

Analisis Kepuasan Siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dalam Menggunakan Microsoft Teams Sebagai Media Pembelajaran

Kelly Kirsten Audrey, Afifah Trista Ayunda

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita

Correspondence Author: Kelly.kirsten@student.pradita.ac.id

Abstract

Microsoft Teams adalah aplikasi dari Microsoft yang memiliki fitur utama yang dapat mengadakan kolaborasi atau rapat secara daring. Siswa di SMKK Immanuel 1 Pontianak menggunakan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran jarak jauh. Objektif dari penelitian ini adalah mengetahui kepuasan siswa dalam menggunakan Microsoft Teams dalam menunjang pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif. Teknik perolehan data adalah menggunakan kuesioner yang diisi oleh mahasiswa siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak sebagai responden. Sebanyak 54 kuesioner sudah terisi dan yang valid berjumlah 54 kuesioner. Variabel yang digunakan untuk mengetahui kelengkapan fitur dan kemudahan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring adalah kelengkapan dan bervariasinya fitur dalam Microsoft Teams, kemudahan siswa dalam mengumpulkan tugas menggunakan Microsoft Teams, melihat kemudahan notifikasi, berdiskusi dan mendengar penjelasan guru. Berdasarkan hasil analisis dan dikategorikan ke kriteris persepsi responden didapatkan hasil akhir 75,34 yang berarti menyatakan bahwa siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak sudah puas dengan fitur-fitur yang tersedia memberikan kemudahan dalam mengumpulkan tugas, kemudahan dalam melihat notifikasi, dan kemudahan dalam berdiskusi dan mendengar penjelasan guru, namun cukup sering terjadi gangguan pada sistem Microsoft Teams yang menyebabkan pengumpulan tugas menjadi terhambat.

Keyword: Aplikasi, Microsoft Teams, Media Pembelajaran, Smart School, UI/UX

1. PENDAHULUAN

Covid-19 atau *Corona Virus Disease-19* telah menjadi wabah secara global dan belum berakhir sampai pada hari ini [1]. Akibat pandemi ini, sebagai salah satu langkah untuk memutus mata rantai penularan, sekolah tatap muka ditiadakan dan diubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau *online*.

Peran teknologi sistem informasi, salah satunya *smart school* saat ini sangat besar. Aplikasi *Smart School* menurut Moersid adalah aplikasi sekolah yang telah mengintegrasikan semua sistem yang telah dibangun di sekolah agar dapat menciptakan efektivitas dan efisiensi pada saat proses kerja [2]. Salah satu contoh teknologi tersebut adalah Microsoft Teams yang digunakan oleh siswa di SMKK Immanuel 1 Pontianak dalam mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh. Sistem pembelajaran jarak jauh dan penggunaan Microsoft Teams ini adalah pengalaman baru untuk siswa maupun untuk guru di berbagai kota dan daerah, termasuk SMKK Immanuel 1 Pontianak, oleh sebab itu penting untuk mengetahui kepuasan siswa dalam menggunakan Microsoft Teams sebagai media pembelajaran jarak jauh [3].

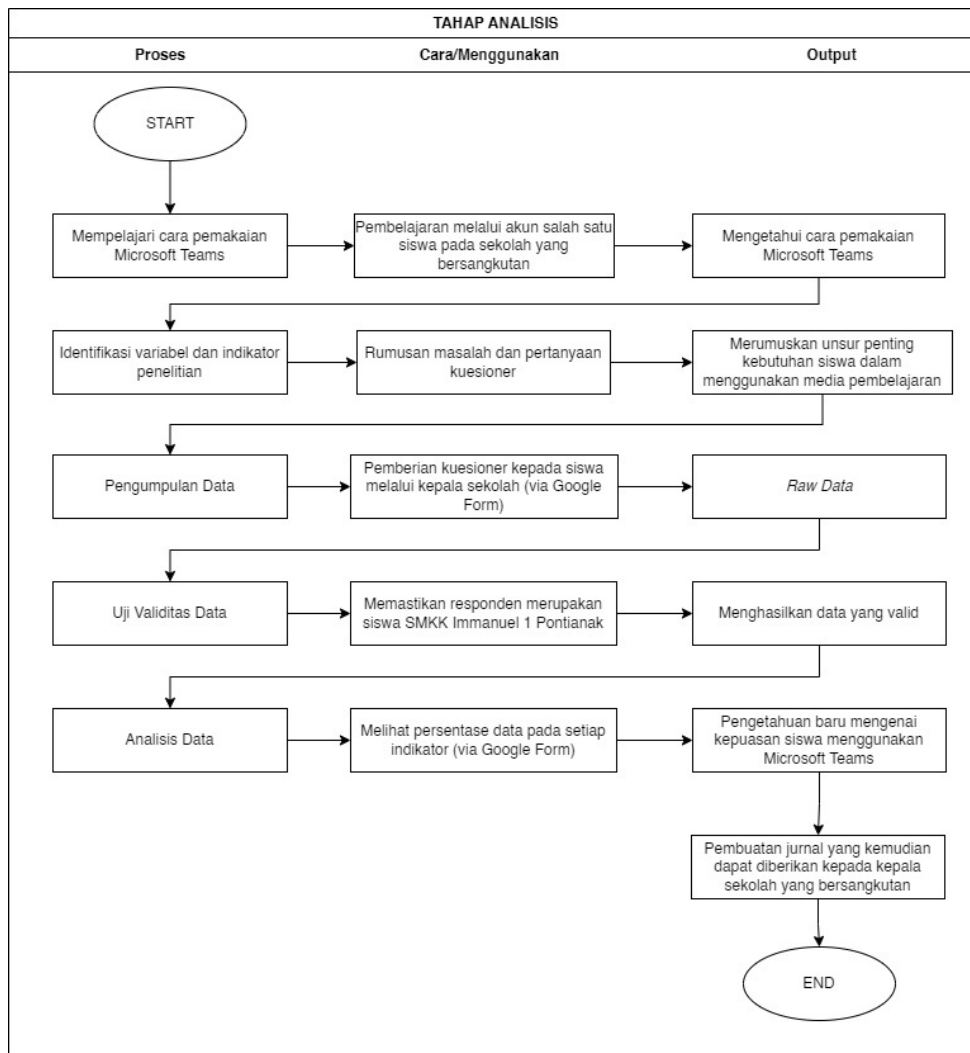
SMKK Immanuel 1 Pontianak adalah Sekolah Menengah Kejuruan Kristen yang berlokasi di Pontianak, Kalimantan Barat dan memiliki tiga jurusan, yaitu Teknologi Komputer Jaringan, Akuntansi, dan Pemasaran. Melihat pentingnya aplikasi Microsoft Teams pada proses pembelajaran jarak jauh, perlu dipastikan bahwa siswa puas menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat beberapa hal yang menjadi kunci utama dari kepuasan siswa selama menggunakan aplikasi Microsoft Teams yang perlu dianalisis, yaitu:

- a. Apakah Microsoft Teams sebagai media pembelajaran memiliki fitur yang lengkap atau bervariasi?
- b. Apakah siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dapat dengan mudah mengumpulkan tugas melalui Microsoft Teams sebagai media pembelajaran?
- c. Apakah siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dapat dengan mudah melihat notifikasi adanya tugas, modul pembelajaran, dan pengumuman melalui Microsoft Teams sebagai media pembelajaran?
- d. Apakah siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dapat dengan mudah mendengarkan penjelasan dan berdiskusi dengan guru maupun dengan anggota kelompok melalui Microsoft Teams sebagai media pembelajaran?

Menanggapi hal tersebut, dilakukanlah penelitian dengan tujuan untuk menganalisis kepuasan siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran jarak jauh berdasarkan dengan beberapa kunci atau unsur utama yang telah dideskripsikan agar pihak pengambil keputusan di sekolah dapat mengetahui tingkat kepuasan siswa yang bersangkutan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif. Teknik perolehan data adalah menggunakan kuesioner yang diisi oleh mahasiswa siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak sebagai responden dengan jumlah 54 siswa. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online dari tanggal 28 April 2021 sampai tanggal 1 Mei 2021. Sebanyak 54 kuesioner sudah terisi dan yang valid berjumlah 54 kuesioner. Penggambaran tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 merupakan tahapan penelitian dalam analisis kepuasan siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran. Sebelum memulai proses pengumpulan dan analisis data, diperlukan praktek dan pembelajaran cara pakai Microsoft Teams terlebih dahulu, dilanjutkan dengan penentuan variabel dan indikator kepuasan pemakaian aplikasi yang nantinya dicurahkan ke dalam pertanyaan kuesioner. Pengumpulan data adalah tahap berikutnya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian kuesioner Google Form kepada siswa yang bersangkutan melalui kepala sekolah. Data yang didapat kemudian dicek validitasnya dan kemudian dilakukan analisis data dengan melihat presentase setiap indikator pada halaman responden di Google Form. Jurnal kemudian direncanakan untuk diberikan kepada kepala sekolah SMKK Immanuel 1 Pontianak agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penelitian ini menggunakan skala likert[4] [5] dengan skala 1 – 5, dengan rumus persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{T}{M} \times 100\%$$

Ket:

P = Rata-rata/persentase

T = Nilai sesuai dengan persepsi responden

M = Nilai maksimum dari persepsi responden

Kategori persepsi responden menggunakan kriteria yang dijelaskan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria persepsi responden

Skala	Kriteria
85% - 100%	Sangat Puas
70% - 84,99%	Puas
55% - 79,99%	Netral
40% - 54,99%	Tidak Puas
0% - 39,99%	Sangat Tidak Puas

2.1. Tinjauan Pusataka

Tinjauan pusataka adalah teori pendukung yang menjadi dasar dari proses analisis kepuasan siswa SMK Immanuel 1 Pontianak dalam menggunakan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran. Penelusuran literatur dijelaskan sebagai berikut:

A. Pembelajaran Daring

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Daring adalah di dalam jaringan, terkoneksi melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya. Pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan layanan internet dan *Learning Management System (LMS)*[6]. *Learning Management System* adalah salah satu teknologi sistem informasi yang dirancang untuk mendukung hingga mengelola proses belajar mengajar, terutama secara daring [7]. LMS di sekolah dikontrol oleh seorang administrator yang bertugas untuk memastikan LMS dapat digunakan dengan baik bagi siswa dan juga tenaga pengajar [8]. Contoh dari *Learning Management System* adalah Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle. LMS yang berkualitas adalah *platform* yang dapat mengizinkan siswa, guru, dan orang tua untuk saling berkolaborasi dan berkomunikasi, mudah dan nyaman digunakan, aplikasi *cross platform*, dan tatap muka virtual, Microsoft Teams adalah salah satu aplikasi dengan fitur yang mengizinkan hal-hal tersebut[9].

B. UI dan UX

UI dan UX sangat berpengaruh pada kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. User Interface (UI) adalah salah satu cara komunikasi antar pengguna dan program yang digunakan [10]. UI pada program dapat merupakan pemilihan warna, tata letak elemen program seperti tombol dan menu, ataupun tampilan animasi di dalam program.[10]

User Experience (UX) tidak berbeda jauh dari UI, namun UX lebih fokus ke arah kenyamanan dan kelancaran pengguna dalam berkomunikasi atau menggunakan program bersangkutan [10].

Perancangan UI/UX pada aplikasi harus dengan pertimbangan umur pengguna dan target dari pasar [11].

C. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang sudah siap digunakan untuk menjalankan berbagai perintah dari penggunaannya [12]. Secara umum, aplikasi adalah alat yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu yang sudah siap pakai kepada pengguna[13]. Salah satu contoh dari aplikasi adalah Microsoft Teams.

D. Skala Likert

Skala likert adalah skala ordinal yang menggunakan beberapa pertanyaan dengan tujuan untuk mengukur pendapat responden mengenai suatu indikator [4]. Skala likert memeberikan beberapa pilihan dalam setiap pertanyaan, contohnya seperti sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju [4].

E. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sekumpulan perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi, sumber-sumber data, dan manusia yang saling terkoneksi dan bertukar informasi di dalam suatu lingkup atau organisasi [14]. Sistem informasi sangatlah penting untuk digunakan di dalam berbagai lembaga, khususnya lembaga pendidikan [15].

3. HASIL DAN ANALISA

Pada bagian ini, dijelaskan hasil penelitian dan pada saat yang sama diberikan pembahasan yang komprehensif. Hasil dapat disajikan dalam angka, grafik, tabel dan lain-lain yang membuat pembaca memahami dengan mudah [2], [5]. pembahasan dapat dibuat dalam beberapa sub-bab.

3.1. Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini adalah hasil dari analisis kepuasan yang dilakukan terhadap siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak berdasarkan dengan variabel dan indikator di bawah ini yang menjadi pertanyaan pada kuesioner.

Tabel 2. Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator
Profil Siswa	Merupakan siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak
	Jurusan yang diambil siswa
Kelengkapan dan bervariasinya fitur dalam Microsoft Teams	Fitur yang tersedia cukup memadai dalam mendukung proses belajar-mengajar.
	Fitur-fitur yang tersedia mendukung kreativitas proses belajar-mengajar.
Kemudahan mengumpulkan tugas	Gangguan pada sistem Microsoft Teams yang menyebabkan pengumpulan tugas menjadi terhambat.
	Kendala dalam mengumpulkan tugas karena ekstensi atau jenis berkas (file) tidak didukung oleh Microsoft Teams.
Kemudahan dalam melihat notifikasi	Secara keseluruhan, mudah untuk mengumpulkan tugas menggunakan Microsoft Teams.
	Sering ketinggalan informasi mengenai adanya tugas, modul pembelajaran atau pengumuman.
	Notifikasi mudah terlihat.
Variabel	Indikator
Kemudahan berdiskusi dan mendengar penjelasan guru	Fitur komunikasi (chat) sangat membantu dalam berdiskusi dengan guru maupun anggota kelompok.
	Siswa dapat dengan mudah mengakses pertemuan daring (meet).
	Audio dan visual dalam Microsoft Teams jelas dan lancar.

Pada tabel 1 di atas, dijelaskan variabel dan indikator yang akan digunakan sebagai dasar untuk pertanyaan kuesioner yang dibagikan kepada siswa. Variabel dan indikator tersebut merupakan hasil dari analisis setelah praktik menggunakan aplikasi Microsoft Teams secara personal dan masukan dari salah satu siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak.

3.2. Hasil Analisis

Pada tabel 1 di atas, dapat dilihat variabel dan indikator yang akan dicurahkan ke dalam pertanyaan kuesioner. Pada pembahasan ini, akan dilakukan analisis dan persentase tingkat kepuasan berdasarkan dengan skala likert pada tabel 3 dan 4 di bawah ini. Frekuensi yang terdapat pada tabel di bawah, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (ST), dan Sangat Setuju (SS).

