

Pemanfaatan *Microsoft Teams* dan Video Pembelajaran berbasis Masalah Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring

Delia Oktaviana¹, Puguh Wahyu Prasetyo²

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan,

Key Words:

Microsoft Teams, Video Pembelajaran, Pembelajaran Daring

Abstrak: Sejak tahun 2019 dengan adanya Covid-19 banyak memberikan dampak perubahan kehidupan tidak lain juga terhadap dunia pendidikan. Semenjak adanya Covid-19 pola pembelajaran berubah sangat drastis. Peraturan Pemerintah untuk meliburkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah mapun perguruan tinggi, namun pemerintah memberikan arahan untuk tetap melakukan pembelajaran tanpa tatap muka. Pengalihan pembelajaran tatap muka (offline) berubah menjadi tanpa tatap muka (online) membutuhkan adaptasi dari pendidik maupun dari peserta didik. Pembelajaran tanpa tatap muka lebih dikenal sebagai pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring. Dengan menggunakan pembelajaran daring artinya pembelajaran tersebut dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Microsoft Teams* dan video pembelajaran. Kedua media tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SMP N 12 Yogyakarta diantaranya untuk mata pelajaran matematika. Penyampaian materi menggunakan video pembelajaran berbasis masalah, salah satunya adalah materi Pola Bilangan. Materi yang disusun dengan basis masalah mendorong peserta didik mengamati yang kemudian hasil akhirnya adalah menyimpulkan hasil dari pengamatan yang dilakukan. Pemanfaatan *Microsoft Teams* dan video pembelajaran sendiri dapat dijadikan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran dimasa pandemi.

How to Cite: Oktaviana dan Prasetyo. (2021). Pemanfaatan *Microsoft Teams* dan Video Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai Alternatif Pembelajaran Daring . *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Dampak adanya covid-19 membawa banyak perubahan pada peradaban dunia, salah satunya yang sangat berpengaruh adalah terhadap dunia pendidikan. Perubahan pola pembelajaran yang terjadi selama pandemi secara tidak langsung menuntut pendidik dan peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran tanpa tatap muka atau dalam jaringan (daring). Hal tersebut dilakukan sesuai dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2012 tentang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada akhir Maret 2020 pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menutup pembelajaran langsung atau pembelajaran tatap muka lalu menginstruksikan untuk melakukan pembelajaran dalam jaringan (daring). Dalam pembelajaran daring membutuhkan media teknologi, baik dari pendidik maupun peserta didik. Sesuai dengan Revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring tidak semata-mata materi lalu dikirimkan melalui internet maupun media sosial. Pada dasarnya prinsip pembelajaran daring sama dengan pembelajaran tatap muka yang membutuhkan perencanaan untuk kegiatan pembelajaran, pelaksanaan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan evaluasi pembelajaran setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Materi pembelajaran dikonstruksikan dengan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang pada nantinya peserta didik memahami konsep pembelajaran dari permasalahan yang disajikan.

Selama pembelajaran daring terdapat banyak media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Di SMP N 12 Yogyakarta media yang digunakan adalah *Microsoft Teams* dan video pembelajaran. Kedua media tersebut merupakan media yang mudah di akses melalui HP maupun Laptop dengan syarat terhubung dengan internet. Penggunaan media video pembelajaran lebih mudah diakses dan tidak memakan terlalu banyak kuota, selain menghemat kuota video pembelajaran juga mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iim, menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran selama pembelajaran daring menjadi salah satu alternatif proses kegiatan pembelajaran.

8 Aplikasi yang membantu pembelajaran daring berdasarkan Edaran Kemendikbud antara lain : 1) Rumah Belajar, 2) *Google G Suite for Education* , 3) Kelas Pintar, 4) *Microsoft Office*, 5) *Quipper School*, 6) Sekolah Online Ruang Gutu, 7) Sekolahmu, dan 8) Zenius. Dari beberapa aplikasi tersebut yang dianggap mudah dipelajari dan mudah diakses serta fiturnya lengkap adalah *Microsoft Office*.

Microsoft Office 365 merupakan bagian dari Saas yang memungkinkan penggunaanya untuk mengakses *email*, dokumen, kontak , kalender dan melakukan kolaborasi dimana saja menggunakan perangkat (PC, Laptop, Tablet atau

HP). Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi dan juga komponen yang saling berkaitan, komponen tersebut antara lain : pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan fitur *Microsoft Teams* yang terdapat pada aplikasi *Microsoft Office 365* dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas pada masa Pandemi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Maisyarah (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Office* mampu memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, karena *Microsoft Office* memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Pemanfaatan *Microsoft Teams* sebagai kelas online diterapkan di SMP N 12 Yogyakarta salah satunya pada mata pelajaran Matematika kelas VIII. *Microsoft Teams* digunakan untuk mengkoordinir kelas dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Fitur tersebut antara lain : Forum, Tugas Kelas, Anggota, dan Nilai. Pemanfaatan *Microsoft Teams* dilengkapi dengan video pembelajaran yang berbasis masalah, sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami materi secara mandiri. Hal ini dikarenakan penyajian materi dalam bentuk masalah merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dan membuat produk video pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menguji keefektifan video pembelajaran dalam memahami materi Pola Bilangan untuk kelas VIII SMP. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah hasil pekerjaan peserta didik terkait dengan materi Pola Bilangan dan hasil analisis saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran peneliti menganalisis interaksi antara peserta didik dan pendidik melalui *Microsoft Teams* maupun *Whatsapp*.

Tahapan awal pada penelitian ini adalah membuat akun *Microsoft*. Untuk akun *Microsoft* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah akun yang dibuat oleh SMP N 12 Yogyakarta.

Setelah mempunyai akun maka masuk pada Portal Office 365 lalu masuk ke dalam *Microsoft Teams* dengan kode undangan yang telah dibuat dari guru pamong. Pada *Microsoft Teams* terdapat fitur-fitur utama yang dapat digunakan yaitu *notification*, *chat*, panggilan *audio* dan *video*, *meeting*, *file*, *live event* dan konektivitas ke perangkat lain.

Aktivitas peserta didik dapat dilihat dalam fitur tugas dan pada icon aktivitas apabila peserta didik yang telah mengumpulkan tugas terdapat keterangan dikumpulkan, untuk peserta didik yang hanya membaca terdapat ketenangan dilihat, untuk peserta didik yang tidak membuka tugas maupun tidak mengerjakan terdapat keterangan, sedangkan untuk peserta didik yang mengumpulkan tetapi terlambat terdapat keterangan telah dikumpulkan.

Setelah diperoleh data, maka data akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif. Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan pengujian produk, kemudian membandingkan hasil pengujian dengan hasil sebelum dilakukan pengujian. Sebelum pengujian pembelajaran dilakukan dengan menggunakan LKPD dan juga *meet*. Dimana waktu pelaksanaannya dibuat secara bergantian.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 12 Agustus 2021. Materi pembelajaran dan juga video pembelajaran di upload pada *Microsoft Teams* pada tanggal 16 Agustus 2021. Peserta didik kelas VIII A diminta untuk menyimak video dan juga mempelajari materi dan juga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah diupload, kemudian peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal latihan yang ada pada LKPD terkait materi pola bilangan.

Pada pelaksanaan penelitian semua berjalan dengan baik, yaitu adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik melalui *whatsapp*. Keaktifan peserta didik dilihat dari banyaknya peserta didik yang mengerjakan tugas tepat waktu, namun ada dari beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tidak tepat waktu dikarenakan kendala jaringan maupun kuota.

Diakhir penelitian, peneliti menganalisis data pekerjaan peserta didik dan juga analisis keaktifan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

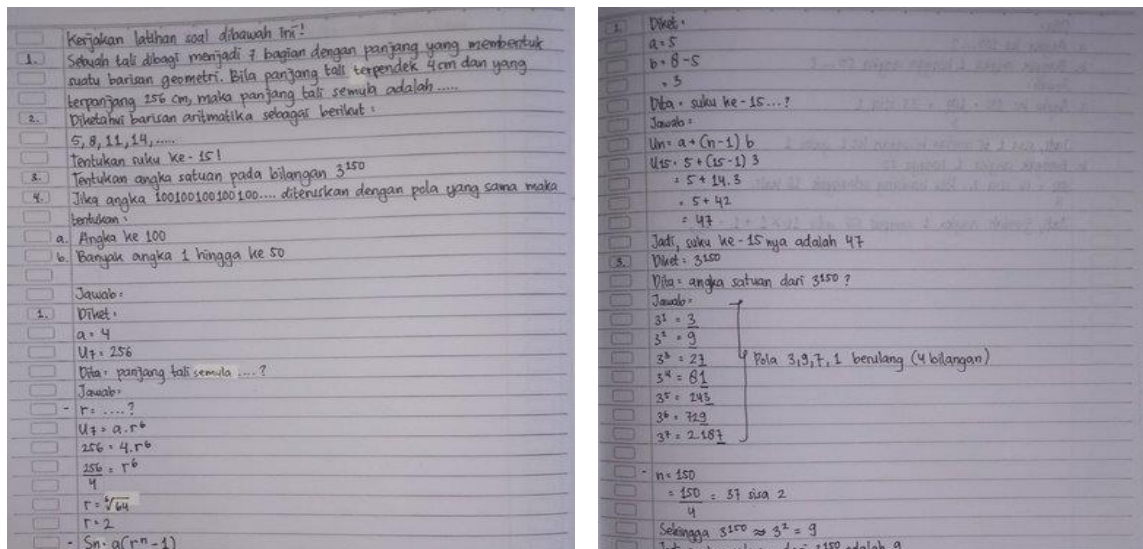
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* pembelajarannya berjalan dengan baik,

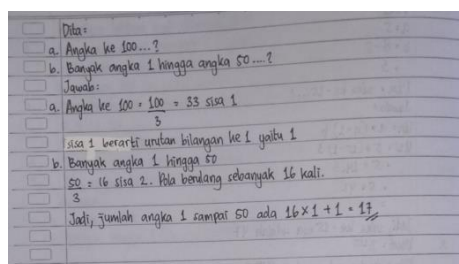
dan ada interaksi yang cukup baik antara peserta didik dengan pendidik. Sedangkan untuk pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang diupload melalui *Youtube* dan dilampirkan dalam *Microsoft Teams* juga berjalan dengan cukup baik.

Jika dilihat secara keseluruhan, peserta didik mampu memahami dan mengerjakan soal yang sudah dibagikan. Berikut adalah salah satu jawaban dari peserta didik:

Gambar 1 dan 2. Hasil Jawaban Peserta Didik



Gambar 3. Hasil Pengerjaan Peserta Didik



Keaktifan peserta didik juga dapat dilihat melalui banyaknya peserta didik yang bertanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Apabila kegiatan pembelajaran secara sinkron maka peserta didik akan bertanya langsung melalui meet yang tersedia pada *Microsoft Teams*.

Pemanfaatan *Microsoft Teams* mudah diakses dan tidak memerlukan perangkat tertentu. Beberapa fitur tampilan *Microsoft Teams* 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*.

Penelitian terdahulu memberikan hasil bahwa pemanfaatan *Microsoft Teams* efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara daring di kelas XI SMAN 1 Geger. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Teams* memperoleh rata-rata hasil lebih baik yaitu 79,39. Respon peserta didik diperoleh rata-rata respon positif sebesar 84% masuk dalam kategori baik. Sedangkan untuk persentase ketuntasan diperoleh 83% peserta didik tuntas. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran matematika secara *online* dengan menggunakan *Microsoft Teams* pada materi Program Linear ditinjau dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) efektif.

Microsoft Teams memiliki fitur Tugas. Guru dapat memanfaatkan fitur ini untuk membuat daftar hadir dari form, membuat kuis, dan juga membagikan materi. Sedangkan pada saat pembelajaran melalui *video conference* akan muncul secara otomatis daftar kehadiran peserta didik. Dalam pemberian tugas guru dapat menentukan batas waktu pengumpulan tugas, dan juga guru dapat

melihat aktivitas peserta didik.

Pemberian materi dapat berupa dokumen berupa PDF, *Ms. Word* dan juga *Ms. Power Point*. Tetapi selama pembelajaran daring pemberian materi tidak semata-mata hanya materi. Secara tidak langsung guru diwajibkan memberikan penjelasan kepada peserta didik. Apabila pembelajaran dilakukan secara sinkron maka dengan guru dapat menjelaskan secara langsung kepada peserta didik. Namun yang menjadi kendala adalah terkait dengan jaringan dan juga kuota, sehingga dilakukan pembelajaran dengan variasi sinkron dan asinkron untuk mempermudah proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran asinkron dan tetap ada interaksi antara guru dan peserta didik maka digunakan video pembelajaran.

Menurut Sanaaki kelebihan dan juga kelemahan pembelajaran berbentuk video adalah menyajikan objek pembelajaran secara konkret sehingga menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan mengurangi kejenuhan belajar. Sedangkan kelemahan dari video pembelajaran sendiri adalah komunikasi yang searah sehingga tidak terdapat adanya umpan balik. Oleh karena itu dibutuhkan penyusunan materi yang bersifat konstruktivisme sehingga peserta didik berperan turut berperan aktif. Materi yang disajikan berbasis masalah sehingga merangsang peserta didik untuk menyelesaikan masalah kemudian mengkonstruksi hasil dari penyelesaian masalah.

