

## PENGUNAAN MICROSOFT TEAMS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA SMK PARIWISATA PUSPA WISATA PGRI SERPONG

<sup>1\*</sup>Dede Supiyan, <sup>2</sup>Angga Suryadi, <sup>3</sup>Rahmawati, <sup>4</sup>Erdi Sutriyatna, <sup>5</sup>Nasrul Hidayah

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

[\\*dosen02353@unpam.ac.id](mailto:dosen02353@unpam.ac.id)

### Abstrak

SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI sebagai salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah berpotensi untuk mencetak SDM yang berkualitas dengan kompetensi yang handal serta professional dibidang masing – masing jurusan. pembelajaran yang dilakukan di SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI terbiasa tatap muka baik secara teori maupun praktek. Akan tetapi pada masa pandemi COVID-19 ini, sekolah mengalami kendala dalam pembelajaran karena tidak bisa tatap muka seperti sedia kala. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Akibat pandemik Covid-19 ini, beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona, tidak terkecuali di Indonesia. Microsoft Teams adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Microsoft bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas.

**Kata Kunci: Microsoft Teams, Covid-19, E-learning**

### Abstract

*Puspa Wisata PGRI Tourism Vocational School as an educational institution that aims to prepare middle-level workers has the potential to produce quality human resources with reliable and professional competencies in their respective majors. The learning carried out at the Puspa Wisata PGRI Tourism Vocational School is accustomed to face-to-face both in theory and practice. However, during the COVID-19 pandemic, schools experienced problems in learning because they could not meet face-to-face as usual. Covid-19 is an infectious disease caused by a newly discovered type of coronavirus. Although it mostly attacks the elderly, this virus can actually attack anyone, from infants, children, to adults. This virus spreads very quickly and has spread to almost all countries, including Indonesia, in just a few months. So that on March 11, 2020 WHO declared this outbreak a global pandemic. As a result of the Covid-19 pandemic, several countries have set policies to impose lockdowns in order to prevent the spread of the corona virus, and Indonesia is no exception. Microsoft Teams is a digital hub that brings together conversations, content, assignments, and apps in one place, enabling teachers to create dynamic learning environments. Microsoft aims to offer a distance learning experience as personal, engaging and socially connected as learning in a classroom.*

**Keywords: Microsoft Teams, Covid-19, E-learning**

### PENDAHULUAN

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh (Kemendikbud,

2020). Karenanya, dalam situasi pembelajaran jarak jauh sekarang ini pendidik harus pandai memilih dan mendesain media pembelajaran online. Seiring perkembangan saat ini dunia pendidikan terkena imbas dari adanya masa pandemi yaitu virus COVID-19 ini, dimana proses pembelajaran beralih dari offline ke online. Pembelajaran sebagai bagian dalam perencanaan mengajarnya, agar anak didik

memiliki minat belajar serta dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara seksama. Model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pendidikan.

Dari mulai melakukan pencegahan terhadap potensi penyebaran virus kemudian melakukan proses pembelajaran jarak jauh supaya meminimalisir penyebaran virus COVID-19 oleh sebab itu perlu adanya sistem pembelajaran yang memungkinkan masalah – masalah tersebut bisa teratasi yakni salah satunya dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh salah satunya memanfaatkan aplikasi dari microsoft yaitu dari Microsoft Teams for Education. Ada begitu banyak media pembelajaran online yang telah digunakan oleh para akademisi baik itu guru maupun dosen dalam menyampaikan pesan pembelajaran (materi ajar) kepada peserta didiknya. Kemunculan media pembelajaran online ini sudah lama ada, tetapi semakin merebak di Indonesia, khususnya di Provinsi Banten ini semasa pandemik covid-19 karena banyak sekolah dan universitas beralih ke pembelajaran jarak jauh, dan satu alat yang siap pakai untuk pekerjaan itu adalah Microsoft Teams for Education. Microsoft Teams for Education merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam microsoft 365.

Microsoft Teams adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yaitu menciptakan lingkungan digital yang lebih terbuka agar pekerjaan mudah diakses, terintegrasi, dan dapat dilihat seluruh anggota tim sehingga setiap orang dapat terus mengetahui info terbaru. Microsoft Teams bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. Microsoft Teams memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan

Tugas. Dan, sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik.

## METODE

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh ini, SMK Lingga Kencana menggunakan fasilitas *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.



Gambar 1. Diklat Microsoft teams

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pendidikan dan pelatihan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan fasilitas *Google Classroom* di SMK Lingga Kencana selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para guru tentang bagaimana konsep pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*.
- Meningkatnya keterampilan pada guru dalam pemanfaatan aplikasi *Google Classroom*.
- Meningkatnya kemampuan para guru dalam menggunakan fasilitas *google classroom*.

Dalam pelatihan ini peserta diajarkan bagaimana cara membuat kelas dan mata pelajaran, lalu diajarkan bagaimana siswa dapat masuk ke kelas yang sudah dibuat sebelumnya oleh guru, serta membuat soal dan tugas untuk diberikan kepada siswa didalam *Google Classroom* dan diajarkan juga

untuk melihat hasil jawaban dari para siswa yang sudah mengerjakan tugas dan soal.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut: Akan diadakanya pelatihan dalam Penggunaan Microsoft Teams sebagai media pembelajaran jarak jauh pada SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong. Dengan adanya pendidikan dan pelatihan ini materi dan soal yang guru berikan menjadi semakin interaktif sehingga siswa dan siswi menjadi lebih antusias untuk proses pembelajaran secara jarak jauh (daring)

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alam, Syamsir. 2020. Belajar di masa Pandemi. Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/read/detail/298260-belajar-di-masa-pandemi>
- Harnani, Sri. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. BDK Jakarta Kemenag: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajarandaring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Haryadi, R. N., Yusup, A. M., Utarinda, D., Mustika, I. A., Sandra, D., & Rokhmawati, D. U. (2022). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi E-Learning Berbasis Website Di Masa Pandemi Covid-19. BEMAS: Jurnal Bermasyarakat, 2(2), 110-115.
- Mikarsa, Hera Lestari dkk.2009. PendidikanAnak di SD. Universitas Terbuka. Jakarta
- Nurjaya, N., Erlangga, H., Iskandar, A. S., Sunarsi, D., & Haryadi, R. N. (2022). Pengaruh Promosi dan Store Atmosphere Terhadap Kepuasan Konsumen pada Pigeonhole Coffee di Bintaro Tangerang Selatan. Jurnal Tadbir Peradaban, 2(2), 147-153.
- Siahaan, Friska. 2018. Penggunaan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Teori APOS Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Teori Bilangan. JSP: 5(1). <https://jsp.uhn.ac.id>
- Sianipar, Linda. 2017. Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. Medan: JSP 4(2):(50-62). <https://jsp.uhn.ac.id>
- Situmorang, Adi S. 2020. Model Pembelajaran Pencapaian Konsep Dengan Pendekatan
- Situmorang, Adi S. dan Siahaan, Friska 2019. Desain Model Pencapaian Konsep Terhadap Minat Belajar Mahasiswa FKIP UHN. Medan: Jurnal Penelitian bidang Pendidikan 25(1):(55-61). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/view/15533>