informasi pribadi mereka melalui komputer yang memiliki konektivitas internet dan menjalankan aplikasi tanpa harus menginstalnya terlebih dahulu berkat teknologi ini.

Microsoft Teams, yang disertakan dalam Office 365 berfungsi sebagai hub digital yang menggabungkan semua layanan Office 365 yang berbeda ke dalam satu tempat kerja. Hal ini memungkinkan instruktur dan peserta didik untuk mencapai lebih banyak dengan mudah menghubungkan dan berkomunikasi satu sama lain. Peserta didik dapat melakukan konsultasi satu lawan satu atau kelompok berkat fungsi obrolan yang disertakan dalam Microsoft Teams. Pendidik juga dapat berinteraksi dengan semua peserta didik langsung dari pembicaraan yang terjadi di ruang virtual ke setiap peserta didik secara langsung.

Microsoft Teams pertama kali dirilis pada tahun 2017, dan menawarkan serangkaian kemampuan yang komprehensif, termasuk tampilan layar, penyimpanan file, dan tampilan rapat yang ideal. Microsoft Teams didukung oleh berbagai alat bermanfaat yang membuat pekerjaan lebih mudah bagi semua anggota tim. Karena peserta didik dan pendidik memiliki kemampuan untuk berkreasi dan leluasa menggunakan banyak fitur yang tersedia di Microsoft Teams. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka berkat elemen interaktif yang dapat diakses di Microsoft Teams.

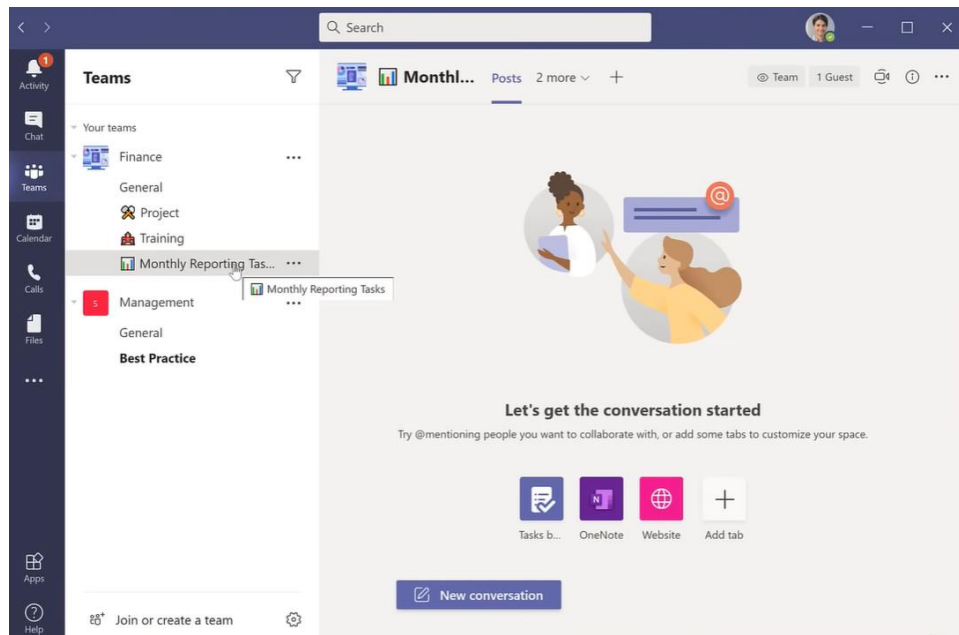
Berikut ini adalah daftar proses yang diperlukan untuk menyebarkan aplikasi Microsoft Teams. Langkah pertama adalah memasukkan alamat email yang didaftarkan oleh organisasi atau sekolah dan masuk ke akun di aplikasi Microsoft Teams yang diunduh dari Playstore atau web. Kemudian klik dimana anda akan menginput password dan memilih topik sesuai dengan jadwal

