

## PELATIHAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT TEAMS DI SMK NEGERI 1 KANDIS

**Herdi\* , M. Fadhly Farhy Abbas, Destina Kasriyati**

Universitas Lancang Kuning

\*herdi@unilak.ac.id

### **Abstract**

*Activities devotion to these communities based by the presence of the problems and the teachers' needs at SMKN 1 Kandis in terms of learning model based on information and communication of technology (ICT). The teachers at school partners have less knowledge of learning model based on ICT. Then, activities devotion of the community is conducted during more or less six months, start from doing stage analysis situation, conduct the socialization activity, to making the outer covering of activities devotion. Analytical work situation of observation the field and interview to teachers, then socialization activities covering stage a preliminary introduction of exposure to the topic on learning model based microsoft teams and accompanied by discussion and question and answer to participants activities. Virtue of response chief shows that activities very useful for participants. It is evident from the increase in the percentage knowledge after in the teachers. Before training obtained picture knowledge teachers in general are in the pretty good with the average 54.25. While after carried out training, in general are in the either by average 78.5. Based on this data it can be seen that understanding teachers on training the application of learning model based microsoft teams in SMKN 1 Kandis increased from 54.25 % to 78.5 %. In conclusion, the training of the application of learning model based microsoft teams is beneficial for teachers at SMKN 1 Kandis.*

**Keywords:** *Information and Communication of Technology (ICT); Learning Model; Microsoft Teams*

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasari dengan adanya permasalahan dan kebutuhan guru-guru SMKN 1 Kandis dalam hal model pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology (ICT)*. Para guru di sekolah mitra memiliki pengetahuan yang minim terhadap model pembelajaran berbasis ICT. Seiring dengan hal tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan selama kurang lebih 6 bulan, mulai dari melakukan tahap analisis situasi, melakukan kegiatan sosialisasi, hingga pembuatan luaran kegiatan pengabdian. Kegiatan analisis situasi berupa observasi lapangan dan wawancara kepada guru, kemudian kegiatan sosialisasi meliputi tahap pengenalan awal berupa pemaparan materi tentang model pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* dan disertai dengan diskusi dan tanya jawab kepada peserta kegiatan. Berdasarkan dari respon angket menggambarkan bahwa kegiatan sangat bermanfaat bagi peserta. Hal itu tergambar dari peningkatan persentase pengetahuan guru setelah mengikuti kegiatan. Sebelum pelatihan diperoleh gambaran pengetahuan guru secara umum berada pada kategori cukup baik dengan rata-rata 54.25. Sedangkan setelah dilaksanakan pelatihan, secara umum berada pada kategori baik dengan rata-rata 78.5. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman guru mengenai pelatihan penerapan model pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* di SMKN 1 Kandis meningkat dari 54.25% menjadi 78.5%. Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan penerapan model pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* bermanfaat bagi guru SMKN 1 Kandis.

**Kata Kunci:** *Information and Communication of Technology (ICT); Model Pembelajaran; Microsoft Teams*

Submitted: 2021-01-14	Revised: 2021-03-31	Accepted: 2021-04-29
-----------------------	---------------------	----------------------

### **Pendahuluan**

Pendidikan secara harfiah berarti usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran secara aktif dan efektif dalam menembengkan potensi diri untuk memiliki kekuatan sepirtual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh masyarakat, bangsa, dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003). Sejalan dengan undang-undang, Ki Hajar Dewantoro dalam (BSNP, 2010) menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter), pikiran (intelekt), dan tumbuh kembang anak. Dari dua pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk memajukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas dapat dilihat bahwa betapa pentingnya pendidikan bagi anak. Pendidikan juga merupakan proses dalam membentuk kepribadian anak. Hal ini didukung oleh pernyataan Zainuddin dalam Wijaya dkk (2016) bahwa pendidikan pada

dasarnya merupakan sarana proses humanisasi, proses pemberdayaan, dan sosialisasi, dalam kerangka mana terjadi proses pembangunan manusia yang inovatif, berdaya kritik, berpengetahuan, berkepribadian, dan taat azas.

