



Analisis Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran Daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya

Sulistiani^{1*}, Deni Adi Putra², Fitroh Setyo Putro Pribowo³

¹PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: sulistiani-2017@fkip.um-surabaya.ac.id

²PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id

³PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstract. *The research objective is to analyze the micro team users in courageous learning, with the research it is hoped that educational institutions can access the Microsoft teams application to implement learning environments at the elementary to tertiary level. This research uses descriptive qualitative research. This research uses qualitative analysis methods with semistructured interview techniques. Based on the results of the questionnaire from the aspects of attention, appreciation and duration of positive responses to the use of the Microsoft team in learning at SD Muhammadiyah 26 Surabaya, while the results of interviews with 2 informants can show that learning using Microsoft Teams is a safe platform to support and facilitate educators and students alike. Virtual via Microsoft Teams. Researchers have suggestions for further learning or for teachers or for schools, namely that educators can use the Microsoft teams in courage-based learning activities, schools need to maximize the use of the Microsoft teams during bold learning so that learning is effective.*

Keywords: *Online; Microsoft Teams; User.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah menanalisis pengguna microsoft teams dalam pembelajaran daring, dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi lembaga pendidikan dapat megakses aplikasi Microsoft teams untuk menerapkan dilingkungan pembelajaran ditingkat SD sampai perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan teknik semistructure interview. Berdasarkan hasil kuisisioner dari aspek perhatian, penghayatan dan durasi responden memiliki tanggapan positif terhadap penggunaan Microsoft teams dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya, sedangkan hasil wawancara dengan 2 informan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft teams merupakan platfrom yang aman untuk mendukung dan memudahkan pendidik serta peserta didik berinteraksi secara virtual melalui Microsoft Teams. Peneliti mempunyai saran untuk penelitian selanjutnya atau untuk guru atau untuk sekolah yakni pendidik dapat menggunakan Microsoft teams dalam kegiatan pembelajaran berbasis daring, sekolah perlu memaksimalkan penggunaan Microsoft teams selama pembelajaran daring agar pembelajaran menjadi efektif.*

Kata Kunci: *Daring; Pengguna; Microsoft Teams.*

PENDAHULUAN

Pendidikan secara sederhana merupakan suatu hal penting yang tidak bisa lepas dari kehidupan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas agar manusia menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Menurut Pribowo (2017: 2), pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memperhatikan kualitas, pendidikan sudah seyogyanya mengikuti perkembangan zaman terkini, di abad 21 pendidik sebagai garda utama yang harus menghadapi perkembangan teknologi, serta meningkatkan kualitas dirinya untuk beradaptasi dengan tuntutan yang berkembang khususnya dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan istilah yang banyak dikenal masyarakat luas dalam dunia pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai positif yang akan memudahkan keberhasilan dari suatu pembelajaran. Menurut Susilana (2017: 1), agar kegiatan dikatakan hasil belajar pendidik harus memenuhi hal pokok dalam pembelajaran (1) sadar, dalam hal ini bahwa peserta didik merasa dirinya sedang belajar sehingga timbul rasa untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap pengetahuan, (2) interaksi, peserta didik akan lebih cepat dan tanggap karena bantuan interaksi antara pendidik dan peserta didik, (3) hasil belajar, merupakan proses peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang tidak diperoleh secara spontanitas atau instan, akan tetapi dengan cara bertahap.

Pembelajaran terus bertahap dan berkembang di dunia sehingga pembelajaran saat ini dialihkan pada pembelajaran daring sesuai dengan kebijakan menteri nomor 4 tahun 2020. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui jejaring web, menyediakan materi dalam bentuk slideshow atau video, dengan tugas yang sudah ditentukan batas waktu serta penilaiannya dalam melaksanakan pembelajaran daring (Bilfaqih 2015:5). Menurut Wibawanto (2017: 5), pelaksanaan pembelajaran daring memanfaatkan teknologi sebagai peran penting dalam proses pembelajaran seperti media, alat peraga serta alat bantu pembelajaran peserta didik dalam mencatat, bereksplorasi, serta presentasi yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi kondusif sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan efisien.

Menurut Prastowo (dalam Anjarini, 2017: 140) agar pembelajaran efisien dalam pelaksanaan pembelajaran daring disekolah, pendidik harus tepat untuk menciptakan kondisi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah, serta aktif dalam mengembangkan potensi dalam dirinya, dengan alat bantu media pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan mudah, media merupakan alat peraga yang direncanakan dengan sengaja sebagai jembatan pembelajaran pada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efisien. Misalnya peserta didik dapat berinteraksi dengan temannya melalui kelas online yang dilaksanakan dalam pembelajaran daring.

Pelaksanaan pembelajaran daring belum optimal hal itu nampak saat peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru di SD Muhammadiyah 26 Surabaya selama 2 hari serta mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media zoom. Hasil kondisi tersebut nampak rancu ketika ada salah satu seseorang yang tiba-tiba mengikuti pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan gaya bicara yang tidak pantas didengarkan oleh peserta didik dikelas 4 sehingga pendidik serta pihak SD Muhammadiyah 26 Surabaya mempertimbangkan keamanan media dan beralih pada aplikasi alat bantu media.

Penggunaan media akan meningkatkan partisipasi dan keaktifan anak dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memilih secara selektif media yang bagaimana yang dapat digunakan dan sesuai dengan tujuan dan bahan (materi) pembelajaran yang telah ditetapkan (Faradita, 2018). Media itu adalah aplikasi *microsoft teams* demi keamanan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring. Menurut Koenigsbauer (dalam Ramadhani, 2020: 29) Teknologi informasi dimanfaatkan sebagai wadah pembelajaran salah satunya media pembelajaran, media yang digunakan berupa media elektronik. Media elektronik dalam

pembelajaran memiliki fitur-fitur pendukung seperti *microsoft office 365*, *zoom*, *whatsapp*, *google classroom*. Bulan November tahun 2016 *Microsoft* mengumumkan *Platform* terbaru mereka yang bernama *Microsoft Teams*. *Platform* ini dirilis kemudian pada tahun 2017. *Microsoft Teams* terintegrasi pada *platform* yang ada di *office 365*, *Platform-platform* pendukung pembelajaran seperti *Microsoft Teams* ini disebut dengan *Microsoft Education*. *Microsoft teams* digunakan sebagai media pembelajaran pada tingkat SD-Perguruan Tinggi. Penggunaan *Microsoft teams* dapat ditemukan di SD Muhammadiyah 26 Surabaya, salah satu sekolah yang memanfaatkan *Microsoft teams* sebagai media pembelajaran interaktif yang membangun karakteristik peserta didik sehingga guru harus mendidik siswa dengan benar serta mengembangkan nilai moral, etika, serta tanggung jawab dalam lingkungan sekolah (Putra, 2018: 90).

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang relevan sebelumnya yaitu penelitian Pradja dan Baist (2019), dalam jurnal “Analisis Kualitatif Penggunaan *Microsoft teams* dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring” menyatakan kesimpulan bahwa dengan menggunakan *Microsoft teams*, dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap *participant* yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan keterampilan dan sumber daya dengan lainnya, yang memudahkan dalam mendapat informasi, memudahkan dalam mengerjakan tugas, serta berbagi ide bersama-sama. Kolaboratif daring didasarkan model pengetahuan yang dibuat dalam populasi yang anggotanya secara aktif interaksi dengan mengambil peran yang berbeda (asimetri).

Penelitian Situmorang (2020), dalam jurnal “*Microsoft teams for education* sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar” menyatakan kesimpulan jika secara keseluruhan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan *microsoft teams for education* berada dalam kategori “Sangat baik” karena mencapai nilai tinggi (≥ 75) dari 110 orang. Presentase peningkatan pencapaian untuk masing indikator adalah 49,22%, 49,48%, dan 52,34% (kategori baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *microsoft teams for education* sangat baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian teori dan masalah yang terjadi di SD Muhammadiyah 26 Surabaya, maka tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengguna *microsoft teams* dalam pembelajaran daring, dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi lembaga pendidikan dapat mengakses aplikasi *Microsoft teams* untuk menerapkan lingkungan pembelajaran ditingkat SD, bagi pendidik dapat memudahkan guru dalam memberikan penugasan, materi pelajaran, serta penilaian. Bagi peserta didik dapat melaksanakan interaksi, dokumen, serta pertemuan secara virtual daring.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan teknik *semistructure interview*, menurut Sugiyono (2016: 233) metode *semistructure interview* merupakan kategori *in-dept interview* yang bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, informan diminta pendapat dan ide dalam penggunaan *microsoft teams* di sekolah. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan guru pendamping kelas IV serta seluruh siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 26 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, yang akan diberikan kepada guru kelas dan guru pendamping kelas IV di SD Muhammadiyah 26 Surabaya, kuisisioner dibagikan kepada siswa kelas IV menggunakan google form, link google form dibagikan melalui saluran yang ada di *Microsoft teams*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman. Miles and Huberman (dalam sugiyono 2016: 266) adapun langkah-langkah data reduksi, data *display*, dan *verification*. Langkah tersebut dapat dilakukan pada semua tahap dalam proseskualitatif.

Tabel 1 Kisi-kisi Kuisisioner terhadap pengguna *Microsoft Teams*.

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Penggunaan <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran	Perhatian	Ketertarikan Individu terhadap pembelajaran menggunakan <i>Microsoft Teams</i>	1, 2, 3, 12, 17	5
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi saat mengakses <i>Microsoft Teams</i>	5	1
	Penghayatan	Individu menikmati aktivitas pembelajaran saat mengakses <i>Microsoft Teams</i>	13, 15	2
		Individu suka bertanya pembelajaran atau informasi yang terdapat di laman <i>Microsoft Teams</i>	7	1
		Individu menggunakan fitur yang terdapat di <i>Microsoft Teams</i>	6, 8, 9, 10, 11, 16, 18, 19, 20	9
	Durasi	Lama waktu ketika menggunakan <i>Microsoft Teams</i>	4, 14	2
Total Pertanyaan Kuisisioner				20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan tujuan penelitian ini adalah menanalisis pengguna *microsoft teams* dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya. Dari hasil *reduksi* data kuisisioner yang telah disebarakan kepada 35 responden hanya 33 kuisisioner siswa yang memberikan responnya terhadap “Pengguna *Microsoft Teams* dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya” Menggunakan *Google Form* yang disebarakan melalui *Microsoft Teams* kemudian peneliti menjumlahkan masing-masing jawaban responden kelas IV SD Muhammadiyah 26 Surabaya, tabel dibawah ini merupakan salah satu langkah dari Teknik analisis data yaitu data display yang dimana data *display* merupakan penyajian data.

Tabel 2. Hasil kuisisioner siswa terhadap pengguna *Microsoft Teams*.

Aspek	Nomor Soal	STS	TS	S	SS
Perhatian	1	0	2	23	8
	2	7	19	6	1
	3	0	3	18	12
	5	1	4	19	9
	12	0	3	21	9
	13	0	1	21	11
	15	0	2	23	8
Penghayatan	17	1	0	23	9
	6	2	13	13	5
	7	0	4	20	9
	8	18	9	5	1
	9	23	10	0	0
	10	0	7	19	7

	11	0	4	19	10
	16	2	10	15	6
	18	0	1	24	8
	19	1	11	15	6
	20	1	7	18	7
	4	4	9	19	9
Durasi	14	0	4	18	11
Jumlah	20	60	123	302	146

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

Sedangkan hasil wawancara dengan 2 informan dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil wawancara dengan informan I.

Pertanyaan	Deskripsi
Apakah yang membuat pihak SD Muhammadiyah26 Surabaya menggunakan <i>Microsoft Teams</i>	“Karena dalam aplikasi <i>Teams</i> aman yang terpenting dan berfungsi daring yang memudahkan interaksi guru dan siswa, dapat share screen, dan juga dapat merekam pembelajaran berlangsung jadi jika ada salah satu siswa yang tidak bisa hadir dapat melihat video rekaman pembelajaran agar tidak tertinggal”
Apakah <i>Microsoft Teams</i> mendukung pelaksanaan pembelajaran selama daring	“Sangat mendukung, karena pendidik tidak hanya membagikan tugas tetapi juga dengan mudah menjelaskan materi kepada peserta didik selama pembelajaran daring”
Apa saja kendala pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran daring	“kalau menggunakan aplikasi lain mungkin host dapat mengendalikan mic, tapi di <i>teams</i> host tidak dapat mengendalikan mic untuk on”
Apakah dampak positif dan negatif bagi pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran	“bagi pendidik banyak positifnya daripada negatifnya, karena saya bisa menjelaskan materi dengan mudah. Sedangkan negatifnya dari <i>microsoft teams</i> adalah membutuhkan signal yang lebih besar. Bagi pendidik positifnya peserta didik dapat memahami dan mendapat materi, negatifnya mereka harus melihat hp karena video harus on”

Tabel 4. Hasil wawancara dengan informan 2.

Pertanyaan	Deskripsi
Apakah yang membuat pihak SD Muhammadiyah ²⁶ Surabaya menggunakan <i>Microsoft Teams</i>	“Karena Pembelajaran dengan menggunakan <i>teams</i> aman dan lebih memudahkan pengajar untuk membagikan materi ataupun menjelaskan materi meskipun terkadang terhalang dengan sinyal yang kurang memadai”
Apakah <i>Microsoft Teams</i> mendukung pelaksanaan pembelajaran selama daring	“Mendukung, karena bisa mendukung penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan media video atau media power point dengan maksimal ketika pembelajaran berlangsung”
Apa saja kendala pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran daring	“Kendalanya hanya satu sinyal yang kurang memadai dapat mengganggu proses kegiatan belajar mengajar”
Apakah dampak positif dan negatif bagi pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran	“Siswa lebih dimudahkan bertatap muka virtual dengan guru di masa pandemi, Pengajar lebih mudah menggunakan media Power Point dan Video ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, Siswa lebih mudah mengungkapkan pendapatnya ketika kegiatan tanya jawab berlangsung”

Langkah terakhir yang peneliti lakukan adalah *verification* data sehingga dapat disimpulkan bahwa *Microsoft teams* Aman digunakan dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kuisisioner didapatkan terkait indikator yang pertama dengan pernyataan ketertarikan individu terhadap pembelajaran menggunakan *Microsoft teams* yang terdiri dari 5 butir pertanyaan adalah memperoleh 21,2% memiliki tanggapan negatif dan 78,8% memiliki tanggapan positif terhadap ketertarikannya menggunakan *Microsoft teams* dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat oleh Nugroho (2021) secara umum siswa tertarik terhadap *platform microsoft teams* karena interaktif pembelajarannya melalui balasan komentar dibawah postingan, sedangkan fitur kuis yang berada dibagian *assignment microsoft teams* dapat dijadikan sebagai penilaian harian. Pada indikator yang ke 2 dengan pernyataan Individu menunjukkan konsentrasi tinggi saat mengakses *Microsoft teams* yang terdiri dari 1 butir pertanyaan mendapatkan 15,2% tanggapan negatif dan 84,8% memiliki tanggapan positif pada siswa yang menunjukkan konsentrasi tinggi saat mengakses *microsoft teams* dalam situasi pembelajaran tersebut sesuai dengan pendapat Saddhono (2021) bahwa 95,21% presentase siswa membuktikan siswa sangat berkonsentrasi tinggi dan antusias saat mengakses *microsoft teams* untuk mengikuti kegiatan pembelajaran daring menggunakan *microsoft office 365*.

Mengenai indikator ke 3 dengan pernyataan individu menikmati aktivitas pembelajaran saat mengakses *Microsoft teams* yang terdiri dari 2 butir soal memperoleh 4,5% tanggapan negatif dan 95,5% tanggapan positif yang menikmati aktivitas pembelajaran saat mengakses *Microsoft teams* hal tersebut serupa dengan pendapat Widiyarso (2021) bahwa siswa menikmati aktivitas guru saat pembagian kelompok pembelajaran, bertukar pikiran atau pendapat saat pembelajaran menggunakan *microsoft teams*. Pada indikator yang ke 4 dengan pernyataan Individu suka bertanya pembelajaran atau informasi yang terdapat di laman *Microsoft teams* yang terdiri dari 1 butir soal diperoleh data 12,1% yang memiliki tanggapan negatif, dan 87,9% tanggapan positif siswa yang suka bertanya pembelajaran atau

informasi yang terdapat di laman *Microsoft teams* hal ini sesuai dengan pendapat Mu'ti (2020) bahwa pembelajaran matematika menggunakan *microsoft teams* membuat siswa suka bertanya mengenai materi yang dishare dilaman *microsoft teams* serta informasi penting yang mereka belum pahami.

Pada indikator yang ke 5 dengan pernyataan Individu menggunakan fitur yang terdapat di *Microsoft teams* yang terdiri dari 9 butir soal menghasilkan data 35,0% yang memiliki tanggapan negatif dan 65% yang memiliki tanggapan positif terhadap individu menggunakan fitur yang terdapat di *Microsoft teams* sebagai pembelajaran daring. Hal tersebut sesuai dengan *statement* Dinas Pendidikan kota Surabaya (2021) untuk memanfaatkan *Microsoft Office 365* yang dapat dimanfaatkan oleh guru merupakan aplikasi *Microsoft teams*. Fitur yang digunakan sebagai kelas digital bagi guru dan peserta didik yang memudahkan pendidik dan peserta didik berinteraksi dan mengefektifkan komunikasi dengan maksimal secara daring. Sedangkan pada indikator ke 6 dengan pernyataan lama waktu ketika menggunakan *Microsoft teams* yang terdiri dari 2 butir soal diperoleh 2,4% tanggapan negatif dan 65% tanggapan positif terhadap siswa yang mengelola waktunya saat pembelajaran menggunakan *microsoft teams*, hal ini sesuai dengan pendapat Hasanah (2020) durasi penggunaan *Microsoft teams* dalam kegiatan pembelajaran daring antara 5-6 jam/hari setara dengan tatap muka konvensional meskipun pendidik dan peserta didik melakukan dari rumah. Sedangkan hasil wawancara dengan 2 informan dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Table 3. Hasil wawancara dengan informan 2.

Pertanyaan	Deskripsi
Apakah yang membuat pihak SD Muhammadiyah 26 Surabaya menggunakan <i>Microsoft Teams</i>	“Karena Pembelajaran dengan menggunakan <i>teams</i> aman dan lebih memudahkan pengajar untuk membagikan materi ataupun menjelaskan materi meskipun terkadang terhalang dengan sinyal yang kurang memadai”
Apakah <i>Microsoft Teams</i> mendukung pelaksanaan pembelajaran selama daring	“Mendukung, karena bisa mendukung penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan media video atau media power point dengan maksimal ketika pembelajaran berlangsung”
Apa saja kendala pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran daring	“Kendalanya hanya satu sinyal yang kurang memadai dapat mengganggu proses kegiatan belajar mengajar”
Apakah dampak positif dan negatif bagi pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran	“Siswa lebih dimudahkan bertatap muka virtual dengan guru di masa pandemi, Pengajar lebih mudah menggunakan media Power Point dan Video ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, Siswa lebih mudah mengungkapkan pendapatnya ketika kegiatan tanya jawab berlangsung”

Table 4. Hasil wawancara dengan informan 2.

