
**PEMANFAATAN MICROSOFT TEAMS SEBAGAI MEDIA *E-LEARNING* DALAM
KEGIATAN MBKM BATCH 2 DI PT. MARIBELAJAR INDONESIA CERDAS**

Nur Rahman¹, Susanti Sufyadi², Agus Salim³, Agus Hadi Utama⁴

¹²³⁴Universitas Lambung Mangkurat

1910130210010@mhs.ulm.ac.id¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id², agus.salim@ulm.ac.id³,
agus.utama@ulm.ac.id⁴

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk menyamakan persepsi tentang efektivitas penggunaan Microsoft Teams sebagai media e-learning dan untuk mengetahui tingkat kepuasan penggunaan Microsoft Teams sebagai media e-learning. Artikel ini masuk dalam kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pemanfaatan. Penulisan artikel ini menggunakan metode yaitu studi referensi dan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan pada indikator isi, respon nya sangat puas, indikator akurasi respon nya puas, indikator format respon nya puas, indikator kemudahan dalam penggunaan respon nya puas, indikator ketepatan waktu respon nya puas. Kepuasan pengguna adalah menjadi salah satu tolak ukur dalam melihat keberhasilan sebuah sistem pembelajaran e-learning berbasis Microsoft Teams yang telah diterapkan. Yang dimana bisa dipakai untuk bahan evaluasi sistem pembelajaran yang akan diterapkan selanjutnya.

Kata Kunci: Pemanfaatan, *E-learning*, Microsoft Teams, Kepuasan Pengguna

Abstract

The writing of this article aims to equalize perceptions about the effectiveness of using Microsoft Teams as an e-learning medium and to determine the level of satisfaction with using Microsoft Teams as an e-learning media. This article is included in the area of educational technology, namely the utilization area. The writing of this article uses a reference study method and the End User Computing Satisfaction (EUCS) method is used to measure the level of user satisfaction. The results showed that the content indicator, the response was very satisfied, the response accuracy indicator was satisfied, the response format indicator was satisfied, the ease of use indicator of the response was satisfied, the punctuality indicator of the response was satisfied. User satisfaction is one of the benchmarks in seeing the success of a Microsoft Teams-based e-learning learning system that has been implemented. Which can be used for learning system evaluation materials that will be applied next.

Keywords: Utilization, *E-learning*, Microsoft Teams, User Satisfaction

Pendahuluan

Kegiatan kampus merdeka dirancang untuk bisa meningkatkan keterampilan mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan baru dengan pengalaman kontekstual lapangan. Dalam hal ini kegiatan yang diikuti yaitu Studi Independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas, menurut website resmi Kampus Merdeka studi independent merupakan kegiatan mempelajari kompetensi yang dibutuhkan di masa depan secara spesifik, praktis, berinteraksi dengan para ahli guna memahami penerapannya, kemudian mengaplikasikan keterampilan tersebut ke proyek nyata.

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah strategi yang diciptakan dalam kebijakan kampus merdeka. MSIB yaitu kegiatan belajar yang dirancang berdasarkan realita yang akan dihadapi mitra/industry. MSIB dalam bentuk *bootcamp*, kursus dan lain-lain. Dalam hal ini penulis mengikuti program studi independent di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas dengan *learning track* “*Information Worker*”. *Track* ini memiliki bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa guna memasuki ruang lingkup bisnis secara lebih luas, di mana keterampilan teknis administratif dalam penggunaan teknologi Microsoft Office akan meningkat secara signifikan, sehingga mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas diri ataupun perusahaan yang nantinya akan menjadi tempat bekerja oleh mahasiswa.

Selama 5 bulan pelaksanaan studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas, strategi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Dalam satu minggu terdapat 2 sampai 3 pertemuan *synchronous* dan 3 sampai 5 pertemuan *asynchronous*. Terdapat satu mentor dan satu asisten mentor dari PT. MariBelajar yang membimbing semua kegiatan selama program studi independen berlangsung. Terdapat beberapa materi yang dipelajari yaitu microsoft word, excel, powerpoint, microsoft dynamics 365 fundamentals (ERP), microsoft power platform fundamentals, dan microsoft