Memasuki abad 21 dan era revolusi industri 4.0, sangat banyak hal yang berubah ditinjau dari berbagai aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pada abad ini berkembang globalisasi dimana pendidikan harus mampu mempertahankan budaya dan peradabannya dari budaya dan paham yang datang dari luar. Sebagai sebuah negara multikultural, dimana masyarakat dan budayanya yang heterogen, Indonesia harus mampu menjadi bangsa yang mandiri dalam arti sanggup memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat sesuai dengan harapan, cita-cita, dan impiannya. Menurut Unterhalter dkk dalam Laal dan Sayed (2011), perubahan pada abad 21 yang cukup fundamental dalam berbagai aspek kehidupan bermasyarakat ini membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh bagi para pelaku dan pengambil keputusan di pemerinatahan. Salah satunya yang terpenting, yaitu aspek pendidikan. Jika terjadi suatu kesalahan dalam aspek tersebut, dapat menghambat pertumbuhan dan kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan "*21st Century Partnership Learning Framework*", terdapat beberapa kompetensi dan/atau keahlian yang harus dimiliki oleh SDM abad 21, yaitu: (1) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*) – mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (2). Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*) - mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (3). Kemampuan mencipta dan membarui (*Creativity and Innovation Skills*) – mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (4) Literasi teknologi informasi dan komunikasi dimana berkembangnya globalisasi, (*Information and Communications and Technology Literacy*) – mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (5) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*) – mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi; (6) Kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*) – mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Dari beberapa kompetensi tersebut dijelaskan bahwa betapa pentingnya berkolaborasi sebagai keahlian yang dimiliki seseorang. Sebagai tuntutan abad 21, maka pendidikan juga harus bertransformasi. Model pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan abad saat ini, dan terus mengikuti perkembangan zaman. Menurut BSNP (2010), hal itu hanya akan terwujud jika terjadi pergeseran pola pikir dan pola tindak dalam berbagai konteks penyelenggaraan proses pendidikan dan pengajaran. Pergeseran paradigma perlu dilakukan oleh segenap pemangku kepentingan dalam rangka meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dalam memasuki dunia modern tersebut. Salah satu pergeseran paradigma pendidikan yang terjadi adalah pembelajara yang sebelumnya *teacher centered* menjadi *student centered* dimana dalam pembelajaran tersebut siswa lebih banyak berinteraksi, berargumentasi, berdebat, dan berkolaborasi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Kandis merupakan salah satu SMK Negeri yang ada di Kecamatan Kandis Kabupaten Siak Provinsi Riau. Sekolah ini tentu sangat membutuhkan guru-guru profesional yang mampu mengembangkan ilmunya dan mampu bersaing dengan sekolah lain disekitarnya. Salah satu syarat sekolah yang memiliki daya saing yaitu memiliki guru yang profesional dan kompeten dibidangnya masing-masing serta mampu menggunakan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini. Tetapi kondisi ini masih belum terwujud bagi guru-guru SMKN 1 Kandis yaitu dengan memanfaatkan ICT secara maksimal sebagai media pembelajaran, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang bagaimana menerapkan ICT sebagai alat pembelajaran. Kurangnya mengikuti pelatihan-pelatihan tentang ICT sebagai media pembelajaran. Padahal fasilitas yang tersedia disekolah cukup baik, tersedianya komputer, laptop, dan infokus serta wifi untuk menunjang ICT yang akan diterapkan di sekolah.

## Metode

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah berikut : tim pelaksana melakukan tahap analisis situasi berupa observasi lapangan dan wawancara, tim pelaksana menyusun usulan (proposal) kegiatan pengabdian masyarakat, tim pelaksana akan melakukan kegiatan pelatihan berupa pengenalan awal terhadap model pembelajaran berbasis ICT yaitu *Microsoft Teams*, tim pelaksana akan melakukan kegiatan pelatihan penerapan media pembelajaran berbasis ICT yaitu *Microsoft Teams*, tim pelaksana membuat kesimpulan hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan, tim pelaksana menyusun laporan kegiatan pengabdian masyarakat, dan tim pelaksana membuat luaran kegiatan pengabdian masyarakat.

Seiring dengan uraian langkah-langkah kegiatan tersebut di atas, partisipasi mitra dalam kegiatan ini sangat diperlukan. Dari 57 orang jumlah guru, tim pengusul menargetkan minimal 50% guru hadir pada kegiatan pengabdian ini. Hal ini mengingat padatnya kesibukan guru di sekolah tersebut. Selanjutnya, mitra kegiatan (guru-guru SMK Negeri 1 Kandis) akan berpartisipasi aktif sebagai peserta kegiatan pelatihan model pembelajaran berbasis ICT. Keaktifan peserta tersebut dapat dilihat dari banyaknya jumlah peserta yang bertanya, serta memberikan respon atas pertanyaan yang muncul atau memberikan saran, masukan, maupun tambahan ide dalam kegiatan pengabdian ini. Keaktifan peserta ini didokumentasikan dalam catatan harian kegiatan pengabdian.

