

Respons Siswa terhadap Aplikasi *Microsoft Teams* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mega Safrida Aprilia¹⁾, Yosi Wulandari²⁾

¹Universitas Ahmad Dahlan; ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Pembelajaran Daring, Media Pembelajaran, Respon Siswa

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survey. Dengan subjek penelitian 6 kelas yang ada di sekolah tersebut. Teknik pengambilan data dilakukan dengan pengisian angket. Hasil dari penelitian ini adalah siswa merespon dengan positif terkait penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia namun ada beberapa siswa yang kurang setuju dengan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* hal tersebut dengan beberapa alasan, alasan yang pertama ialah karena keterbatasan jaringan internet dan alasan yang kedua karena aplikasi tersebut memakan banyak kuota internet sehingga menyebabkan borosnya penggunaan kuota internet siswa.

How to Cite: Aprilia, M. S. & Wulandari, Y. (2021). Respons Siswa terhadap Aplikasi *Microsoft Teams* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD* .

PENDAHULUAN

Berawal dari munculnya *covid-19* di Indonesia pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk melakukan pembelajaran secara daring hal tersebut dilakukan untuk mencegah tertularnya virus berbahaya yaitu *covid-19*. Untuk mengurangi resiko tertularnya virus tersebut Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran yang berisi tentang perubahan penggunaan teknik pembelajaran di sekolah, jika sebelum pandemi *covid* pembelajaran dilakukan di luar jaringan maka atas kebijakan Nadiem Makarim di masa pandemi ini pembelajaran beralih keteknik komputerisasi dengan memanfaatkan jaringan internet dengan kata lain pembelajaran dilakukan secara daring. Terdapat beberapa manfaat ketika menerapkan pembelajaran daring diantaranya yaitu mencegah terpaparnya virus corona, waktu dan tempat pelaksanaan yang fleksibel atau dengan kata lain bisa dilakukan dimana saja tidak harus ke sekolah, meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi akan terasah karena dibiasakan belajar dengan memanfaatkan teknologi hal tersebut juga mengantisipasi agar siswa tidak ketinggalan zaman tetap ahli dalam teknologi, serta segala aktivitas terekam jejak digital (Nabila, 2020). Tidak hanya yang berada di sekolah saja yang terkena dampak pembelajaran daring namun Perguruan Tinggi juga harus mengikuti peraturan dari Nadiem Makarim mereka harus menjalankan *Study From Home* (SFH) dan para pekerja juga harus mengikuti peraturan tersebut dengan bekerja dari rumah *Work From Home* (WFH). Bagi mahasiswa yang terkena dampak *Study From Home* dapat memanfaatkan waktunya untuk pulang ke kampung halaman dan berkumpul dirumah dengan keluarga tercinta namun tidak melupakan kewajibannya sebagai mahasiswa, tetap mengikuti pembelajaran selama masa perkuliahan dan tetap mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Di masa pandemi saat ini guru dituntut untuk melakukan pembelajaran dengan media yang memanfaatkan teknologi, hal tersebut dilakukan supaya pembelajaran tetap berjalan meskipun tidak bertatap muka dan peserta didik tetap mendapatkan ilmu meskipun berada dirumah, dalam hal ini (Simatupang, 2020) mengemukakan pendapat bahwa saat ini dunia pendidikan diharuskan paham akan dunia teknologi sebagai langkah awal memasuki literasi informasi pada budaya akademik. Setiap instansi pendidikan mulai mencari *platform* aplikasi yang mudah dijangkau dan sesuai dengan kemampuan guru maupun siswa untuk dijadikan

sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ). Menurut (Abidin, 2020) pembelajaran jarak jauh merupakan proses belajar yang dituntut untuk mandiri (*self study*) mandiri dalam arti mampu menyerap ilmu yang diberikan guru tanpa bantuan atau contekan dari teman terutama dalam mengerjakan tugas siswa dilarang keras untuk bertukar jawaban oleh teman hal tersebut sebagai upaya melatih kemampuan daya pikir siswa dan melatih kejujuran siswa, dengan melakukan pembelajaran daring siswa akan lebih fokus menatap layar gawai untuk menyelesaikan tugas dan mengikuti proses diskusi yang sedang berlangsung ketika pembelajaran daring (Syarifudin, 2020). Namun siswa tetap dalam pengawasan, pemantauan guru dan sistem yang diterapkan pada pembelajaran jarak jauh ialah tidak dilakukan di dalam kelas sehingga tidak akan terjadi interaksi tatap muka secara langsung antara guru dengan siswa. Dengan tidak berinteraksi secara langsung antar guru dengan murid ataupun antar murid dengan murid diharapkan dapat mencegah masuknya virus ke dalam tubuh dan tubuh tetap dalam keadaan sehat walafiat agar dapat mengikuti pembelajaran-pembelajaran selanjutnya. Meskipun proses belajar mengajar dilakukan secara daring namun tetap harus menarik dan memberi kesan nyaman, menarik, dan menyenangkan pada siswa sehingga siswa dengan serius mengikuti pembelajaran daring tersebut. Jika pembelajaran dilakukan secara monoton dan tidak bervariasi maka siswa akan mudah bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang menarik tidak lepas dari pemilihan media pembelajaran yang tepat, guru tetap harus menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran daring. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan tidaklah sembarangan melainkan tetap harus mempertimbangkan kemampuan siswa dalam menggunakannya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan menyenangkan dengan begitu akan menambah semangat belajar pada siswa, media yang tepat ialah media yang mampu menjembatani guru dengan siswa untuk aktif berkomunikasi selama proses pembelajaran berlangsung (Atapukang, 2016) Menurut (Dewi, 2020) pembelajaran daring bisa dilakukan menggunakan media teknologi seperti *google classroom*, *zoom video conference*, *google meet*, dll.

Tenaga pendidik SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta telah menentukan media pembelajaran yang digunakan untuk Pembelajaran Jarak Jauh yaitu *Microsoft Teams*. Menurut (Afiani, 2021) *Microsoft Teams* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring yang dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* dapat memudahkan siswa menerima materi pelajaran karena guru dapat menjelaskan materi seperti pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan tatap muka, materi yang di sampaikan oleh guru melalui media *Microsoft Teams* akan lebih mudah dimengerti oleh siswa karena aplikasi *Microsoft Teams* didukung oleh fitur kamera dan pelantang suara yang bisa menampilkan gambar guru yang sedang menjelaskan materi serta suara yang akan didengar oleh siswa.

Penggunaan media *Microsoft Teams* mulai aktif digunakan disaat wabah sedang menyerang Indonesia seperti saat ini dengan begitu penggunaan media tersebut masih baru dikalangan siswa sehingga penulis tertarik untuk menulis artikel ini untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *Microsoft Teams* pada proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggali informasi terkait respon siswa terhadap aplikasi *Microsoft Teams* yang telah ditentukan sekolah sebagai media pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui apakah siswa merespon dengan baik atau tidak terhadap penggunaan aplikasi tersebut.