Pada materi Pola Bilangan pada sub materi angka satuan pada bilangan berpangkat dan angka satuan pada bilangan berulang dengan durasi video pembelajaran selama 13 menit. Peserta didik dapat mengulangi bagian materi yang belum dipahami secara mandiri. Hal ini memberikan manfaat kepada peserta didik untuk menghadapi perbedaan kemampuan setiap peserta didik.

Penelitian dahulu menyatakan bahwa beberapa kelebihan pembelajaran daring dengan media video antara lain: 1) Penyampaian materi lebih jelas baik suara maupun penjelasan, 2) Menghemat waktu, rekaman dapat berulang-ulang dan dapat dihentikan sesuai kebutuhan, 3) Dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, 4) Video sangat bagus menerangkan suatu proses, 5) Memberikan kesan yang mendalam yang mempengaruhi peserta didik.

Video pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kine Master*. Aplikasi *Kine Master* dapat di download gratis dan digunakan di HP. Selain itu pengoperasian aplikasi ini juga cukup sederhana.

Gambar 4. Materi Pola Bilangan



Gambar 4 menampilkan materi pola bilangan pada bilangan berpangkat, diharapkan peserta didik mampu mencari penyelesaian dari soal, penyelesaian soal dapat dilakukan dengan mencari langkah langkah dari internet maupun buku. Dalam video pembelajaran berbasis masalah diharapkan peserta didik mampu berpikir kreatif dan juga berpikir kritis terhadap permasalahan konteks tual yang disajikan. Materi pola bilangan dengan sub materi menentukan nilai satuan pada pola bilangan berulang disajikan dalam bentuk masalah sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi konsep pola bilangan pada bilangan berulang. Video pembelajaran dapat diupload di *Microsoft Teams* maupun di *Youtube*.

Pada penelitian ini peneliti mengupload video di *Youtube* kemudian melampirkan link di *Microsoft Teams* untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses.

Gambar 5. Masalah Kontekstual dalam Video



Gambar 5 merupakan masalah kontekstual yang disajikan dalam video pembelajaran pola bilangan dengan sub materi menentukan nilai satuan pada pola bilangan berulang. Diharapkan peserta didik mampu mengkonstruksikan masalah kontekstual yang ada lalu dapat memahami konsep materi yang ada di dalam video.

Pada penelitian sebelumnya pemanfaatan video pembelajaran memberikan respon yang cukup positif. Dari pembelajaran menggunakan video pembelajaran diperoleh hasil bahwa ada perbedaan penilain kognitif dan psikomotorik pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan zoom pada mata pelajaran ekonomi.

Hal itu dilihat dari hasil pengujian statistik parametrik menunjukkan sig. (2-tailed) < 0,05. Untuk aspek kognitif $0,002 < 0,05$ dan aspek psikomotorik $0,024 < 0,05$. Pembelajaran daring dengan video lebih baik dari pada pembelajaran daring dengan zoom pada mata pelajaran ekonomi baik aspek kognitif maupun psikomotorik.

KESIMPULAN

Pemanfaatan *Microsoft Teams* yang dilengkapi dengan video pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi alternatif pembelajaran saat pembelajaran daring. Hal tersebut dikarenakan selain tidak membutuhkan jaringan dan kuota yang cukup banyak. Peserta didik dapat mengakses *Microsoft Teams* dan video pembelajaran dengan bantuan perangkat PC/ HP dengan jaringan internet. Sehingga menimalisir angka kenaikan covid-19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada peserta didik SMP N 12 Yogyakarta yang telah banyak membantu dalam penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yosi Wulandari selaku Dosen Koordinator Lapangan (DKL) yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan PLP 2. Dan juga terima kasih kepada teman-teman dan juga pihak lain yang turut membantu dalam pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- Luthfiana , T. & Indriyani. (2020). Pemanfaatan *Google Classroom* dan Video Pembelajaran berbasis *Problem Solving* sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19 *Jurnal Siantara*, 5(1), 16–20.
- Farit , P.P.K., & Maria, H.P.M. (2020). Pemanfaatan Video Untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual Pada Topik Aljabar, 400–405
- Tri, H.W., (2021). Efektivitas Penggunaan *Microsoft Teams* Dalam Pembelajaran E-learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-1 *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 15–21.
- Yafita, A.M., (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Dengan *Microsoft Teams* Pada Pelajaran Matematika Materi Program Linear *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 347–358