Evaluasi pelaksanaan program akan dilakukan dengan cara pemberian angket kepada peserta kegiatan pada saat sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan untuk melihat dan mengetahui sejauhmana wawasan dan pemahaman peserta kegiatan terhadap materi yang disampaikan oleh pemateri (tim pengusul). Sehingga, tim pengusul mendapatkan umpan balik (*feedback*) yang lebih terukur untuk kemajuan program kegiatan pengabdian ini di masa yang akan datang.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilakukan secara daring (online) melalui Zoom Meeting dan grup WhatsApp (WA). Hal ini dilakukan karena telah merebaknya virus Corona (Covid-19) di wilayah Riau, khususnya Kandis, dan telah dikeluarkannya surat edaran dari pemerintah setempat untuk melakukan tugas pekerjaan dari rumah (Work from Home/WFH). Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan pelatihan tetap berjalan sebagaimana mestinya, hanya pola komunikasinya saja yang berubah dari tatap muka menjadi komunikasi jarak jauh melalui media sosial. Setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan, dapat dinyatakan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik, lancar, dan sesuai dengan target yang sudah direncanakan sebelumnya. Hal ini dibuktikan oleh data yang diperoleh dari setiap peserta yang didokumentasikan ke dalam dokumen seperti catatan harian dan foto/dokumentasi kegiatan. Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari yang dibagi menjadi 2 sesi. Penjelasan masing-masing kegiatan pada setiap sesinya dapat dilihat di bawah ini.

### a. Sesi 1

Sebelum sesi 1 ini dimulai, tim pelaksana melalui grup WA memberikan link absensi online yang diisi menggunakan aplikasi google form, serta mengirimkan link lembar kuesioner (angket) kepada setiap peserta untuk mengetahui apakah guru di sekolah mitra yaitu SMKN 1 Kandis sudah pernah mengenal cara atau langkah-langkah penerapan media pembelajaran berbasis online collaborative learning atau belum. Setelah absensi dan angket diisi oleh peserta kegiatan, tim pelaksana menyampaikan materi pelatihan yaitu penerapan media pembelajaran berbasis online collaborative learning. Platform yang digunakan sebagai media pembelajarannya adalah *Microsoft Teams*. Di sesi ini, peserta juga diberikan link video tutorial penggunaan *Microsoft Teams* tersebut. Setelah itu, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan oleh pemateri.

### b. Sesi 2

Pada sesi kedua, peserta diberikan latihan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis online collaborative learning. Dalam hal ini, peserta diminta untuk mengoperasikan platform *Microsoft Teams* dari Hp atau Laptop mereka masing-masing. Kemudian, latihan yang sudah dikerjakan dibahas secara bersama sebagai feedback (umpan balik) kepada peserta sekaligus

melihat sejauhmana pemahaman peserta terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *Microsoft Teams*. Selanjutnya, sebelum sesi 2 ditutup, tim pelaksana memberikan lembar kuesioner (angket) lagi yang bertujuan untuk melihat sejauhmana pemahaman peserta terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *Microsoft Teams*. Setelah itu, tim pelaksana menganalisis hasil angket sebelum dan sesudah kegiatan guna melihat perkembangan pengetahuan peserta terhadap media pembelajaran berbasis online collaborative learning, yaitu *Microsoft Teams*.

Berdasarkan hasil dari sesi 1 dan sesi 2 di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta di sekolah mitra sangat aktif dan menunjukkan respon yang positif terhadap kegiatan pelatihan ini. Hal ini karena peserta sangat antusias terhadap materi yang disampaikan karena memang para guru di sekolah mitra betul-betul membutuhkan cara atau langkahlangkah penerapan media pembelajaran berbasis *Microsoft Teams*. Peserta juga merasa bahwa pemateri dapat menyampaikan materi dengan jelas sehingga dapat dimengerti dengan baik dan mudah. Selanjutnya, peserta juga melakukan latihan bagaimana menerapkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* didalam proses pembelajaran berdasarkan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya sebagai feedback dari kegiatan pengabdian ini. Dari hasil latihan tersebut, dapat dilihat bahwa setiap peserta sudah memahami materi yang disampaikan dengan baik sehingga latihan yang dikerjakan juga baik hasilnya.