Tabel 3. Frekuensi Jawaban Responden

Indikator	Frekuensi					Total
	STS (1)	TS (2)	N (3)	ST (4)	SS (5)	
Fitur yang tersedia cukup memadai dalam mendukung proses belajar- mengajar.	0	3	7	22	22	54
Fitur-fitur yang tersedia mendukung kreativitas proses belajar- mengajar.	0	1	18	19	16	54
Gangguan pada sistem Microsoft Teams yang menyebabkan pengumpulan tugas menjadi terhambat jarang terjadi.	2	14	20	15	3	54
Kendala dalam mengumpulkan tugas karena ekstensi atau jenis berkas (file) tidak didukung oleh Microsoft Teams sering terjadi.	1	9	16	17	11	54
Secara keseluruhan, mudah untuk mengumpulkan tugas menggunakan Microsoft Teams.	0	2	18	23	11	54
Sering ketinggalan informasi mengenai adanya tugas, modul pembelajaran atau pengumuman.	1	2	15	23	13	54
Notifikasi mudah terlihat.	1	7	15	16	15	54
Fitur komunikasi (chat) sangat membantu dalam berdiskusi dengan guru maupun anggota kelompok.	0	4	12	21	17	54
Siswa dapat dengan mudah mengakses pertemuan daring (meet).	0	2	8	29	15	54
Audio dan Visual dalam Microsoft Teams jelas dan lancar.	0	2	20	25	7	54

Tabel 4. Analisis dan Persentase Kepuasan Siswa

Indikator	Frekuensi					Total	%
	STS (1)	TS (2)	N (3)	ST (4)	SS (5)		
Fitur yang tersedia cukup memadai dalam mendukung proses belajar- mengajar.	0	6	21	88	110	225	83,33%
Fitur-fitur yang tersedia mendukung kreativitas proses belajar- mengajar.	0	2	54	76	80	212	78,52%
Gangguan pada sistem Microsoft Teams yang menyebabkan pengumpulan tugas menjadi terhambat jarang terjadi.	2	28	60	60	15	165	61,11%
Kendala dalam mengumpulkan tugas karena ekstensi atau jenis berkas (file) tidak didukung oleh Microsoft Teams sering terjadi.	1	18	48	68	55	190	70,37%
Secara keseluruhan, mudah untuk mengumpulkan tugas menggunakan Microsoft Teams.	0	4	54	92	55	205	75,93%

Sering ketinggalan informasi mengenai adanya tugas, modul pembelajaran atau pengumuman.	1	4	45	92	65	207	76,67%
Notifikasi mudah terlihat.	1	14	45	64	75	199	73,70%
Fitur komunikasi (chat) sangat membantu dalam berdiskusi dengan guru maupun anggota kelompok.	0	8	36	84	85	213	78,89%
Siswa dapat dengan mudah mengakses pertemuan daring (meet).	0	4	24	116	75	219	81,11%
Audio dan Visual dalam Microsoft Teams jelas dan lancar.	0	4	60	100	35	199	73,70%

Dari tabel di atas, dapat dipetakan kriteria persepsi responden berdasarkan dengan persentase kepuasan responden. Frekuensi didapatkan dari hasil perkalian dari jumlah responden dan bobot skala 1-5. Kriteria persepsi responden akan dijabarkan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 5. Kriteria Persepsi Responden

Indikator	Persentase	Kriteria
Fitur yang tersedia cukup memadai dalam mendukung proses belajar- mengajar.	83,33%	Puas
Fitur-fitur yang tersedia mendukung kreativitas proses belajar- mengajar.	78,52%	Puas
Gangguan pada sistem Microsoft Teams yang menyebabkan pengumpulan tugas menjadi terhambat jarang terjadi.	61,11%	Netral
Kendala dalam mengumpulkan tugas karena ekstensi atau jenis berkas (file) tidak didukung oleh Microsoft Teams sering terjadi.	70,37%	Puas
Secara keseluruhan, mudah untuk mengumpulkan tugas menggunakan Microsoft Teams.	75,93%	Puas
Sering ketinggalan informasi mengenai adanya tugas, modul pembelajaran atau pengumuman.	76,67%	Puas
Notifikasi mudah terlihat.	73,70%	Puas
Fitur komunikasi (chat) sangat membantu dalam berdiskusi dengan guru maupun anggota kelompok.	78,89%	Puas
Siswa dapat dengan mudah mengakses pertemuan daring (meet).	81,11%	Puas
Audio dan Visual dalam Microsoft Teams jelas dan lancar.	73,70%	Puas

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa penggunaan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran jarak jauh di SMKK Immanuel 1 Pontianak mendapatkan respon yang positif dari siswa sekolah yang bersangkutan.