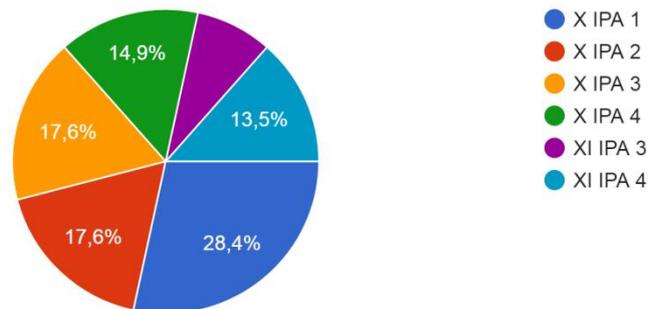
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan metode survey pendapat secara online dengan responden siswa kelas X IPA 1-4 dan XI IPA 3-4 di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta terkait dengan penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan google form/ pengisian angket untuk melihat respon atau tanggapan siswa terkait dengan penggunaan *Microsoft Teams* pada pembelajaran. Menurut (Padli, 2020) tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini ditemukan beberapa fakta dari analisis jawaban seputar tanggapan siswa terkait penggunaan media *Microsoft Teams* dalam pembelajaran. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada 6 kelas yang terdapat di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang terdiri dari kelas X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X IPA 4 dan XI IPA 3, XI IPA 4. Berikut ini disajikan diagram yang terkait dengan respon siswa terhadap media *Microsoft Teams*. Kelas yang memberikan respon dapat dilihat pada diagram berikut :

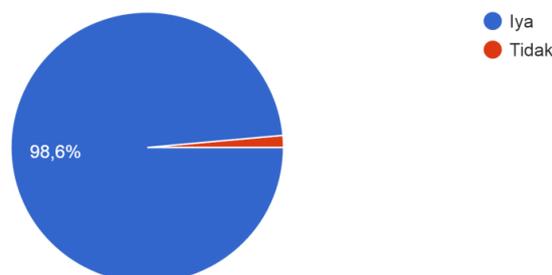
KELAS dan JURUSAN
74 jawaban



Gambar 1. Diagram lingkaran kelas yang memberikan respon

Dari diagram diatas diketahui bahwa yang memberikan tanggapan/ respon terbanyak adalah X IPA 1 kemudian kelas yang memberikan respon paling sedikit adalah dari XI IPA 3. Data diambil dengan melakukan pengisian angket yang telah diberikan oleh penulis alasan penulis menjadikan 6 kelas tersebut sebagai subjek penelitian karena setelah melakukan pengamatan di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang sudah menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran adalah ke 6 kelas tersebut. Dibawah ini disajikan diagram yang berisi tanggapan siswa terkait *Microsoft Teams*

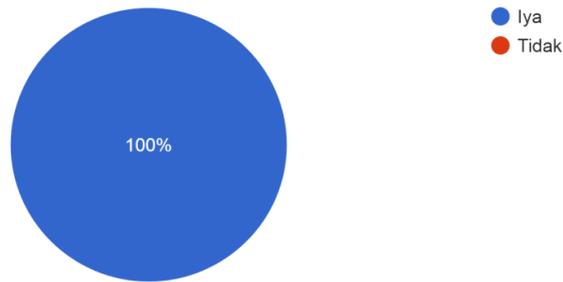
Apakah ananda mengenal aplikasi Microsoft Teams
70 jawaban



Gambar 2. Diagram lingkaran siswa yang memberikan tanggapan tentang *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram diatas dapat kita ketahui bahwa 98,6% siswa mengenal Microsoft Teams dan terdapat 1,4% siswa yang tidak mengenal Microsoft Teams

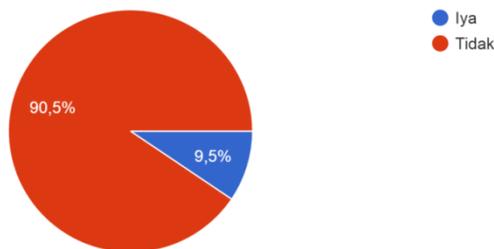
Apakah ananda mendownload aplikasi Microsoft Teams
74 jawaban



Gambar 3. Diagram lingkaran siswa yang memberikan tanggapan tentang *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram diatas dapat kita ketahui bahwa 100% persen siswa yang mendownload *Microsoft Teams*

Apakah ananda kesulitan saat menggunakan Microsoft Teams
74 jawaban

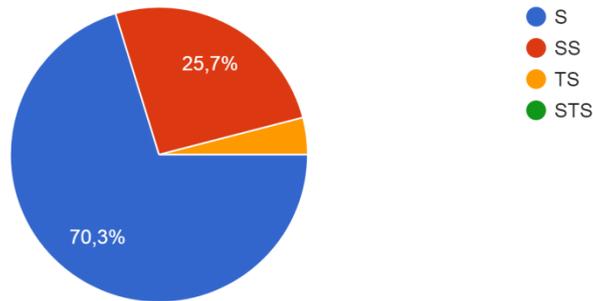


Gambar 4. Diagram lingkaran siswa yang memberikan tanggapan tentang *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram diatas dapat kita ketahui bahwa 9,5% siswa masih kesulitan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* hal tersebut dikarenakan siswa tersebut masih pemula dalam menggunakan aplikasi tersebut sehingga butuh penyesuaian diri dalam penggunaan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran.

Diagram dibawah ini sebagai pemaparan respon setuju atau tidak setuju siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams*

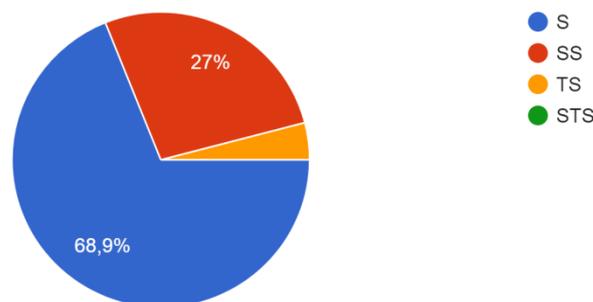
Microsoft Teams merupakan media yang mudah di akses dan mudah di gunakan oleh siswa
74 jawaban



Gambar 5. Diagram lingkaran siswa yang memberikan persetujuan terkait pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram diatas 70,3% siswa setuju tentang pendapat bahwa *Microsoft Teams* merupakan media yang mudah di akses dan mudah digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 25,7% siswa berpendapat sangat setuju bahwa *Microsoft Teams* merupakan media yang mudah di akses dan mudah digunakan oleh siswa namun 4% siswa tidak setuju dengan pembelajaran yang menggunakan *Microsoft Teams*, bagi mereka yang tidak setuju mereka memiliki alasan tersendiri yaitu pembelajaran dengan *Microsoft Teams* cukup menguras kuota internet sehingga mereka lebih menyukai pembelajaran secara tatap muka.

Saya merasa lebih nyaman ketika guru menggunakan media Microsoft Teams pada saat proses pembelajaran
74 jawaban

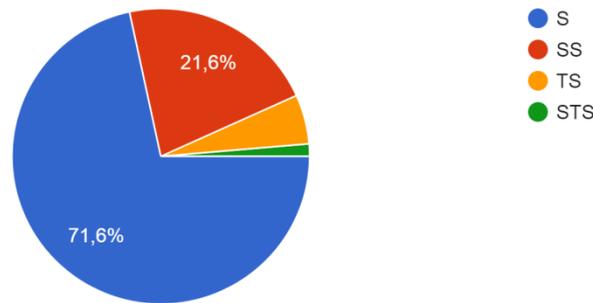


Gambar 6. Diagram lingkaran siswa yang memberikan persetujuan terkait pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram diatas 68,9% siswa merasa nyaman ketika guru menjelaskan menggunakan media *Microsoft Teams*, 27% siswa sangat setuju dengan pendapat bahwa siswa lebih nyaman ketika guru menggunakan media *Microsoft Teams* pada saat proses pembelajaran

Media pembelajaran Microsoft Teams sangat bermanfaat untuk saya karena dapat membantu saya dalam mendalami materi yang telah disampaikan oleh guru