Berdasarkan hasil angket penilaian peserta terhadap kegiatan pengabdian, dapat dinyatakan bahwa setelah mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang lebih banyak lagi khususnya pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis informasi teknologi (IT) berupa media online collaborative learning yaitu *Microsoft Teams*. Respon yang paling sering dipilih pada angket tersebut adalah "sangat setuju" dan "setuju". Sehingga, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat bermanfaat bagi peserta, dan ilmu yang mereka dapatkan dari kegiatan pengabdian ini dapat mereka terapkan untuk menunjang profesionalisme mereka sebagai guru.

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka gambaran pemahaman guru tentang penerapan model pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* bagi guru-guru di SMKN 1 Kandis sebelum dan sesudah diberikan pelatihan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Microsoft Teams* di SMKN 1 Kandis

No	Bentuk Interaksi Sosial	Pre-Test		Post-Test	
		%	Kategori	%	Kategori
1	Pengetahuan model pembelajaran berbasis <i>Microsoft Teams</i>	55	Cukup Baik	70	Baik
2	Pernah mengikuti pelatihan model pembelajaran berbasis <i>Microsoft Teams</i> sebelumnya	57.5	Cukup Baik	90	Sangat Baik
3	Pernah menerapkan model pembelajaran berbasis <i>Microsoft Teams</i>	62.5	Cukup Baik	77.5	Baik
4	Tingkat keseringan menerapkan model Pembelajaran berbasis ( <i>Microsoft Teams</i> )	67.5	Baik	87.5	Sangat Baik
5	Pentingnya menerapkan model pembelajaran berbasis ( <i>Microsoft Teams</i> )	70	Baik	75	Baik
6	Kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis ( <i>Microsoft Teams</i> )	60	Cukup Baik	87.5	Sangat Baik
7	Kebiasaan menggunakan ICT dalam proses pembelajaran seperti laptop, smart phone, dan internet	60	Cukup Baik	77.5	Baik

No	Bentuk Interaksi Sosial	Pre-Test		Post-Test	
		%	Kategori	%	Kategori
8	Pemahaman dalam menerapkan ICT ( <i>Microsoft Teams</i> ) menggunakan smart phone atau laptop	65	Baik	77.5	Baik
9	Menerapkan media pembelajaran berbasis ICT selain <i>Microsoft Teams</i>	60	Baik	67.5	Baik
10	Keefektifan <i>Microsoft Teams</i> dari media lain dalam pembelajaran	75	Baik	75	Baik
Rata-rata		54.25	Cukup Baik	78.5	Baik

Pada tabel 1 diperoleh gambaran pelatihan model pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* sebelum dan sesudah diberikan pelatihan. Pada saat sebelum pelatihan, secara umum berada pada kategori cukup baik dengan rata-rata 54.25. Sedangkan setelah dilaksanakan pelatihan, secara umum berada pada kategori baik dengan rata-rata 78.5. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru mengenai pelatihan model pembelajaran berbasis *Microsoft Teams* di SMKN 1 Kandis meningkat dari 54.25% menjadi 78.5%.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini memberikan hasil yang positif. Hal ini karena kegiatan ini dapat membantu kesulitan serta memenuhi kebutuhan peserta dalam hal penerapan media pembelajaran berbasis online collaborative learning. Selanjutnya, kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini juga dapat mencapai target yang sudah disusun sebelumnya yaitu para guru mampu meningkatkan dan memperkaya pengetahuan mereka terhadap media pembelajaran berbasis informasi teknologi (IT).

### Daftar Pustaka

- Apriono, Djoko. (2013). Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama. Edisi XVII nomor 1.
- Koesoma A, Doni. (2009). Pendidik Karakter di Zaman Keblinger: mengembangkan visi guru sebagai pelaku perubahan dan pendidik karakter. Jakarta: Grasindo.
- BSNP. (2010). Paradigma Pendidikan Abad 21. Jakarta: Tim Penerbit.
- Wahyuni, Mei Dan Mustadi, Ali. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Collaborative Learning Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Reatif Dan Bersahabat. Jurnal Pendidikan Karakter
- Laal, Marjan dan Mohammad, Seyed. (2011). Benefits of Collaborative Learning.
- Richardus Eko Indrajit. (2016). Teknologi Informasi dan Perguruan Tinggi: menjawab Tantangan Pendidikan Abad 21.
- Riduwan. (2010). Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, Etistika Yuni, dkk. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global.
- Wikipedia. (2017). *Microsoft announced Microsoft Teams would replace Microsoft Classroom in Office 365 Education*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Teams](https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams)