

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori-teori yang Terkait dengan Judul

1. Pengertian Penerapan

Secara etimologi pengertian penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang diberi imbuhan awalan “pe” dan sufiks “an” yang berarti proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan, perihal mempraktikkan.⁷ Saat yang sama, menurut pendapat beberapa ahli, penerapan untuk mencapai tujuan tertentu, untuk kepentingan kelompok atau kelompok tertentu, dan untuk mempraktikkan teori, metode, atau perilaku tertentu lainnya.

Nurdin Usman mengatakan bahwa implementasi mengarah pada adanya kegiatan, tindakan, dan proses. Implementasi bukan hanya sekedar kegiatan, melainkan suatu aktivitas yang direncanakan terlebih dahulu dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan kegiatan.⁸ Menurut Guntur Setiawan, implementasi merupakan perpanjangan dari kegiatan, kegiatan ini menyesuaikan proses hubungan antara tujuan dan tindakan untuk mencapai tujuan dan memerlukan jaringan pelaksana serta birokrasi yang efektif.⁹ Penerapan adalah suatu tindakan dilakukan secara individu atau kolektif dalam rangka mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Secara linguistik, penerapan merupakan semacam hal, metode atau hasil.¹⁰

⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), 1180.

⁸ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002).

⁹ Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), 39.

¹⁰ Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), 1487.

Dalam pandangan Ali, penerapan ialah praktik, pencocokan atau implementasi.¹¹ Sementara itu, menurut Riant Nugroho penerapan merupakan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹² Menurut Wahab, berbeda dengan Nugroho implementasi adalah tindakan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan dalam keputusan. Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan pekerjaan yang dapat diperoleh melalui suatu metode sehingga dapat dipraktekkan di masyarakat.¹³

Berdasarkan pendapat para pakar, dapat disimpulkan istilah penerapan merupakan cara, pelaksanaan, dan suatu aktivitas yang terencana sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut pula disimpulkan bahwa istilah penerapan bermuara dalam kegiatan, adanya aksi, tindakan, atau prosedur suatu sistem. Ungkapan prosedur berarti bahwa penerapan (*implementasi*) bukan sekedar kegiatan, melainkan suatu aktivitas yang direncanakan terlebih dahulu serta dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Pengertian Hambatan

Menurut Oemar Hamalik, “Hambatan adalah segala sesuatu yang dapat menghalangi, merintang, menghambat yang ditemui oleh manusia atau individu dalam kehidupannya sehari-hari yang datangnya silih berganti, sehingga menimbulkan hambatan bagi individu yang menjalaninya untuk mencapai tujuan”.¹⁴ Hambatan merupakan suatu hal yang dapat menyebabkan kesulitan

¹¹ Lukman Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Apollo, 2007), 104.

¹² Riant Nugroho, *Prinsip Penerapan Pembelajaran* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003).

¹³ Wahab, *Tujuan Penerapan Program* (Jakarta: Bulan Bintang, 2008), 63.

¹⁴ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1992).

dalam proses pembelajaran, sedangkan Moru berpendapat bahwa hambatan ialah sesuatu yang dapat menghalangi pembelajaran peserta didik.

Definisi hambatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Hambatan adalah halangan atau rintangan”.¹⁵ Hambatan mempunyai arti yang sangat penting dalam setiap melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan. Hambatan adalah keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan terganggu dan tidak terlaksana dengan baik.

Hambatan ialah sesuatu yang menghalangi kemajuan atau pencapaian akan suatu hal. Hambatan adalah usaha yang ada dan berasal dari dalam diri sendiri yang mempunyai sifat dan mempunyai tujuan untuk melemahkan dan menghalangi secara tidak berdasarkan konsepsi.¹⁶

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, hambatan merupakan suatu hal yang bersifat negatif yang dapat menghalangi, dapat menyebabkan pelaksanaan terganggu dan menyebabkan kesulitan dalam aktivitas yang dilaksanakan seseorang. Hambatan ini jadi sebuah rintangan bagi seseorang untuk melaksanakan kegiatan tertentu.

3. Pembelajaran Pada Masa Pandemi *Covid 19*

Pada tanggal 24 Maret 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat pemberitahuan No. 4 tahun 2020 mengenai penerapan kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran penyakit virus corona (*Covid-19*), notifikasi tersebut menyebutkan Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR).¹⁷ Pembelajaran tatap muka di sekolah/kampus telah

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Edisi Ketiga Bahasa Depdiknas* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 385.

¹⁶ Anonim, *Materi ATHG*, Diakses dari <http://Sman111jkt.sch.id> pada tanggal 24 Februari 2021.

¹⁷ Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

berubah jadi pembelajaran *online* dirumah. Di masa pandemi *covid-19*, belajar di rumah menjadi solusi untuk melanjutkan sisa semester. Pembelajaran *online* merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan peserta didik, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet.¹⁸

Pembelajaran *online* membutuhkan peran pendidik untuk menilai efektifitas dan beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini penting dilaksanakan untuk menjaga supaya semua aspek pembelajaran (seperti proses pengetahuan, moralitas, ketrampilan, kecerdasan dan estetika) diperkaya.¹⁹ Padahal peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran *online* secara tidak langsung telah mempengaruhi daya serap siswa. Di masa pandemi *covid-19*, komunikasi antara orang tua dan pendidik menjadi penting untuk diperhatikan agar siswa dapat belajar secara mandiri.