74 jawaban

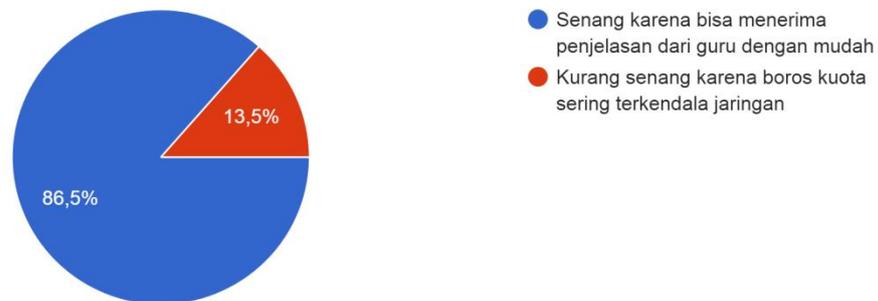


Gambar 7. Diagram lingkaran siswa yang memberikan persetujuan terkait pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram diatas dapat kita ketahui bahwa 71,6% siswa setuju dengan aplikasi *Microsoft Teams*, aplikasi tersebut bermanfaat bagi siswa karena dapat membantu siswa dalam mendalami materi yang telah disampaikan oleh guru dan 21,6% siswa sangat setuju dengan aplikasi *Microsoft Teams* yang keberadaannya sangat bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun bagi 6,8% siswa tidak menyetujui pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* bagi mereka tidak ada manfaatnya pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*.

Perasaan ananda ketika pembelajaran menggunakan Microsoft Teams

74 jawaban



Gambar 5. Diagram lingkaran siswa yang memberikan persetujuan terkait pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams*

Respon siswa terhadap aplikasi *Microsoft Teams* sangat dibutuhkan sebagai bahan evaluasi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat, terdapat 86,5% siswa yang merasa senang pembelajaran dilakukan menggunakan *Microsoft Teams* bagi mereka penjelasan guru dapat diterima lebih mudah dibandingkan pembelajaran menggunakan *Whatsapp* grup dan ada 13,5% siswa yang kurang senang ketika pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* hal tersebut karena siswa sering terkendala sinyal dan pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* lebih boros kuota internet.

Apakah ananda merasa dirugikan ketika mendownload aplikasi Microsoft Teams, sertakan alasan!

74 jawaban



Berdasarkan diagram diatas dapat kita lihat banyak yang menjawab tidak dirugikan dengan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* karena *Microsoft Teams* mudah diakses, tidak ribet, aman, dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru terdapat pada aplikasi tersebut. Namaun meskipun *Microsoft Teams* memiliki banyak manfaatnya dan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa siswa yang mengeluhkan terkait borosnya penggunaan kuota internet dan batrai gawai yang cepat habis sehingga menyebabkan gawai cepat panas.