yang telah disediakan. Ketiga, memilih fungsi sesuai dengan arahan yang diberikan oleh instruktur. Untuk mengirimkan konten ke Microsoft Teams, Anda harus terlebih dahulu membuat materi pelajaran, setelah itu Anda harus mengakses tim target dan memilih area materi dengan memilih ikon atau gambar pensil di sudut kanan bawah. Setelah itu, Anda harus mengklik simbol plus yang terletak di sebelah kiri atau kanan pesan. Jika Anda ingin mengirim tautan, yang harus Anda lakukan adalah menyalin dan menempelkan URL ke tempat yang disediakan di bawah Jenis Pesan. Jika Anda ingin melampirkan file, Anda dapat melakukannya dengan mengklik tombol lampiran.

Fitur pertama adalah sistem konferensi untuk panggilan video. MahaPeserta didik dan dosen dapat bertatap muka, meskipun secara digital, berkat penemuan konferensi video. Karena fitur ini, Peserta didik dan instruktur dapat langsung terlibat satu sama lain dan bekerja sama. Tampilan untuk konferensi panggilan video mencakup tanggapan, serta papan tulis interaktif, untuk membantu menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih partisipatif. Di area berlabel "*Respon*", Peserta didik memiliki pilihan untuk memilih berbagai jawaban yang dapat digunakan untuk merespons instruktur. Salah satu tanggapan tersebut adalah "*raise hand*", yang dapat digunakan ketika Peserta didik ingin mengajukan pertanyaan. Instruktur akan diberitahu bahwa ada anak-anak yang ingin mengajukan pertanyaan ketika mereka menggunakan fungsi yang memungkinkan mereka untuk *raise hand*. Pendidik kemudian akan dapat menanggapi dan memberikan respon pilihan untuk menyalakan mikrofon dan menyuarakan pertanyaan mereka untuk mengirimkannya. Instruktur dapat memperoleh manfaat besar dari papan tulis interaktif dan papan tulis interaktif yang dapat diakses melalui konferensi panggilan video.

Secara umum, tahap pembelajaran offline/langsung yang digunakan oleh pendidik tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran online yang digunakan guru untuk *Microsoft Teams*. Jelas bahwa *Microsoft Teams* memiliki potensi untuk membantu menjaga kerangka proses pembelajaran online. Misalnya, pembelajaran terpisah dapat disusun lebih lanjut ke dalam

saluran, yang masing-masing dapat memiliki tab untuk hal-hal terpisah seperti pembicaraan, file, dan catatan, antara lain. Saluran dapat dibuat berdasarkan banyak persyaratan kelas, seperti berdasarkan unit, topik, atau grup berbasis proyek.



Gambar 1. Tampilan Awal Microsoft Teams

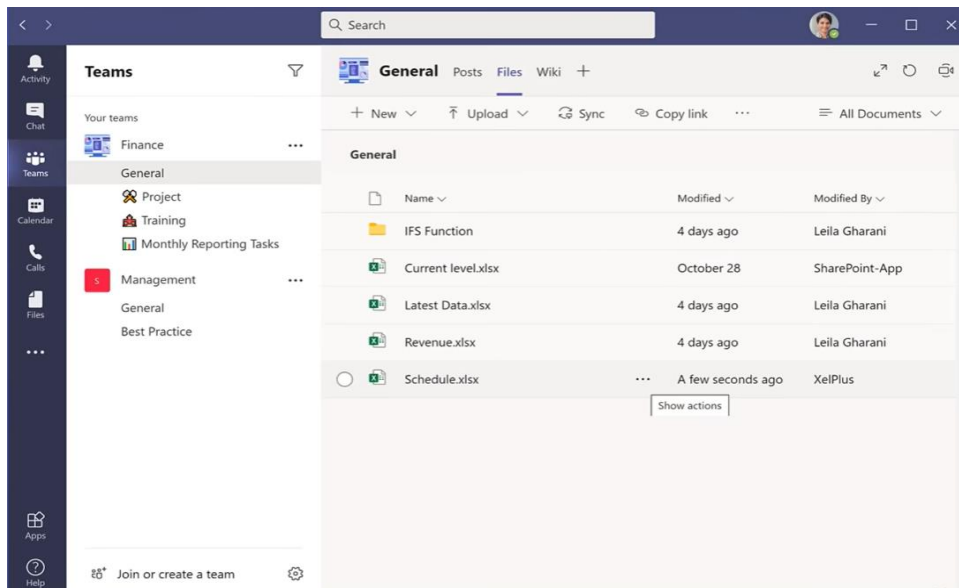
Microsoft Teams adalah hub digital yang memungkinkan instruktur untuk membangun lingkungan belajar yang dinamis dengan menyatukan diskusi, informasi, tugas, dan aplikasi di satu lokasi. Microsoft berdedikasi untuk memberikan pengalaman seperti ruang kelas bagi Peserta didik yang memilih untuk melanjutkan pendidikan mereka dari jarak jauh dengan guru dapat memantau perkembangan Peserta didiknya dalam pekerjaan sehari-hari. Dengan cara yang sama seperti mereka menggunakan aplikasi dan fitur di kelas, instruktur dapat menggunakan alat tim untuk membantu pekerjaan mereka secara lebih efektif. Guru memiliki kesempatan untuk meningkatkan pengembangan profesional mereka melalui penggunaan Microsoft Teams, dimulai dengan pendampingan Peserta didik dan berlanjut ke penyediaan dan penyampaian materi yang menggunakan PowerPoint, Word, dan bahkan film dari YouTube. Dengan menggunakan

menciptakan platform yang sama interaktif, menarik, dan terhubung secara sosial seperti pendidikan tradisional. MahaPeserta didik dan profesor dapat menjaga komunikasi dan memberikan bantuan satu sama lain melalui penggunaan obrolan di Microsoft Teams. Selain itu, pertemuan tatap muka mungkin tampak seperti terjadi secara langsung. Melalui tugasnya fungsionalitas formulir yang disertakan dalam Microsoft Teams, pengajar dapat menawarkan tugas harian dan kuis kepada Peserta didik untuk diselesaikan.

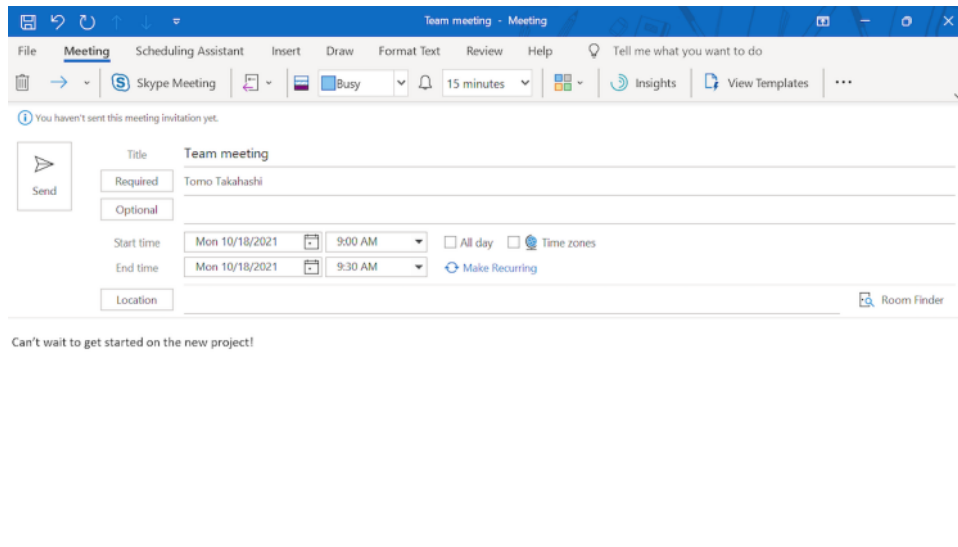
Penggunaan Microsoft Teams sebagai *Learning Management System* memiliki dampak positif yaitu : 1) Mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi maupun materi yang akan diberikan. 2) Peserta didik dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya melalui panggilan grup yang tersedia. 3) Bisa berfungsi sebagai aplikasi penyimpanan file dalam bentuk yang fleksibel dan sebagai sumber

belajar bagi Peserta didik. 4) Peserta didik dapat mengefisienkan waktu dalam belajar dengan

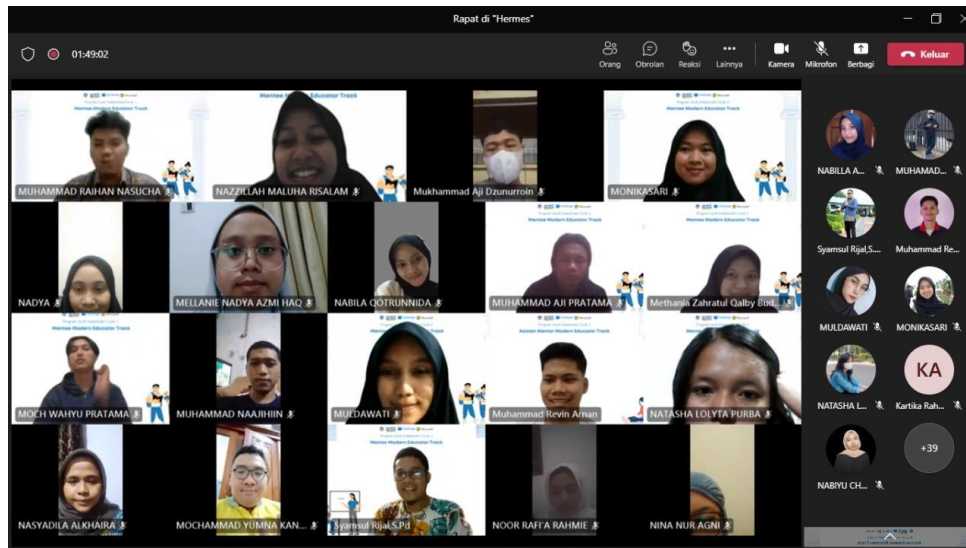
adanya fitur calender yang bisa dijadikan sebagai penanggal dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Penyimpanan File dan Tautan pada Microsoft Teams



Gambar 3. Tampilan Outlook yang terintegritas pada Microsoft Teams



Gambar 4. Tampilan Panggilan Microsoft Teams

Selain itu, *Microsoft Teams* memberikan kemudahan dan keserbagunaan di bidang keterlibatan dan komunikasi, serta kerja sama, dan dapat diinstal pada berbagai perangkat, tergantung perangkat mana yang paling sering digunakan. Perihal ini sejalan dengan fitur yang dimiliki oleh fitur tersebut ialah *Microsoft Teams* tipe online, *Microsoft Teams* tipe desktop, serta *Microsoft Teams* tipe mobile. Masing-masing dirancang untuk tujuan tertentu misalnya, versi online *Microsoft Teams* adalah pilihan terbaik bagi pengguna yang baru memulai program belajar yang mengadopsi pembelajaran online atau virtual didorong untuk memanfaatkan versi desktop, karena menyediakan akses yang lebih sederhana ke program. Pengguna yang perlu mempertahankan koneksi mereka dengan *Microsoft Teams* namun memiliki tingkat kebebasan yang tinggi dapat mempertimbangkan untuk menggunakan edisi seluler. Obrolan, percakapan suara dan audio, rapat, file, acara langsung, dan kemampuan untuk terhubung ke perangkat lain adalah fungsi utama yang ditawarkan oleh *Microsoft Teams*

Tetapi ada juga beberapa kekurangannya. Peserta didik dapat benar-benar melewatkan rapat online karena ada rekaman rapat yang dapat mereka lihat di lain waktu berkat *Microsoft Teams*, yang merupakan salah satu kelemahan perangkat lunak. Bahkan jika Peserta didik menyalakan kamera saat mereka berpartisipasi dalam rapat online, pendidik tidak akan dapat

membaca bahasa tubuh mereka karena peserta didik berpartisipasi dari jarak jauh. Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang berbeda saat berpartisipasi dalam sesi online pada waktu tertentu, misalnya. Selain itu, *Microsoft Teams* harus diinstal pada perangkat keras yang sesuai dan terhubung ke internet. Dalam hal mengedit konten di *Microsoft Teams*, penggunaan komputer desktop disarankan di atas menggunakan perangkat seluler dalam banyak kasus.

Fokus yang lebih baik pada pekerjaan dan sekolah, peningkatan transparansi, memfasilitasi kolaborasi yang baik di ruang kerja/sekolah digital, dan kemudahan orientasi anggota tim baru dapat meningkatkan kecepatan lebih cepat adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari memanfaatkan Teams. Keuntungan lain termasuk fakta bahwa produktivitas dan manfaat komunikasi menjadi semakin diperkaya. Selain itu, mengadopsi *Microsoft Teams* memiliki tantangan tersendiri, yang paling signifikan adalah keengganan Peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran online. Namun demikian, instruktur memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan ini. Karena itu, instruktur sering menggunakan program WhatsApp untuk mengingatkan Peserta didik ketika pembelajaran online dilakukan di *Microsoft Teams*.

KESIMPULAN

Dengan memanfaatkan waktu dan sumber daya dengan sangat produktif saat berpartisipasi dalam upaya pendidikan online dengan menggunakan *Microsoft Teams*. Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik tidak hanya dalam bentuk teks tetapi juga dalam bentuk video dengan bantuan berbagai fasilitas atau fitur yang telah disediakan oleh *Microsoft Teams*. Hal ini membuat jauh lebih nyaman bagi pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan program ini. Selain itu, instruktur dapat melacak tindakan peserta didik dengan menggunakan fitur obrolan, dan mereka dapat dengan mudah memberikan tugas sebagai bahan evaluasi untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta. Selain itu, *Microsoft Teams* dapat digunakan untuk melakukan kelas dengan konferensi video, sehingga memungkinkan untuk terlibat dalam instruksi online tatap muka. Ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan *Microsoft Teams* adalah salah satu cara paling efektif untuk belajar online di lingkungan saat ini. Dengan spesialisasi pemberitahuan peringatan media di *Microsoft Teams*, peserta didik dan pendidik dapat mengetahui kapan mereka harus menyelesaikan proses belajar yang berlangsung. *Microsoft Teams* juga memberikan manfaat lain bagi pendidik dan peserta didik, antara lain sebagai alat penilaian di akhir kelas, tugas yang terlihat dan pemberitahuan penjadwalan saat tugas terlambat, sehingga peserta didik dan pendidik dapat mengetahui kapan mereka harus menyelesaikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Peserta didik dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16-27.
- Agnes, L. R. A. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning pada Mata Pelajaran Seni Sudaya. *Jurnal pendidikan sendratasik*, 11(2), 276-290.
- Ali, Muhammad. (2007). Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung. *Sinar Baru Algensindo*,
- Andi. (2002). Mengenal Learning Management System & Manfaat yang Ditawarkan. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (1), 1-12.
- Bakri, R., Astuti, N. P., & Fiamanila, N. P. (2021). Evaluasi Kualitas Pembelajaran Online Menggunakan Media Microsoft Teams Selama Pandemi COVID-19: SMA Negeri 17 Makassar. *Celebes Computer Science Journal*, 3(2), 16-27.
- Beaudoin, G. (2016). Completing the Picture: Importance of Considering Participatory Mapping for REDD+ Measurement, Reporting and Verification (MRV). *Ben Bond-Lamberty, Pacific Northwest National Laboratory*, 1-24.
- Buchal, R & Songsore, E. (2019). Using Microsoft Teams to Support Collaborative Knowledge Building in The Context of Sustainability Assessment. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)* <https://doi.org/10.24908/pceea.vi0.13806>
- Damayanti, A., & Mulyadi, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Microsoft Teams dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Peminatan di SMA N 2 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 3).
- Dimiyanti dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. *Rineka Cipta & Departemen Pendidikan & Kebudayaan*, 2-7.
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 6(1), 120-134.
- Hidayat, N., Afuan, L., & Chasanah, N. (2021). Sosialisasi Learning Management Systems (LMS) Untuk Mendukung Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Purwokerto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 277-283.
- Jarot. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan LMS. *Mitra Pendidikan*, 73-76.
- Kari, M. L., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Blended Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Microsoft

- Teams. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 63-71.
- Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat *Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto*, 1–9.
- Koesnandar, A. (2006). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik. Pusat Teknologi Informasi dan KomPendidikan Depdiknas*, 75.
- Laal, M. (2013). Positive Interdependence in Collaborative Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 13.
- Leontyeva, I. A. (2018). Modern Distance Learning Technologies in Higher Education: *Introducing Problems, Journal of Mathematics, Sciens and Technology*, 1-8.
- Pramono, D., Ngabiyanto, N., Isnarto, I., & Saputro, I. H. (2021). Online Assessment pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19: Transformasi Dunia Pendidikan menuju Paperless Policy. *Indonesian Journal of Conservation*, 10(2), 97-99.
- Prasetyono, R. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Berbasis Mobile Terhadap Motivasi Belajar MahaPeserta didik Jurusan Informatika. *Indonesian Journal of Informatics and Research*, 1(1), 29-35.
- Riwayatiningsih, R., & Sulistyani, S. (2020). The Implementation of Synchronous and Asynchronous E-Language Learning in Efl setting. *JURNAL BASIS*, 7(2), 309. <https://doi.org/10.33884/basisupb.v7i2.2484>
- Rojabi, A. R. (2020). Exploring EFL Students' Perception of Online Learning via Microsoft Teams: *University Level in Indonesia. English Language Teaching Educational Journal*. Vol.3, No.2, 163-173.
- Saddhono, K., Sudarsana, K., & Iskandar, A. (2019). Implementation of Indonesian Language the learning Based on Information and Communication Technology in Improving Senior High School Students' Achievement in Surakarta. *In 1st UPY International Conference on Applied Science and Education 2018*. Yogyakarta: IOPScience.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2021). Implementasi Flipped Learning Menggunakan Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogik (jurnal pendidikan sekolah dasar)*, 9(1), 11-17.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. *Rajawali Express*, 24.
- Siahaan, C., Revaldo, R., & Adrian, D. (2022). Pemanfaatan Komunikasi Melalui Penggunaan Aplikasi Teams Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidik dan peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2330-2334.
- Singh, R., & Awasthi, S. (2020). Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms- Zoom , Google Meet , Microsoft Teams , WebEx Teams and GoToMeetings. *Easy Chair: The World for Scientist*, 1–9.
- Sitorus, B. R. (2021, November). Microsoft Teams dalam Pembelajaran Matematika untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* (pp. 9-16).
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung. *Alfabeta*
- Wea, K.N., Kuki, A.D. (2021). Students' Perceptions of Using Microsoft Teams Application in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1): 12-16 <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012016>
- Wijayanto, Y.R., Andayani, Sumarwati. (2021). Utilization of Microsoft Teams as an Alternative for Distance Learning Media Amid the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*.8(2), 87-93.
- Yasar, O., & Adiguzel, T. (2010). A Working Successor of Learning Management Systems. *SLOODLE. Procedia - Social and Behavioral Science*