Siswa Sekolah Dasar hingga mahasiswa (S1) umumnya belajar di rumah dengan mengerjakan pekerjaan rumah bagi pendidik, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, menulis karangan, atau menulis tanggapan. Tidak ada masalah besar dengan belajar atau studi dirumah. Namun saat ini akibat pandemi *covid-19* belajar jadi kendala, karena aktivitas belajar mengajar dikelas dialihkan ke rumah melalui “online” atau “offline”. Belajar di luar jaringan membawa masalah baru, dan semua siswa harus menyelesaikan akumulasi pekerjaan dari pengajar. Bayangkan, jika peserta didik harus mengerjakan pekerjaan rumah setiap hari, atau bayangkan berapa banyak kelas yang ada di setiap perguruan tinggi. Dari sisi jaringan, dosen dan pendidik

¹⁸ Asmuni, A., *Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya* (Jurnal Paedagogy, 7(4), 2020), 281-288.

¹⁹ Dai, D., & Lin, G., Online Home Study Plan for Postponed 2020 Spring Semester during the COVID-19 Epidemic: A Case Study of Tangquan Middle School in Nanjing, Jiangsu Province, China (*SSRN Electronic Journal*, <https://doi.org/10.2139/ssrn.3555539>, 2020).

menggunakan aplikasi seperti *Zoom*, *Whatsapp*, *Google Classroom* yang membutuhkan kuota internet, sehingga harus mengeluarkan uang untuk membeli kuota internet. Belum lagi kendala koneksi internet yang tidak didukung. Jika diatur dengan baik dan benar, belajar dari rumah tidak menjadi masalah.²⁰

Sesuai pedoman Permendikbud Nomor 2 Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 mengenai penyelenggaraan belajar di rumah selama masa darurat penyebaran penyakit virus corona (*Covid-19*), salah satu tujuan pelaksanaan belajar dirumah adalah untuk menjamin terwujudnya hak siswa atas pendidikan, memberikan pelayanan pada masa darurat *covid-19* di satuan pendidikan, melindungi satuan pendidikan kewarganegaraan dari dampak buruk *covid-19*, mencegah penyebaran *covid-19* di satuan pendidikan, dan memastikan pemberian dukungan psikososial bagi guru, siswa, dan orangtua/wali.²¹

Dalam menghadapi pandemi *covid-19*, pembelajaran perlu dilaksanakan memperhatikan faktor pendukung keberhasilan implementasi. Adapun yang mempengaruhi implementasi adalah: (1) pendidik harus mempunyai kemampuan menggunakan media teknis supaya proses pembelajaran di masa pandemi menjadi lebih kreatif, (2) di masa pandemi *covid-19*, teknologi merupakan sarana dan prasarana yang sangat dibutuhkan dalam proses pengajaran, (3) desain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga akan berdampak pada proses pembelajaran itu sendiri.

4. Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran Biologi

Manusia adalah makhluk yang paling sempurna karena diberkahi dengan pikiran. Masuk akal jika manusia selalu mempunyai sifat ingin tahu untuk menciptakan segala macam pengetahuan. Salah satu ilmu

²⁰ Kenang Kelana, *Pedagogik dan Covid-19* (Jakarta: Taman Pembelajar Rawamangun, 2020), 15-16.

²¹ Ketut Sudarsana., dkk. *Covid 19 : Perspektif Pendidikan* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 81.

yang mempelajari mengenai makhluk hidup adalah biologi. Biologi berasal dari kata *Bios* yang berarti kehidupan dan *logos* yang berarti ilmu sehingga dapat dikatakan bahwa biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup. Biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang keanekaragaman dan interaksi seluruh makhluk hidup di bumi.²² Menurut Warianto, biologi sebagai ilmu memiliki beberapa karakteristik.

Karakteristik ilmu biologi sebagai berikut.

- a. Obyek kajian berupa benda konkret dan dapat ditangkap oleh indra, kemudian dikembangkan berdasarkan pengalaman empiris (pengalaman nyata).
- b. Memiliki langkah-langkah sistematis yang bersifat baku.
- c. Menggunakan cara berfikir logis dimana berfikir dengan menarik kesimpulan dari hal-hal khusus menjadi ketentuan yang umum atau menarik kesimpulan dari hal-hal umum menjadi ketentuan yang khusus.
- d. Memiliki hasil yang bersifat obyektif atau adanya.²³

Tujuan pembelajaran biologi adalah agar siswa dapat memahami, menemukan, dan menjelaskan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam biologi. Untuk proses belajar biologi diperlukan strategi, berbagai macam pendekatan, metode, media, agar siswa lebih aktif belajar dan berbuat untuk memahami konsep, prinsip-prinsip biologi sehingga diharapkan hasil belajar siswa lebih baik.²⁴

Sebagai ilmu, biologi terdiri dari serangkaian pengetahuan ilmiah, oleh karena itu mempelajari biologi adalah proses penemuan seperti halnya memahami fakta, konsep atau prinsip. Agar dapat memahami semua ini,

²² Campbell & Reece, *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*, terj. Damaring Tyas Wulandari (Jakarta: Erlangga, 2008).

²³ Warianto, *Keterampilan Proses Sains* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

²⁴ Anonim, *Tujuan Pembelajaran Biologi*, Diakses pada tanggal 3 Oktober, 2021, <http://eprints.umm.ac.id>.

tidak hanya memakai satu metode saja, seperti melalui karya ilmiah langsung, tetapi perlu memahami informasi ilmiah yang sudah ada. Pembelajaran biologi adalah pembelajaran bagaimana mempelajari biologi dengan siswa yang ingin memperoleh keterampilan untuk mempelajari objek biologi.²⁵

Pembelajaran biologi harus dilaksanakan dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang berlanjut. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap tingkat penguasaan belajar siswa. Oleh karena itu, materi-materi yang terdapat dalam biologi tidak hanya tersusun dari hal-hal sederhana yang dihafalkan dengan hafalan, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks dengan analisis, aplikasi, evaluasi serta kreasi. Siswa harus berperan aktif dalam kegiatan belajar supaya dapat menemukan dan memahami konsep biologi. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat.²⁶

5. Prinsip-prinsip Pembelajaran Biologi

Prinsip-prinsip pembelajaran biologi tidak hanya sekedar kumpulan fakta dan konsep, karena terdapat berbagai proses dan nilai dalam pembelajaran biologi yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip-prinsip pembelajaran biologi yang menyenangkan antara lain: kegiatan belajar harus dikaitkan dengan lingkungan, isi pelajaran

²⁵ Priya Santoso, *Mahir Praktikum Biologi Penggunaan Alat-Alat Sederhana dan Murah Untuk Percobaan Biologi* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 25.

²⁶ Mayen R. Situmorang, *Pengaruh Genius Learning Strategy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon Tahun Pembelajaran 2011/2012*, Diakses pada tanggal 3 Oktober, 2021, <http://digilib.unimed.ac.id>.

bermakna dalam kehidupan, strategi pembelajaran agar sistematis, adanya layanan individu, transparansi penilaian, model tepat, metode dan media yang bervariasi, curi perhatian peserta selama pembelajaran, memberikan penugasan sedikit demi sedikit, umpan balik harus positif, peserta didik diberi kesempatan untuk membuat strategi belajarnya sendiri, sistematis dimulai dari konsep dengan contoh dan noncontoh.²⁷

6. Pembelajaran Online (*E-Learning*)

Pembelajaran *online* adalah salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran peserta didik dalam kegiatan belajar.²⁸ Di tengah pandemi *covid-19*, pembelajaran *online* dilaksanakan. Ada dua jenis *e-learning* yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada saat yang bersamaan. Kegiatan belajar berlangsung secara bersamaan antara guru dan siswa. Hal ini memungkinkan guru dan siswa untuk berkorelasi langsung secara *online*. Dalam praktiknya, *synchronous training* mengharuskan guru dan siswa untuk mengakses internet secara bersamaan. Guru memberikan materi pembelajaran dalam bentuk essay atau *slide* presentasi dan siswa dapat mendengarkan presentasi secara pribadi melalui internet. Siswa juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara pribadi. *Synchronous training* adalah citra dari kelas nyata, namun bersifat (virtual) dan seluruh siswa terhubung melalui internet. *Synchronous training* sering juga disebut sebagai *virtual classroom*.²⁹

²⁷ Jeni Pertiwi, *Prinsip Pembelajaran Biologi yang Menyenangkan*, 2018.

²⁸ Saifuddin, M. F, *E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa* (Universitas Ahmad Dahlan, . 2016), 102-110.

²⁹ Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10 (1), 1–18. "Indonesia confirms first cases of coronavirus". *Bangkok Post* (dalam bahasa Inggris). Reuters. 2 Maret 2020. Diakses pada tanggal 24 September 2020.

Kata *e-Learning* mengandung definisi yang luas, sebagai akibatnya para ahli yang menguraikan mengenai pengertian *e-Learning* berdasarkan aneka macam sudut pandang. Salah satu definisi yang dapat diterima banyak pihak contohnya berdasarkan pernyataan *Darin E. Hartley* yang menyatakan: “*e-Learning* artinya suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya materi ajar pada murid menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan personal komputer lain.”³⁰ Bahkan menurut *Learnframe.Com* dalam *Glossary of e-Learning Terms* menyatakan suatu pengertian yang lebih luas: “*e-Learning* merupakan sistem pendidikan yang memakai pelaksanaan elektro untuk mendukung belajar mengajar menggunakan media Internet, jaringan personal komputer, juga personal komputer standalone.” Dari beberapa definisi, disimpulkan bahwa sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi pada proses pembelajaran dapat diklaim menjadi suatu *e-Learning*.³¹

Beragam kata telah diutarakan oleh pakar teknologi informasi dan ahli pendidikan. Secara sederhana *e-learning* dapat dipahami menjadi suatu kegiatan belajar yang memanfaatkan teknologi informasi berupa personal komputer dilengkapi menggunakan telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) menjadi media primer pada penyampaian bahan ajar dan hubungan antara pendidik dan peserta didik.

Proses belajar berbasis *e-learning* siswa membutuhkan sarana dan prasarana pendukung supaya pembelajaran dapat berlangsung dan mempunyai kualitas pembelajaran yang lebih baik.³² Sarana dan prasarana

³⁰ *Darin E. Hartley, Selling e-Learning* (American Society for Training and Development, 2001).

³¹ *Glossary of e-Learning Terms*, (Learnframe.Com, 2001).

³² *Rustiani, R., Djafar, S., Rusnim, R., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, E., Measuring Usable Knowledge: Teacher's Analyses of Mathematics for Teaching Quality and Student Learning*. In

tersebut antara lain merupakan *smartphone* (handphone pintar), komputer/laptop, aplikasi, dan jaringan internet yang digunakan menjadi media pada berlangsungnya pembelajaran berbasis *e-learning*.

7. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidik harus mengikuti kemajuan ini ketika memberikan konten mata pelajaran. Pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta memenuhi kebutuhan belajar murid. Sehingga memungkinkan murid untuk dengan mudah menerima pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Pengajaran harus lebih menarik bagi murid agar menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Makna buku teks lebih jelas, akibatnya siswa lebih memahami dan menguasai tujuan pengajaran.
- c. Metode pembelajaran harus beragam, bukan hanya melalui komunikasi lisan pendidik, akibatnya murid tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa wajib melakukan aktivitas belajar, lantaran bukan hanya mendengarkan penerangan dari guru, namun kegiatan lain yang dilakukan misalnya mengamati, melakukan, dan lainnya.³³

Azhar Arsyad memberikan konklusi berdasarkan penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sebagai akibat dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan output belajar.

International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series (2019, October). 239-245.

³³ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 2.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sebagai akibatnya menyebabkan motivasi belajar, hubungan langsung antara murid dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi kendala indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar dapat ditampilkan di kelas dapat diganti menggunakan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan menggunakan bantuan mikroskop, film, slide, gambar.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman umum pada murid mengenai peristiwa di lingkungan.³⁴

Dari beberapa poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat berdasarkan media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Manfaat media pembelajaran untuk pendidik dapat memberikan bimbingan bagi pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan pengajar menjelaskan materi pembelajaran secara tertib, serta membantu menyajikan materi yang menarik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran untuk murid adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar murid serta memungkinkan murid berpikir kritis dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar dalam suasana belajar yang menyenangkan, murid dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

8. Aplikasi *Microsoft Teams 365*

Microsoft Teams yaitu sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menyatukan fungsi seperti percakapan kerja, konferensi video, penyimpanan file (termasuk kolaborasi file), dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan *Office 365* dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain yang

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada). 29-30.

diproduksi oleh *Microsoft*.³⁵ *Microsoft Teams* memungkinkan pengajar menggunakan kolom tugas untuk mendistribusikan, memberikan umpan balik, dan menilai tugas yang diberikan kepada murid melalui *Teams* yang hanya tersedia untuk pelanggan *Office 365 for Education*.³⁶

Berikut ini ada dua tampilan dasar pada *Microsoft Teams 365* diantaranya sebagai berikut.³⁷



Gambar 2.1 Tampilan dasar *Microsoft Teams 365*

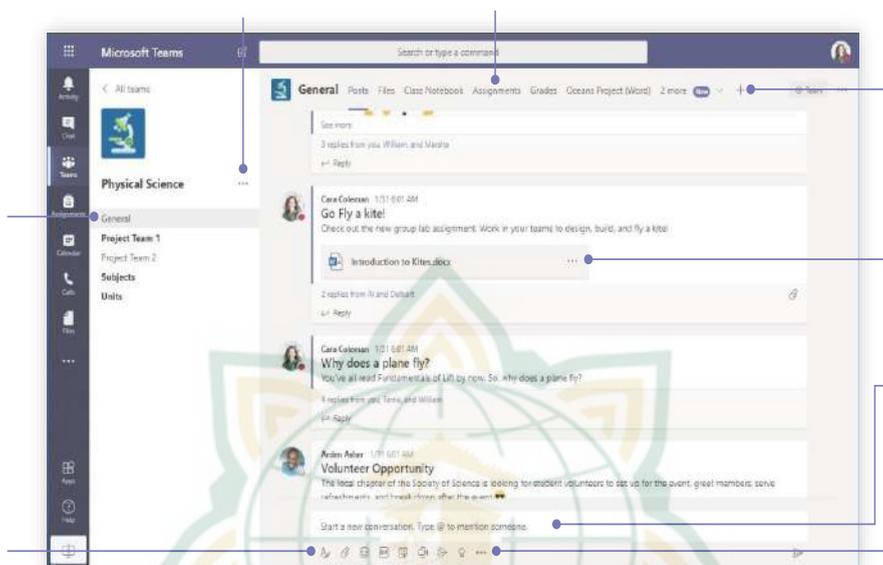
Sumber:

<https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=2008317>.

³⁵ Anonim, *Microsoft Teams*, diakses pada tanggal 14 Oktober, 2020, <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mic>.

³⁶ Anderson, Kareem, *Microsoft Teams for Education adds assignment and grading features*, OnMSFT (May 2018), diakses pada tanggal 14 Oktober 2020.

³⁷ Anonim, *Microsoft Teams For Education*, diakses pada tanggal 14 Oktober, 2020, <https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=2008317>.



Gambar 2.2 Tampilan untuk Tim Kelas

Tim kelas menghadirkan kemampuan khusus yang disesuaikan dengan kegiatan belajar dan mengajar.

Sumber: <https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=2008317>.

Berikut ini ada beberapa fitur utama pada *Microsoft Teams 365* diantaranya sebagai berikut.

a. Fitur Utama Microsoft Teams

1) Chat

Aplikasi *Microsoft Teams* mempunyai penekanan yang besar dalam dialog. Pengguna dapat mengirimkan GIF, stiker, emoji, serta teks baku melalui chatting secara personal atau dialog kelompok. Riwayat dialog untuk saluran generik tetap ada, sebagai akibatnya memakai channel menjadi ringkasan yang dapat merekam berapa using rapat berlangsung, mendokumentasikan perubahan, atau menambahkan anggota tim baru dengan cepat.

2) Panggilan Audio dan Video

Aplikasi *Microsoft Teams* memungkinkan pengguna beralih menurut dialog kelompok ke

konferensi audio atau video secara cepat. Dengan konferensi video, pengguna menerima fitur baku misalnya pembuatan catatan rapat, berbagi layar, perekaman rapat, dan pesan instan.

3) Meeting

Tab meeting dapat menarik jadwal rapat pengguna melalui Outlook dan juga memungkinkan pengguna mengatur jadwal rapat baru pada pelaksanaan *Microsoft Teams* yang juga dikirimkan notifikasinya melalui Outlook.

4) File

Di dalam arsip pengguna dapat dengan cepat menemukan dan menampilkan arsip di *OneNote*, *OneDrive*, dan pada *Microsoft Teams* (disimpan pada situs *SharePoint* mereka sendiri).

5) Live Events

Microsoft Teams juga memungkinkan pengguna untuk memperluas konferensi pengguna. Dengan aplikasi *Microsoft Teams* pengguna dapat mengadakan rapat secara *live* – rapat besar, webinar, dan lain-lain.

6) Konektivitas Ke Perangkat Lain

Kemampuan aplikasi *Microsoft Teams* berintegrasi dengan perangkat yang lain misalnya *smartphone*, tablet, dan kamera beserta dengan periferal misalnya speaker dan *headphone*. Kemampuan ini dapat menambah efisiensi untuk perusahaan dengan tim yang mempunyai mobilitas tinggi, tetapi tetap menjaga keamanan untuk kelancaran berbisnis.³⁸

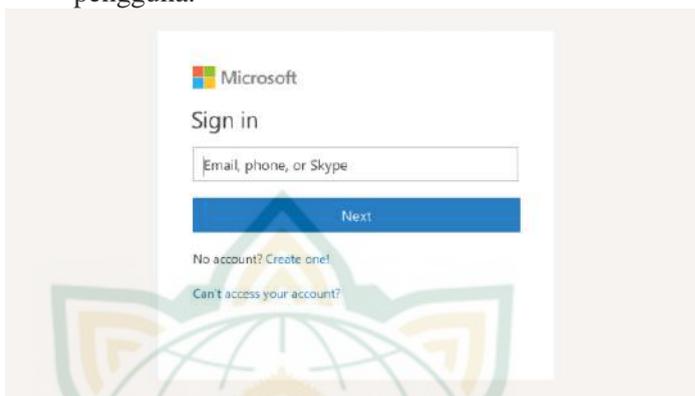
b. Panduan *Microsoft Teams*

1) Masuk

- a) Pada Windows, klik **Mulai** > ***Microsoft Teams***.
- b) Pada Mac, ketik buka folder **Aplikasi** dan klik ***Microsoft Teams***. Pada ponsel, ketuk Ikon ***Teams***.

³⁸ Anonim, *Microsoft Teams dan Fitur Utamanya*, Diakses dari <https://www.solusi.com/apa-itu-microsoft-teams-dan-fitur-utamanya/> pada tanggal 14 Oktober 2020.

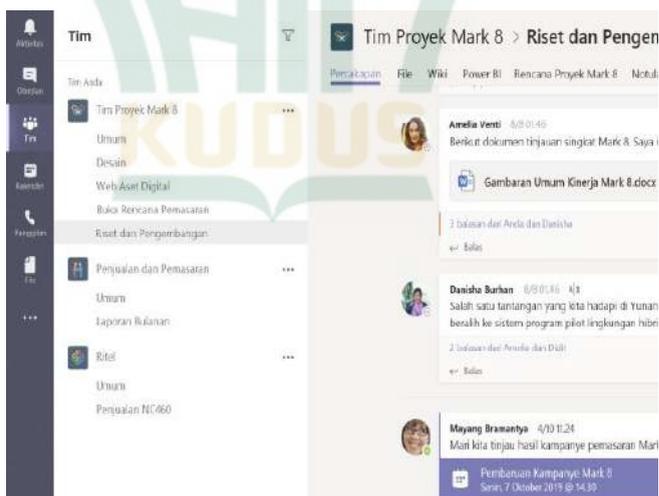
- c) Lalu, masuk dengan email sekolah dan kata sandi pengguna.



Gambar 2.3

2) Memilih tim dan saluran

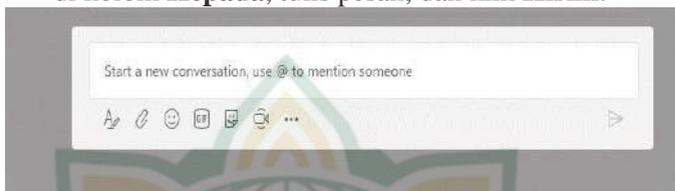
Tim adalah sekumpulan orang, percakapan, file, dan alat yang tersedia di satu tempat. *Saluran* adalah diskusi dalam tim yang dikhususkan bagi divisi, proyek, atau topik tertentu. Klik Tim dan pilih salah satu tim. Pilih saluran untuk menjelajahi percakapan, file, dan tab lainnya.



Gambar 2.4

3) Mulai percakapan

- a) Dengan seluruh tim... Klik **Teams**, pilih tim dan saluran, tulis pesan lalu klik **Kirim**.
- b) Dengan seseorang atau sebuah kelompok... Klik **Obrolan baru**, ketik nama orang atau kelompok itu di kolom **Kepada**, tulis pesan, dan klik **Kirim**.



Gambar 2.5

4) Memulai Rapat

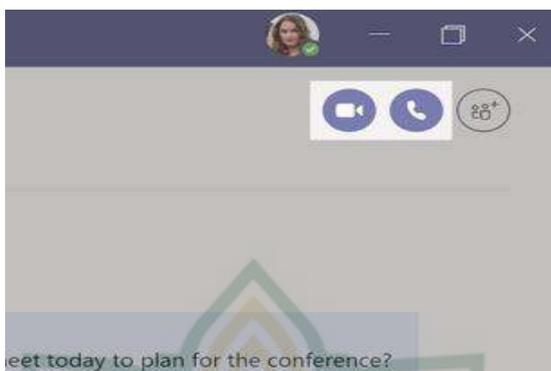
Klik mulai rapat di bawah tempat pengguna mengetik pesan untuk memulai rapat dalam saluran. (Jika mengklik Balas, lalu mulai rapat, rapat akan mulai berdasarkan percakapan tersebut). Masukkan nama rapat, lalu mulai undang orang lain.



Gambar 2.6

5) Melakukan panggilan video dan audio

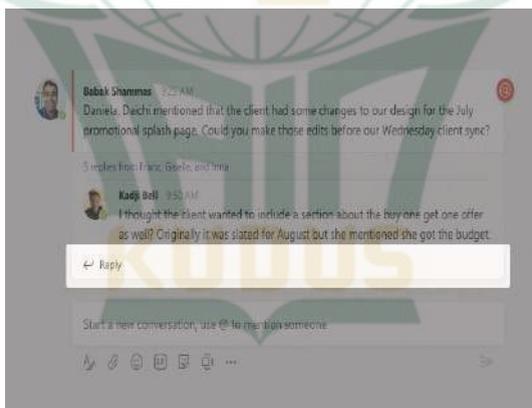
Klik **Panggilan video** atau **Panggilan audio** untuk melakukan panggilan dengan seseorang melalui obrolan. Untuk menghubungi sebuah nomor, klik **Panggil** di bagian kiri dan masukkan nomor telepon. Lihat riwayat panggilan dan pesan suara pengguna di area yang sama.



Gambar 2.7

6) Membalas percakapan

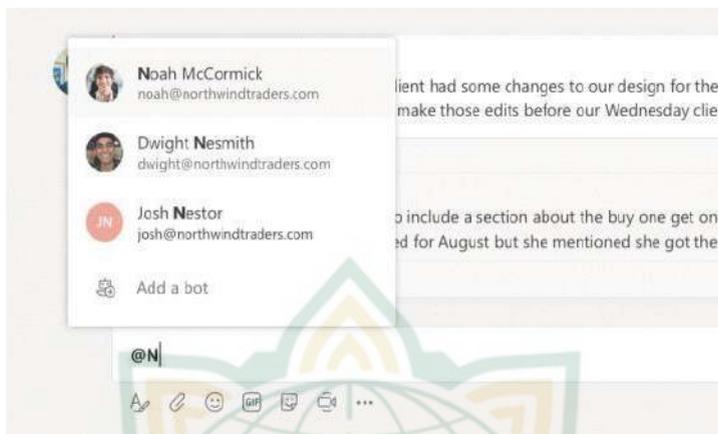
Percakapan saluran diatur berdasarkan tanggal dan kemudian dijadikan utas percakapan. Temukan utas yang ingin pengguna balas, lalu klik **Balas**. Tambahkan pemikiran pengguna dan klik **Kirim**.



Gambar 2.8

7) Menyebut seseorang

Untuk menarik perhatian seseorang, ketik @, diikuti nama mereka (atau pilih dari daftar nama yang muncul). Ketik **@tim** untuk mengirimkan pesan kepada setiap orang di tim atau **@saluran** untuk memberi tahu seseorang yang memfavoritkan saluran itu.



Gambar 2.9

8) Menambahkan emoji, meme, atau GIF

Klik **Stiker** di bawah kotak tempat pengguna mengetik pesan, lalu pilih meme atau stiker dari salah satu kategori. Ada juga tombol untuk menambahkan emoji atau GIF.

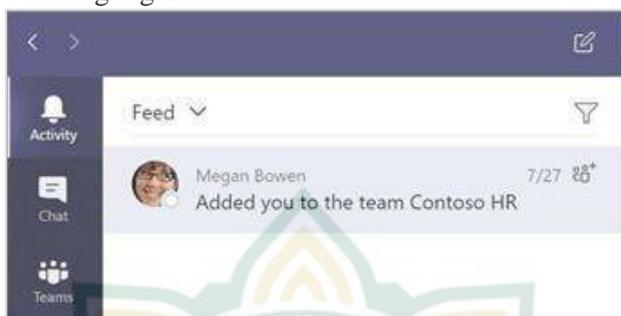


Gambar 2.10

9) Mengetahui informasi terbaru

Klik **Aktivitas** di bagian kiri. **Umpan Balik** menampilkan semua pemberitahuan dan segala sesuatu yang terjadi baru-baru ini di saluran yang pengguna ikuti.

Di sini pengguna juga akan melihat pemberitahuan tentang tugas.



Gambar 2.11

10) Menambahkan tab di saluran

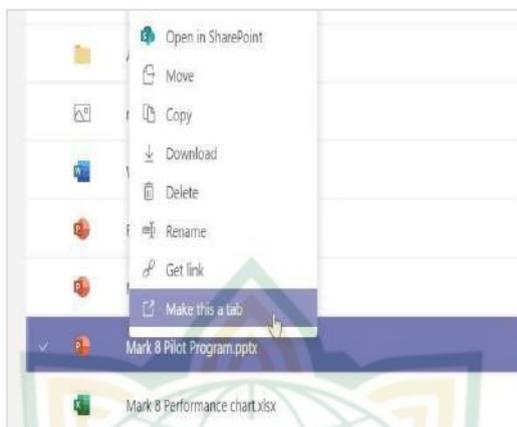
Klik + tab di bagian atas saluran, klik aplikasi yang pengguna inginkan, dan kemudian ikuti petunjuknya. Gunakan **Cari** jika tidak melihat aplikasi yang diinginkan.



Gambar 2.12

11) Berbagi file

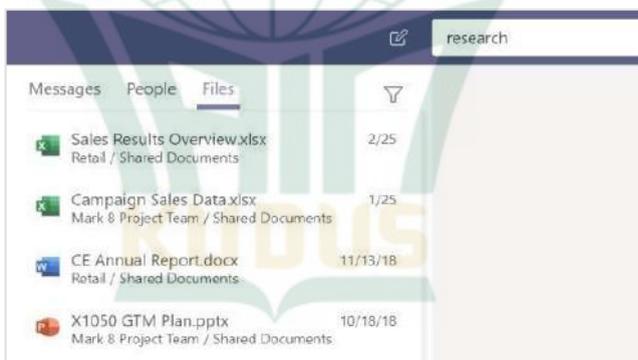
Klik **Lampirkan** di bawah kotak tempat mengetik pesan, pilih lokasi file dan kemudian file yang pengguna inginkan. Tergantung lokasi file, pengguna akan mendapatkan opsi untuk mengunggah salinan, berbagi tautan, atau cara lain untuk berbagi.



Gambar 2.13

12) Mencari sesuatu

Ketik sebuah frasa di kotak perintah pada bagian atas aplikasi dan tekan Enter. Lalu pilih tab Pesan, Orang, atau File . Pilih item atau klik Filter untuk mempersempit hasil pencarian.



Gambar 2.14

13) Menemukan aplikasi pribadi

Klik **Aplikasi tambahan lainnya** untuk melihat aplikasi pribadi. Pengguna dapat membuka atau menghapus aplikasi di sini. Tambahkan lebih banyak aplikasi di bawah **Aplikasi**.



Gambar 2.15

14) Menambahkan aplikasi

Klik **Aktivitas** di bagian kiri. Di sini, Anda bisa memilih aplikasi yang ingin Anda gunakan di Teams, pilih pengaturan yang sesuai, dan **Tambahkan**.³⁹



Gambar 2.16

³⁹ Anonim, *Panduan Mulai Cepat Microsoft Teams*, Diakses dari <https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=2008317> pada tanggal 14 Oktober 2020.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk perbandingan dan tambahan informasi terhadap penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu adalah kajian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Sebelum menyelesaikan penelitian ini, penulis disini mengambil beberapa hasil penelitian terdahulu yang membahas mengenai pembelajaran *online* pada era pandemi *covid-19* antara lain sebagai berikut.

Tabel 2.17 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Tema	Fokus
1.	Aldi Dwi Saputra dan Kundharu Saddhono	<i>Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di Masa Pandemi</i>	a. Dari hasil penelitian menerangkan media pembelajaran <i>Microsoft Office Team 365</i> , fitur yang terdapat pada <i>Microsoft Office Team 365</i> dapat menunjang pembelajaran <i>online</i> pada masa pandemi. Fitur ruang daring <i>Microsoft Teams</i> , dapat digunakan pengajar untuk pembelajaran tatap muka secara <i>online</i> , sebagai akibatnya pengajar dapat memantau murid

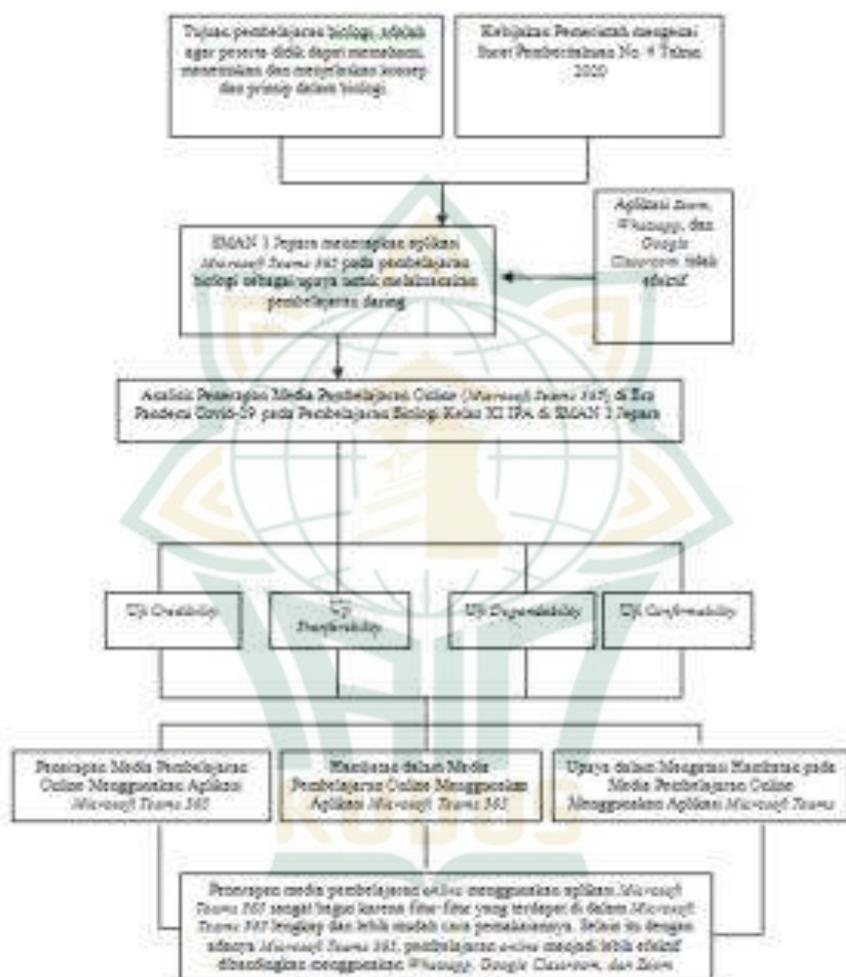
			<p>pada ruang daring <i>Microsoft Teams</i>.⁴⁰</p> <p>b. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang penerapan media pembelajaran online menggunakan aplikasi <i>Microsoft Office Team 365</i> di masa pandemi <i> covid-19</i>.</p> <p>c. Perbedaannya terletak pada pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pembelajaran Biologi.</p>
2.	Idad Suhada, Tuti Kurniati, Ading Pramadi, Milla	<i>“Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada</i>	a. Penggunaan aplikasi <i> google classroom</i> untuk pembelajaran <i>online</i> di era pandemi <i> covid-19</i> sangat baik dan

⁴⁰Aldi Dwi Saputra dan Kundharu Saddhono, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di Masa Pandemi* (LINGUA 18(1), 2021), 16-26.

	Listiawati	<i>Masa Wabah Covid-19</i>	<p>efektif, namun akan lebih baik jika digabungkan dengan <i>platform online</i> lainnya.⁴¹</p> <p>b. Persamaannya adalah sama-sama meneliti mengenai media pembelajaran <i>online</i> di era pandemi <i>covid-19</i>.</p> <p>c. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang media pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>google classroom</i>, dan yang akan penulis teliti tentang analisis penerapan media pembelajaran <i>online</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> 365 pada pembelajaran biologi.</p>
--	------------	----------------------------	--

⁴¹ Idad Suhada, dkk., “Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19” Prodi Pendidikan Biologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 1.18 Kerangka Berfikir