Pertanyaan	Deskripsi
Apakah yang membuat pihak SD Muhammadiyah 26 Surabaya menggunakan <i>Microsoft Teams</i>	“Karena Pembelajaran dengan menggunakan <i>teams</i> aman dan lebih memudahkan pengajar untuk membagikan materi ataupun menjelaskan materi meskipun terkadang terhalang dengan sinyal yang kurang memadai”
Apakah <i>Microsoft Teams</i> mendukung pelaksanaan pembelajaran selama daring	“Mendukung, karena bisa mendukung penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan media video atau media power point dengan maksimal ketika pembelajaran berlangsung”.
Apa saja kendala pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran daring	“Kendalanya hanya satu sinyal yang kurang memadai dapat mengganggu proses kegiatan belajar mengajar”
Apakah dampak positif dan negatif bagi pengguna <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran	“Siswa lebih dimudahkan bertatap muka virtual dengan guru di masa pandemi, Pengajar lebih mudah menggunakan media Power Point dan Video ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, Siswa lebih mudah mengungkapkan pendapatnya ketika kegiatan tanya jawab berlangsung”.

Langkah terakhir yang peneliti lakukan adalah *verification* data sehingga dapat disimpulkan bahwa *Microsoft teams* aman digunakan dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kuisioner dari aspek perhatian, penghayatan dan durasi responden memiliki tanggapan positif terhadap penggunaan *Microsoft teams* dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya, sedangkan hasil wawancara dengan 2 informan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft teams* merupakan *platform* yang aman untuk mendukung dan memudahkan pendidik serta peserta didik berinteraksi secara virtual melalui *Microsoft Teams*. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya atau untuk guru atau untuk sekolah yakni pendidik dapat menggunakan *Microsoft teams* dalam kegiatan pembelajaran berbasis daring, sekolah perlu memaksimalkan penggunaan *Microsoft teams* selama pembelajaran daring agar pembelajaran menjadi efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjarini, T. (2017). Strategi, Model, Media dan Teknologi pembelajaran di Sekolah Dasar. *ELSE (elementari School Education Journal) Volume 1 Nomor 2B*, 140.
- Barra Purnama Pradja, A. B. (2019). Analisis Kualitatif penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring. *Fpmipati-Universitas Pgri Semarang*, 415-420.
- Faradita, M. N. (2018). Penerapan Pembelajaran CLIS dengan Menggunakan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Pemecahan Masalah. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 3(2), 133–142.

- Fatmawati Nur Hasanah, T. S. (2020). Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (Studi Di IAIN Pekalongan). *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES) Volume 03, No 01*.
- Hamid Darmadi, M. M. (2019). *pengantar pendidikan era globalisasi*. Bandung: An1mage.
- Mu'ti, Y. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Onlinedengan Microsoft Teams Pada Pelajaran Matematika Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 1 Issue 2*.
- Nugroho, W. (2021). Kepuasan Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Microsoft Teams Dan Video Youtube Pada Materi Program Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research Of Mathematics) Vol. 5 No 2*.
- Pribowo, F. S. (2017). Analisis Kemampuan Guru SD Terhadap Teknologi informasi Dan Komunikasi. *Else (Elementary School Education Journal) Volume 1 Nomor 1 Agustus 2017 P-ISSN: 2581-1800 E-ISSN: 2597-4122*.
- Putra, D. A. (2018). Kesetaraan Gender Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal) Volume 2 Nomor 1 Februari 2018 P-ISSN: 2581-1800 E-ISSN: 2597-4122*.
- Rahmi Ramadhani, A. W. (2020). *Daring, Platform Asesmen untuk Pembelajaran*. Medan, Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Rudi Susilana, M. d. (2017). *media pembelajaran*. bandung: CV WACANA PRIMA.
- Saddhono, A. D. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office Team 365 Untuk SMA Di Masa Pandemi. *Lingua, Vol. 18, No. 1*.
- Saeroji1, A. (2014). Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Elektronikarsip (E-Arsip) Berbasis microsoft Office Access. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, 179-185*. Vol. IX, No. 2.
- Situmorang, A. S. (2020). *Microsoft Teams For Education sebagai Media Pembelajaran Interaktif meningkatkan Minat Belajar*. Medan: SEPREN: *Journal Of Mathematics Education And Applied* vol. 02, No.01, 30-35.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tri Hanung Widiyarso, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*.
- Wandah Wibawanto, S. M. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yusuf Bilfaqih, d. M. (2015). *ESENSI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DARING*.
- Jl. Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman Jl. Kaliurang Km.93 Yogyakarta: deepublish.