dynamics 365 fundamentals (CRM). Pembelajaran *synchronous* dilaksanakan secara terpandu oleh mentor dan asisten mentor, pembelajaran *asynchronous* dan penugasan dilaksanakan secara belajar mandiri. Penilaian tugas dapat diketahui peserta diakhir kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penelitian mengikuti MSIB, penulis menilai kegiatan *e-learning* dengan menggunakan Microsoft Teams di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas lebih efektif dibandingkan pengalaman pembelajaran *e-learning* sebelumnya yang pernah penulis ikuti. karena itu penulis memilih judul “Pemanfaatan Microsoft Teams Sebagai Media *E-Learning* Dalam Kegiatan MBKM Batch 2 PT. MariBelajar Indonesia Cerdas”. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menyamakan persepsi tentang efektivitas penggunaan Microsoft Teams sebagai media *e-learning* dan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap penggunaan Microsoft Teams sebagai media *e-learning* pada kegiatan MBKM Batch 2 di PT. MariBelajar Indonesia.

Kajian Pustaka

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan kegiatan menggunakan sumber belajar dan proses. Pemanfaatan memiliki fungsi penting karena untuk memperjelas hubungan bahan dan sistem pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kawasan ini meliputi:

1) Pemanfaatan Media

Yaitu kegiatan memanfaatkan yang terencana dari sumber untuk kegiatan belajar. Pemanfaatan media yang dilakukan yaitu memanfaatkan Microsoft Teams sebagai media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *e-learning*. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada Microsoft Teams maka kegiatan *e-learning* dapat berjalan dengan baik.

2) Difusi Inovasi

Difusi inovasi adalah suatu interaksi melalui strategi yang

terencana dengan tujuan untuk mengadopsi. Proses komunikasi selama program studi independen yaitu dengan memanfaatkan fitur “obrolan/chat” yang terdapat dalam Microsoft Teams. Disitu peserta dapat berkomunikasi dengan sesama peserta maupun dengan mentor dan asisten mentor, dan dapat berupa pesan chat maupun video call.

3) Implementasi dan Institusionalisasi (Pelebagaan)

Implementasi yaitu penerapan strategi pembelajaran ke situasi yang sesungguhnya. Pelebagaan yaitu penerapan berkelanjutan dan pelestarian dari inovasi pembelajaran. Selama program studi independen berlangsung, penggunaan bahan ajar yang digunakan yaitu modul dari Microsoft dan setiap materi terdapat satu modul masing-masing. Modul tersebut dijadikan pedoman untuk setiap kegiatan pembelajaran *synchronous*, *asynchronous* maupun *capstone project*.

4) Kebijakan dan Regulasi

Kebijakan dan regulasi yaitu peraturan dan respon yang mempengaruhi difusi dan penggunaan teknologi pembelajaran.

Dalam penelitian dalam ini kawasan yang akan diangkat yaitu kawasan pemanfaatan. Dalam penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pemanfaatan microsoft teams dalam kegiatan studi independen yang meliputi pembelajaran *synchronous*, *asynchronous*, absensi, konsultasi dengan mentor dan asisten mentor, exam, dan *capstone project*.

2. E-learning

Menurut Abdul Haris and Asti Riani, E-learning dapat mencakup berbagai bentuk pembelajaran yang menggunakan media elektronik (internet), baik dalam konteks formal maupun informal. Istilah E-learning memiliki banyak makna karena berbagai cara penggunaan E-learning saat ini. E-learning terdiri dari

dua komponen, yaitu "E" yang merupakan kependekan dari 'elektronik' dan 'learning' yang merujuk kepada proses pembelajaran. (Indra Maulana, 2020:10)

Dalam dunia internet, salah satu cara pemanfaatannya adalah melalui sistem pembelajaran elektronik yang sering disebut sebagai e-learning. E-learning mengacu pada penggunaan teknologi internet untuk mengirim atau menyampaikan berbagai solusi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Menurut Clark & Mayer, 2008: 10) E-learning adalah bentuk sistem pembelajaran yang memungkinkan penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik melalui penggunaan media intranet, internet, dan media jaringan komputer lainnya.. “E-learning is the use of electronic technologist create learning experiences” Ningrum, M. V. R., & Rosita, D. (2019).

Semua kegiatan studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas dilaksanakan secara e-learning, mulai dari kegiatan pertemuan *synchronous*, *asynchronous*, absensi, konsultasi mentor dan wakil mentor, exam, dan *capstone project* dengan memanfaatkan Microsoft Teams untuk menunjang semua kegiatan e-learning tersebut

3. Microsoft Teams

Dalam hal ini e-learning dalam program studi independent di PT. MariBelajar menggunakan Microsoft Teams, salah satu produk Microsoft yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran e-learning. Microsoft Teams dapat di akses melalui web ataupun aplikasi dan dapat di akses melalui hp ataupun laptop. Microsoft Teams adalah platform yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar yang menciptakan guru dan siswa berkolaborasi pada saat pembelajaran secara daring (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020).

Microsoft Teams merupakan salah satu produk sebagai bagian dari lini

produk Microsoft Office. Microsoft 365 memiliki fasilitas yaitu software Microsoft Office dan software komputasi awan di produk layanan terhadap lingkungan bisnis, misalnya Skype for Business Server, Hosting Exchange Server, SharePoint dan Windows 10 Enterprise. Paket ini akan diupdate otomatis dan gratis.

Microsoft Teams mempunyai kelebihan yaitu penggunaan yang mudah dan terdapat fitur HD dan Audio yang sangat baik dan privasi data penggunaannya sangat dirahasiakan oleh Microsoft (Sulz, 2020). Di dalam Microsoft Teams tersebut terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Misalnya (1) Chat, digunakan untuk memulai obrolan dengan sesama peserta atau dengan mentor dan asisten mentor. (2) Assignment, berguna untuk memberikan penugasan. (3) Calls, berfungsi untuk memulai panggilan. (4) Activity, berfungsi untuk melihat aktivitas secara realtime yang dilakukan. (5) Teams, berfungsi untuk membuat sebuah grup. (6) Calendar, berfungsi untuk membuat jadwal kegiatan sesuai kalender. (7) Files, berfungsi untuk mengetahui file yang dishare dan untuk menambahkan cloud storage. (8) Aplikasi, berfungsi untuk menambahkan aplikasi yang telah terintegrasi dengan Microsoft Teams dari cloud Microsoft. (9) Tambah aplikasi, berfungsi untuk menambahkan aplikasi. (10) Insight, berfungsi untuk mengetahui macam-macam insight misal melihat peserta mana yang paling sering mengakses Microsoft Teams, dll.

Program studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas memanfaatkan berbagai fitur microsoft teams untuk menunjang semua kegiatan e-learning dari mulai kegiatan pembelajaran synchronous, asynchronous, absensi, konsultasi mentor dan asisten mentor, exam, dan capstone project.

4. Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna menjadi salah satu indikator untuk menilai tingkat

keberhasilan sebuah system. Bagus tidaknya layanan pastinya akan memunculkan tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan tersebut, kepuasan penggunaan dan kualitas berhubungan erat. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode e-learning, penerapan teknologi kini bukanlah fenomena yang baru, berbagai intensi/tingkat pendidikan telah menerapkan metode e-learning guna mensukseskan kegiatan pembelajaran menerapkan metode konvensional. Tetapi kenyataannya belum sepenuhnya digunakan dengan penuh. Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) menjadi metode yang bisa digunakan agar mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Metode EUCS memiliki 5 indikator yang dapat menentukan tingkat kepuasan pengguna yaitu isi, akurasi, bentuk, kemudahan dalam penggunaan dan ketepatan waktu (Indah Purwandanu, M.Kom, 2018:112). Indikator tersebut akan dijadikan rujukan penulis dalam penelitian mengukur kepuasan pengguna.

Dalam penelitian ini tingkat kepuasan diukur untuk mengetahui seberapa tingkat kepuasan peserta studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas terhadap strategi e-learning dengan menggunakan media microsoft teams.

Metode Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan metode studi referensi untuk menjelaskan pelaksanaan strategi pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media *e-learning*, dan untuk memperkuat penilaian penulis tentang efektivitas pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media *e-learning*, dalam laporan ini dijelaskan hasil penilaian tingkat kepuasan. Dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna, salah satu metode yang dipakai yaitu metode EUCS, metode EUCS merupakan cara yang bisa dipakai guna mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu aplikasi sistem, dilakukan perbandingan antara kenyataan dan harapan dari sistem informasi tersebut. (Indah Purwandani, M.Kom, 2018:113).

Objek penelitian ini adalah peserta studi independen MBKM Batch 2 PT. MariBelajar Indonesia Cerdas learning track information worker. Nilai tingkat kepuasan diperoleh dengan menyebarkan kuesioner online pada sampel yang ditentukan secara random. Instrumen pertanyaan kuesioner yang dipakai di penelitian ini merujuk pada instrumen pertanyaan kuesioner dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahyani, Cut Putroe Yuliana, Ria Septiani, 2012.

Penyusunan jurnal dilaksanakan sebagai berikut:

1) Identifikasi Masalah

Melakukan mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam artikel ini. Topik yang akan dibahas adalah mengenai pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media *e-learning* dalam kegiatan MBKM Batch 2 Di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas terhadap tingkat kepuasan pengguna.

2) Studi Literatur

Mengutip beberapa referensi terkait untuk menjelaskan *e-learning* dengan menggunakan Microsoft Teams.

3) Pengumpulan Data

Data yang didapat dari hasil kuesioner online yang diisi oleh peserta Studi Independen MBKM Batch 2 PT. MariBelajar learning track information worker.

4) Pengolahan Data

Mengolah data yang diperoleh menjadi variable pendukung untuk melakukan perhitungan tingkat kepuasan pengguna *e-learning*.

5) Evaluasi

Menentukan kesimpulan serta menyampaikan rekomendasi dari pembahasan topik yang dilaporkan.

Skala likert digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner. Skala likert adalah skala yang bisa digunakan sebagai alat ukur pendapat, persepsi, sikap seseorang terhadap suatu gejala atau fenomena. Skala likert bisa dipakai guna mengetahui keberhasilan suatu kegiatan atau program, dan menilai tingkat kepuasan stakeholder atas pelaksanaan kegiatan atau program tersebut.

Hasil dan Pembahasan

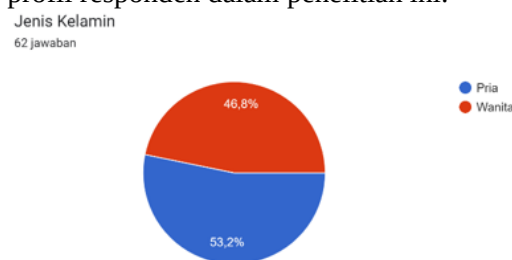
1. Hasil

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan kuesioner online. Pada pertanyaan kuesioner, responden memilih salah satu opsi dari 5 opsi yang tersedia dengan urutan sangat puas, puas, biasa saja, tidak puas, sangat tidak puas. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta studi independen PT. MariBelajar Indonesia Cerdas learning track information worker dan profil responden dilihat dari jenis kelamin.

Pelaksanaan penyebaran kuesioner online kepada peserta yaitu pada tanggal 25 Februari 2023 dan penulis menutup batas pengisian respon kuesioner pada tanggal 28 Februari 2023. Kemudian setelah data diperoleh dari hasil respon kuesioner, selanjutnya data diolah menggunakan melalui Microsoft Office Excel untuk menghitung jumlah ataupun persentase respon yang menjawab masing-masing opsi dalam kuesioner. Setelah mengetahui jumlah dan persentase respon, data tersebut divisualisasikan dalam bentuk diagram ataupun grafik agar lebih mudah untuk dibaca dan dipahami.

Berikut merupakan hasil dari respon kuesioner tersebut:

Profil responden dilihat dari jenis kelamin, dan dibawah ini merupakan profil responden dalam penelitian ini:

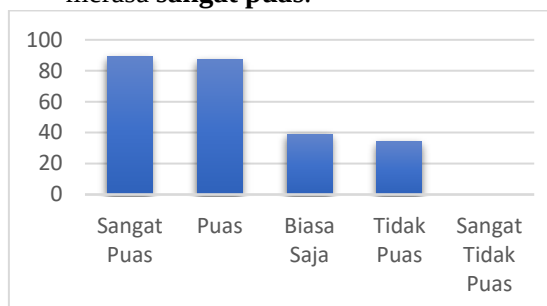


Gambar 1 Diagram Profil Responden

Mahasiswa jenis kelamin laki-laki memiliki angka partisipasi tertinggi dibandingkan mahasiswa perempuan. Berikut merupakan indikator kepuasan pengguna menggunakan metode EUCS:

1) Isi

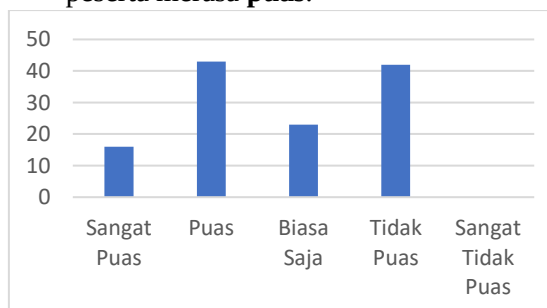
Yaitu mengukur kepuasan pengguna dilihat isi suatu system tersebut. Biasanya, sistem terdiri dari berbagai fungsi dan modul yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna sistem, serta menghasilkan informasi yang diperlukan oleh sistem tersebut. Pada grafik dibawah terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan “sangat puas” yang berarti dalam indikator isi, peserta merasa **sangat puas**.



Gambar 2
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Isi

2) Akurasi

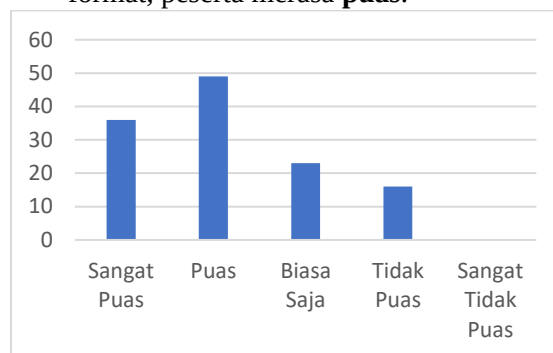
Dimensi Akurasi merupakan indikator untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dari sudut pandang ketepatan data saat sistem menerima input dan mengolahnya menjadi informasi. Dalam grafik di bawah ini, terlihat bahwa peserta memberikan respon yang paling tinggi pada tingkat kepuasan “puas” yang berarti dalam indikator akurasi, peserta merasa **puas**.



Gambar 3
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Akurasi

3) Format

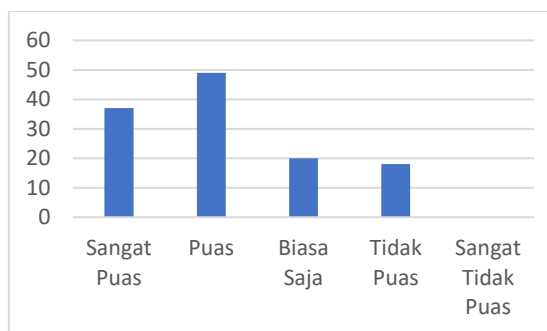
Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna dalam hal tampilan antarmuka sistem, mengidentifikasi apakah format tampilan sistem tersebut menarik atau tidak, serta menilai kemudahan penggunaan sistem tersebut oleh pengguna agar dapat berdampak secara signifikan terhadap tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengguna. Pada grafik dibawah terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan “puas” yang berarti dalam indikator format, peserta merasa **puas**.



Gambar 4
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Format

4) Kemudahan Dalam Penggunaan

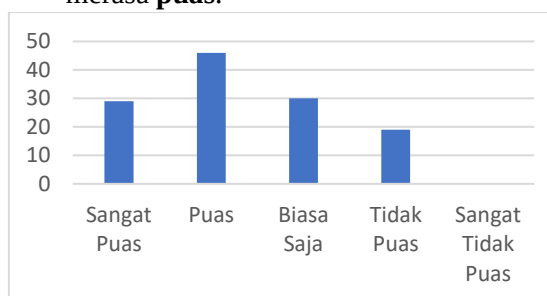
Dimensi ini melakukan penilaian terhadap tingkat kepuasan pengguna berdasarkan kemudahan penggunaan sistem, termasuk dalam hal memasukkan data, mengolah data, dan mencari informasi yang dibutuhkan. Pada grafik dibawah terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan “puas” yang berarti dalam indikator kemudahan dalam penggunaan, peserta merasa **puas**.



Gambar 5
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Kemudahan
Dalam Penggunaan

5) Ketepatan Waktu

Penilaian kepuasan pengguna pada dimensi ini didasarkan pada kehandalan sistem dalam memberikan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna tepat waktu. Dibawah ini grafik terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan “puas” yang berarti dalam indikator isi, peserta merasa **puas**.



Gambar 6
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Ketepatan
Waktu

Jika grafik diatas dapat dirangkum dalam bentuk tabel, maka akan menjadi seperti berikut:

No.	Indikator	SP	P	BS	TP	STP
1	Isi	89	87	39	34	0
2	Akurasi	16	43	23	42	0
3	Format	36	49	23	16	0
4	Kemudahan dalam penggunaan	37	49	20	18	0
5	Ketepatan waktu	29	46	30	19	0

Gambar 7

Tabel Responden Terhadap Pertanyaan Untuk
Mengukur Indikator EUCS

Level kepuasan:

SP : Sangat Puas

P : Puas

BS : Biasa Saja

TP : Tidak Puas

STP : Sangat Tidak Puas

No	Indikator	SP	P	BS	TP	STP
1	Isi	36%	35%	16%	13%	0%
2	Akurasi	13%	35%	18%	34%	0%
3	Format	29%	39%	19%	13%	0%
4	Kemudahan dalam penggunaan	30%	39%	16%	15%	0%
5	Ketepatan waktu	24%	37%	24%	15%	0%

Gambar 8
Jawaban Responden Dalam Bentuk Persentase

Berdasarkan tabel jawaban di atas dapat disimpulkan bahwa:

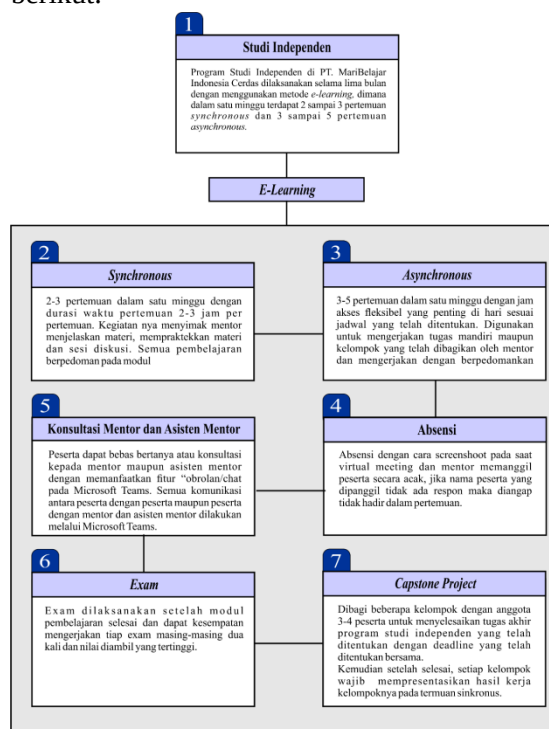
- 1) Indikator isi mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **SP** yang menunjukkan tingkat kepuasan **sangat puas**.
- 2) Indikator akurasi mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.
- 3) Indikator format mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.
- 4) Indikator kemudahan dalam penggunaan mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.
- 5) Indikator ketepatan waktu mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.

2. Pembahasan

Menurut Effendy yang di kutip oleh (Purnomo, 1996) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran tidak hanya berperan sebagai panduan konseptual

dalam proses pengajaran, tetapi juga perlu didukung dengan taktik yang efektif dalam implementasinya. Disini peserta studi independen akan mendapatkan pengalaman mempelajari 7 modul pembelajaran, diantaranya: Microsoft Power Platform Fundamentals, Microsoft Office Specialist Excel, Microsoft Office Specialist PowerPoint, Microsoft 365 Fundamentals, Microsoft Dynamics 365 Fundamentals (CRM), Microsoft Office Specialist Word, Microsoft Dynamics 365 Fundamentals (ERP).

Dalam kegiatan studi independent di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas dilaksanakan dengan strategi sebagai berikut:



Keterangan:

1) Synchronous

2-3 pertemuan dalam satu minggu dengan durasi waktu pertemuan 2-3 jam per pertemuan, kegiatannya menyimak mentor menjelaskan materi, mempraktekkan materi dan sesi diskusi. Semua pembelajaran berpedoman pada modul pembelajaran.

2) Asynchronous

3-5 pertemuan dalam satu minggu dengan jam akses fleksibel yang penting di hari sesuai jadwal

yang telah ditentukan. Kegiatannya digunakan untuk mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok yang telah dibagikan oleh mentor dan mengerjakan dengan berpedoman pada modul pembelajaran.

3) Absensi

Absensi dengan cara screenshot pada saat virtual meeting dan mentor memanggil peserta secara acak, jika nama peserta yang dipanggil tidak ada respon maka dianggap tidak hadir dalam pertemuan tersebut.

4) Konsultasi Mentor dan Asisten Mentor

Peserta dapat bebas bertanya atau konsultasi kepada mentor maupun asisten mentor dengan memanfaatkan fitur "obrolan/chat" pada Microsoft teams. Semua komunikasi antara peserta dengan peserta maupun peserta dengan mentor dan asisten mentor dilakukan melalui Microsoft teams.

5) Exam

Exam dilaksanakan setelah modul pembelajaran selesai dan dapat kesempatan mengerjakan tiap exam masing-masing dua kali dan nilai diambil yang tertinggi.

6) Capstone Project

Dibagi beberapa kelompok dengan anggota 3-4 peserta untuk menyelesaikan tugas akhir program studi independen yang telah ditentukan dengan deadline yang telah ditentukan Bersama antara mentor dan peserta.

Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan realitas yang terkait dengan sistem informasi tersebut. (Indah Purwandani, M.Kom, 2018:113). Metode EUCS mengandalkan lima indikator yang akan mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna, yaitu konten, keakuratan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan

ketepatan waktu. (Indah Purwandanu, M.Kom, 2018:112).

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan Hasil

Melalui penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya oleh penulis, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

- 1) Penggunaan Microsoft Teams sebagai media E-learning pada pendidikan memang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran e-learning.
- 2) Dalam penggunaan e-learning, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan peserta studi independen, seperti keakuratan, kemudahan penggunaan, ketepatan waktu, format, dan isi. Tanggapan peserta studi independent terhadap indikator dalam metode EUCS dapat diketahui:
 - a. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator isi, respon nya **sangat puas**.
 - b. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator akurasi, respon nya **puas**.
 - c. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator format, respon nya **puas**.
 - d. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator kemudahan dalam penggunaan, respon nya **puas**.
 - e. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator ketepatan waktu, respon nya **puas**.

2. Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis berharap strategi pembelajaran *e-learning* yang terdapat pada artikel ini dapat menjadi rujukan atau referensi kepada pendidik dalam menjalankan sistem pembelajaran *e-learning*. Tentunya penerapan strategi seperti dalam artikel ini tidak bisa sepenuhnya digunakan dan mendapatkan hasil yang sama dengan apa

yang terdapat dalam artikel ini. Pendidik harus mengadaptasi strategi pembelajaran tersebut dengan kondisi kesiapan sarana prasarana di lingkungan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Daftar Pustaka

- Albab, S. U. (2020). Analisis Kendala Pembelajaran E Learning Pada Era Disrupsi Di SMK Terpadu Al-Islahiyah Singosari Malang. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1), 37-46.
- Barbara B. Seels, & Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). *Pengembangan e-learning sebagai media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK*. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(1), 25-33.
- Daulae, H. T. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul Ilmi*, 453.
- <https://yanisukalib.blogspot.com/2012/11/end-user-computing-satisfaction.html>
- Indra Maulana. Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle di SMK Al Washliyah Sumber. *Jurnal Media Aplikom*. Volume 12 No. 1 | Juni, 2020. h.10.
- Intan Mutia (2013). "Kajian Penerapan *E-Learning* Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi". h.280.
- Katiningrum, E. D. (2015). *Panduan Penyusunan Studi Literatur*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto. 1-9.
- Mansur, H. dkk (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. h.120.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48.
- Ningrum, Mei Vita Romadon, and Dewi Rosita. "Pengembangan *E-Learning* Berbasis Moodle Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman." *Sebatik* 23.2 (2019). h.517
- Prof. Dr. Ishak Abdulhak, M. Pd, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.176.
- Purwandani, I. (2018). Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning dengan Menggunakan *End User Computing* (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika. *Seminar Nasional Inovasi dan Tren (SNIT)*, 5-6.
- Putra, G. W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Journal of History Education and Culture*, 93-103.
- Putra, R. A., & Bangunan, P. V. K. (2020). Kendala pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam masa pandemi. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324>, 4.
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 103-116.
- Setiawan Hari Purnomo., 1996. *Manajemen Strategi: Sebuah Konsep Pengantar*, Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. h.32.
- Tri Hanung Widiyarso, & Utama. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran *E-Learning* Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 15-21.
- Wijaya, I. S., & Suwastika, I. K. (2017). Analisis Kepuasan Pengguna *E-learning* Menggunakan Metode *End-User Computing Satisfaction*. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017*, 558-562.