4. KESIMPULAN

Microsoft Teams adalah aplikasi dari Microsoft yang memiliki fitur utama yang dapat mengadakan kolaborasi atau rapat secara daring. Siswa di SMKK Immanuel 1 Pontianak menggunakan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran jarak jauh. Sebanyak 54 siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak telah menjawab kuesioner. Penelitian ini dibuat dengan melihat kelengkapan atau bervariasinya fitur yang tersedia, kemudahan siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak dalam pengumpulan tugas, melihat notifikasi, mendengarkan penjelasan dan berdiskusi dengan guru maupun dengan anggota kelompok melalui Microsoft Teams sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan didapatkan hasil rata-rata persentase seluruh indikator yaitu 75,34 menyatakan bahwa siswa SMKK Immanuel 1 Pontianak puas dengan fitur-fitur yang tersedia. Fitur- fitur pada Microsoft Team dapat memberikan kemudahan dalam mengumpulkan tugas, kemudahan dalam melihat notifikasi,

dan kemudahan dalam berdiskusi dan mendengar penjelasan guru, namun cukup sering terjadi gangguan pada sistem Microsoft Teams yang menyebabkan pengumpulan tugas menjadi terhambat.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penelitian ini adalah hasil tugas akhir dari mata kuliah Bahasa Indonesia yang diambil penulis pada perkuliahan semester 2 (dua) tahun 2021 dan digunakan kembali serta direvisi pada semester 6 (enam) 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Pratama, "Jurnal Ekologi, Masyarakat dan Sains," 2022, doi: 10.55448/ems.
- [2] Y. Khadaffi dan W. Kurnia, "Aplikasi Smart School Untuk Meningkatkan Produktivitas Guru di Era New Normal (Studi Kasus : SMAN 1 KRUI)," Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer, vol. 5, no. 2, 2021.
- [3] A. Mardhiyyah, S. Sulistyani, A. Wicaksono, dan K. Khoiriyah, "STUDENT LEARNING EXPERIENCE THROUGH MICROSOFT TEAMS DURING THE PANDEMIC ERA," *Premise: Journal of English Education*, vol. 11, no. 3, hlm. 691, Okt 2022, doi: 10.24127/pj.v11i3.5865.
- [4] W. Budiaji, "skala-pengukuran-dan-jumlah-respon-skala-likert".
- [5] S. Syofian, T. Setiyaningsih, dan N. Syamsiah, "OTOMATISASI METODE PENELITIAN SKALA LIKERT BERBASIS WEB."
- [6] M. Suradji, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI," 2021.
- [7] Y. Fitriani, "JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)," 2020. [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicomTelp.+62-21-3905050>,
- [8] A. R. Novianto dan S. Rani, "Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design," 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://nngroup.com>
- [9] N. Evans, "Microsoft Teams Supports Authentic Assessment of Learning," *Journal of Teaching and Learning with Technology*, vol. 11, no. 1, Des 2022, doi: 10.14434/jotlt.v11i1.34595.
- [10] H. Himawan dan M. Yanu, "Buku InterfaceUSERExperience_MangarasYanuF".
- [11] Y. Yanfi dan P. D. Nusantara, "UI/UX design prototype for mobile community-based course," *Procedia Comput Sci*, vol. 216, hlm. 431–441, 2023, doi: 10.1016/j.procs.2022.12.155.
- [12] B. T. Mahardika, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU," 2020.
- [13] A. Widarma dan S. Rahayu, "PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE-KABUPATEN ASAHAN."
- [14] A. Rachmat, B. Hamzah, dan M. Niswar, "Evaluation of Academic Information System Using Delone and Mclean Success Model: A Case Study of Academic Information System Hasanuddin University," 2022.
- [15] Jumroni, J. Juwito, dan B. Tiara, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI," 2021.