Analisis

Berdasarkan hasil angket dan setelah melakukan pengamatan beberapa hari di Sekolah Menengah Atas atau biasa disebut dengan SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta penulis dapat memaparkan bahwa dengan menggunakan *Microsoft Teams* pihak sekolah dapat memantau aktivitas siswa sehingga perkembangan siswa tetap terpantau meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* juga sangat fleksibel karena tidak mengharuskan siswa berada disekolah melainkan siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran meskipun posisi siswa tersebut berada di kediaman masing-masing, aplikasi *Microsoft Teams* juga tidak kalah canggih dengan *google meet* yang biasa digunakan untuk pembelajaran *Microsoft Teams* sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan guru dalam memantau proses belajar mengajar, dilengkapi dengan fitur kamera, pelantang suara, bagikan layar, ruang *chat*, dan masih banyak lagi fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *Microsoft Teams*. Fitur kamera bisa digunakan oleh guru untuk memantau siswa dan dengan fitur kamera siswa bisa melihat guru ketika sedang menjelaskan materi pembelajaran, fitur pelantang suara berfungsi untuk mengobrol, berkomunikasi antar individu jadi ketika akan berpendapat atau menyampaikan kritik maupun saran guru ataupun siswa bisa mengaktifkan terlebih pelantang suara yang ada pada *Microsoft Teams* kemudian fungsi dari fitur bagikan layar adalah guru dapat menampilkan materi di layar gawai ataupun laptop supaya peserta didik juga dapat melihat materi yang sedang dijelaskan lalu fungsi dari ruang *chat* ialah untuk berkirim stiker, emoji, dan yang lebih utama untuk berkirim tulisan dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik misalnya siswa ingin bertanya namun kurang percaya diri ketika menanyakan melaluu pelantang suara maka siswa bisa menggunakan ruang *chat* untuk menuliskan pertanyaan yang kemudian bisa dijawab oleh guru. Pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* juga memudahkan guru dalam mengecek kehadiran peserta didik guru tidak perlu melakukan presensi manual presensi dapat dilakukan diakhir pembelajaran dengan mengunduh daftar kehadiran siswa. Menurut (Widiyarso, 2021) pada aplikasi *Microsoft Teams* terdapat pengaturan yang dapat memudahkan guru dalam mengelola atau mengelompokan kelas sehingga siswa sebagai pengguna dapat dengan leluasa memasuki kelas ketika jadwal pembelajaran telah tiba, dengann adanya pengaturan tersebut maka siswa tidak akan salah masuk kelas karena sudah dikelompokan oleh guru berdasarkan kelasnya masing-masing, penggunaan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran juga sangat bermanfaat karena terdapat fitur yang berfungsi untuk merekam proses pembelajaran sehingga dapat dilihat lagi ketika siswa ingin belajar secara mandiri dirumah, dengan adanya fitur *recording* maka akan memudahkan siswa untuk mengulang materi pelajaran dirumah dan bagi siswa

yang terkendala jaringan internet sehingga tidak bisa mengikuti pembelajaran sesuai dengan jadwalnya bisa memutar hasil rekaman supaya tidak ketinggalan pelajaran. Ketika pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* siswa tidak harus menggunakan laptop ketika akan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan gawai saja siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran *Microsoft Teams* dianggap lebih mudah dan tidak menyulitkan siswa dalam mengaksesnya hal tersebut terbukti dengan banyaknya jumlah presentase respon positif dari siswa terhadap penggunaan aplikasi *Microsoft Teams*. Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang berdampak nyaman pada diri siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada kenyamanan dan kesenangan siswa dalam belajar perasaan senang dan nyaman siswa dapat diketahui ketika siswa diberi perintah untuk mengisi angket, siswa lebih nyaman ketika pembelajaran menggunakan media *Microsoft Teams* dikarenakan akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa dapat melihat guru menjelaskan materi melalui *Microsoft Teams*, siswa juga diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dengan cara mengaktifkan pelantang suara yang telah tersedia pada aplikasi tersebut. Meskipun pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* namun siswa tetap bisa menyampaikan pendapatnya dan guru tetap memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat supaya pembelajaran berjalan dengan timbal balik dan siswa tetap dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Pradja, 2019) pembelajaran yang menggunakan media *Microsoft Teams* akan memacu semangat siswa untuk menjadi siswa yang aktif hal tersebut bisa terjadi karena dengan menggunakan media pembelajaran tersebut guru dapat melibatkan siswa untuk menyampaikan aspirasi siswa terkait dengan materi yang telah disampaikan. Berdasarkan tanggapan siswa terkait rugi atau tidak nya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* banyak dari siswa menjawab tidak dirugikan dengan pembelajaran yang menggunakan *Microsoft Teams* dengan alasan lebih efisien untuk penyampaian materi, lebih aman, mudah untuk mengaksesnya dan sebagai bentuk mematuhi peraturan sekolah yang sudah menentukan *Microsoft Teams* sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Meskipun sudah dilengkapi dengan banyaknya kemudahan yang didapatkan ketika menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran namun tidak 100% siswa memberikan respon positif terdapat beberapa siswa yang mengeluhkan terkait pembelajaran daring yang menggunakan *Microsoft Teams* diantaranya yaitu, siswa terkendala jaringan internet sehingga mengakibatkan suara guru tidak dapat terdengar jelas materi tidak dapat diterima dengan baik karena gangguan jaringan, borosnya penggunaan kuota internet, borosnya pemakaian baterai pada gawai, serta siswa tidak bisa bergabung ketika tidak menggunakan akun berdomain resmi sekolah. Selain keluhan tersebut siswa juga mengeluhkan bahwa pembelajaran secara daring membosankan mereka sangat mengharapkan pembelajaran dilakukan secara tatap muka agar bisa bertemu langsung dengan teman-teman serta dapat duduk di kelas untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Microsoft Teams* merupakan aplikasi yang dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa meskipun dengan jarak jauh dan tidak bertatap muka secara langsung, keberadaan aplikasi *Microsoft Teams* sangat membantu proses pembelajaran karena dengan aplikasi tersebut siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dibanding pembelajaran yang penyampaian materinya melalui aplikasi *Whatsapp* grup. Meskipun pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh namun dengan bermedia *Microsoft Teams* guru tetap dapat memantau siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena di dalam aplikasi tersebut dilengkapi dengan fitur kamera dan pelantang suara yang bisa digunakan oleh siswa maupun guru. Meskipun sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung dalam proses pembelajaran namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak nyaman dan kurang setuju jika pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*, mereka yang kurang setuju pembelajaran dilakukan dengan aplikasi *Microsoft Teams* karena aplikasi tersebut bisa diakses ketika jaringan internet ditempat siswa berada bagus jika dirumah siswa jaringan internetnya susah maka aplikasi tersebut tidak bisa diakses sehingga siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain alasan tersebut siswa yang kurang setuju pembelajaran dilakukan dengan menggunakan

Microsoft Teams memiliki alasan lain yaitu penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* boros akan penggunaan kuota internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada penyusunan artikel ilmiah PLP 2 yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Yosi Wulandari selaku Dosen Koordinasi Lapangan sekaligus Dosen Pembimbing Lapangan yang telah membantu dan membimbing saya selama proses PLP 2 berlangsung dan telah membimbing saya dalam penyusunan artikel ilmiah ini.
2. Keluarga besar SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk berproses dan belajar mendalami dunia kependidikan.
3. Ibu Dra. Hj. Hasta Dewi selaku guru Pembimbing Lapangan yang telah membimbing saya dalam berkoordinasi dengan peserta didik
4. Teman-teman PLP 2 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan PLP 2 sehingga dapat berjalan dengan lancar

REFERENSI

- Abidin, Z. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Research and Development Journal Of Education*, 135.
- Afiani, K. D. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR (JP2SD)*, 18.
- Atapukang, N. (2016). KREATIF MEMBELAJARKAN PEMBELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT SEBAGAI SOLUSI DALAM BERKOMUNIKASI. *Jurnal Media Komunikasi geografi*, 50.
- Dewi, W. A. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 58.
- Nabila, N. A. (2020). PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- Padli, F. (2020). RESPON SISWA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI. *SOCIAL LANDSCAPE JOURNAL*, 4.
- Pradja, B. P. (2019). ANALISIS KUALITATIF PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS DALAM PEMBELAJARAN KOLABORATIF DARING. *SENATIK*, 419.
- Simatupang, N. i. (2020). EFEKTIVITAS PELAKSANAAN PENGAJARAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN METODE SURVEY SEDERHANA. *JURNAL DINAMIKA PENDIDIKAN*, 198.
- Syarifudin, A. S. (2020). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN SEBAGAI DAMPAK DITERAPKANNYA SOCIAL DISTANCING. *METALINGUA*, 33.
- Widiyarso, T. H. (2021). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MOCROSOFT TEAMS DALAM PEMBELAJARAN E-LEARNING BAGI GURU SELAMA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 17.