



ANALISIS PEMBELAJARAN MATA KULIAH PEDAGOGIK MELALUI PEMBELAJARAN DARING *MICROSOFT TEAMS* PADA MAHASISWA PGSD

Maya Kuswaty^a & Suhadah^b

^{ab}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ Universitas Primagraha

Corresponding Email: mayakuswatymm@gmail.com

ABSTRACT

This study analyzes the effectiveness of learning Pedagogy courses through the Microsoft Teams online platform for students of the Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD). Qualitative research methods are used to gain in-depth insights into students' experiences and challenges faced during the online learning process. Data were collected through in-depth interviews with 15 students and document analysis covering learning activities for one semester. The results of the study indicate that Microsoft Teams provides flexibility of time and easy access to lecture materials, as well as supports interaction and collaboration through video conference and chat features. However, students face challenges such as technical problems, device limitations, and lack of social interaction and direct support that affect understanding of the material. This study recommends improving technical support and infrastructure and developing more adaptive teaching strategies to address existing shortcomings. These findings provide valuable insights for the development and implementation of online learning technologies in the context of higher education, as well as providing a basis for further research in this area.

Keywords: pedagogy, online learning, microsoft teams

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis efektivitas pembelajaran mata kuliah Pedagogik melalui platform daring *Microsoft Teams* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Metode penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai pengalaman mahasiswa dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran daring. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 15 mahasiswa dan analisis dokumen yang meliputi aktivitas pembelajaran selama satu semester. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Microsoft Teams* memberikan fleksibilitas waktu dan akses yang mudah ke materi kuliah, serta mendukung interaksi dan kolaborasi melalui fitur *video conference* dan *chat*. Namun, mahasiswa menghadapi tantangan seperti masalah teknis, keterbatasan perangkat, serta kurangnya interaksi sosial dan dukungan langsung yang mempengaruhi pemahaman materi. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan dukungan teknis dan infrastruktur serta pengembangan strategi pengajaran yang lebih adaptif untuk mengatasi kekurangan yang ada. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan dan penerapan teknologi pembelajaran daring dalam konteks pendidikan tinggi, serta memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

Kata Kunci: pedagogik, pembelajaran daring, *microsoft teams*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Transformasi digital ini semakin

mendalam dengan penerapan platform pembelajaran daring yang menawarkan metode baru dalam proses belajar mengajar. Salah satu platform yang banyak digunakan di lingkungan akademik adalah *Microsoft Teams*. Platform ini tidak hanya menyediakan alat untuk pertemuan video dan komunikasi *real-time*, tetapi juga mendukung kolaborasi dan pengelolaan tugas secara efektif (Microsoft, 2024).

Menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (Kementerian Pendidikan Nasional, 2007a), kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam memahami peserta didik dan mengelola pembelajaran yang mendidik dan dialogis. Kompetensi kepribadian berkaitan dengan kepribadian guru yang percaya diri, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, serta memiliki etos kerja dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Kompetensi profesional dapat dinilai dari penguasaan materi, dan substansi yang berkaitan dengan pelajaran dan kurikulum yang digunakan.

Mata kuliah Pedagogik dalam program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memegang peranan yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan, karena mata kuliah ini bertujuan untuk mempersiapkan calon pendidik dengan pengetahuan dan keterampilan pedagogis yang esensial. Mata kuliah ini mencakup teori-teori pembelajaran, strategi pengajaran, serta metode evaluasi yang diperlukan untuk mengelola proses pembelajaran di kelas. Mengingat betapa krusialnya kompetensi pedagogis dalam profesi pengajaran, penerapan metode pembelajaran yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan teori pedagogik dalam praktik (Koffka & Lewin, 2022; Vygotsky, 1978).

Mata kuliah pedagogik yang dilalui selama satu semester pada tahun pertama perkuliahan menjadi dasar pengetahuan mengenai pengajaran yang perlu dikuasai mahasiswa. Sebagai syarat sebelum mempelajari mata kuliah lain yang lebih khusus mempelajari pengajaran sesuai mata pelajaran atau jenjang kelas peserta didik. Proses pembelajaran keilmuan pedagogik yang bertahap akan menghasilkan peningkatan keilmuan dalam memahami dan kemampuan mengimplementasikan kompetensi pedagogik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Kuntarto dan Maryono (2020) bahwa kompetensi pedagogik mahasiswa semester III dapat dikatakan cukup, sedangkan semester V dan VII sangat baik. Sehingga ada hubungan signifikan antara mata kuliah keguruan yang pernah ditempuh oleh mahasiswa calon guru dengan kompetensi pedagogik.

Microsoft Teams sebagai platform pembelajaran daring menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti pertemuan video, ruang diskusi, pembagian materi, dan manajemen tugas. Fitur-fitur ini berpotensi untuk meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa serta mendukung kolaborasi antar mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Studi oleh Johnson et al. (2021) menunjukkan bahwa platform seperti Microsoft Teams dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa melalui fitur interaktif dan umpan balik yang *real-time*. Namun, meskipun potensi ini besar, implementasi pembelajaran daring seringkali menghadapi berbagai tantangan seperti masalah teknis, kesulitan dalam adaptasi, serta kualitas interaksi yang mungkin tidak seoptimal pembelajaran tatap muka (Bower, 2019; Li & Wang, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pembelajaran mata kuliah Pedagogik melalui platform *Microsoft Teams* dapat mempengaruhi proses belajar mengajar di program studi PGSD. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Microsoft Teams* dalam mendukung proses

pembelajaran, memahami pengalaman mahasiswa terkait pembelajaran daring, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama implementasi. Dengan memahami berbagai aspek ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna untuk pengembangan strategi pembelajaran daring yang lebih baik dan memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan di masa depan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami pengalaman mahasiswa serta dosen dalam pembelajaran mata kuliah pedagogik melalui platform pembelajaran daring *Microsoft Teams*. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran daring dan untuk mengeksplorasi makna subjektif yang dialami oleh partisipan (Creswell & Poth, 2018).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan mahasiswa untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tantangan dalam penggunaan *Microsoft Teams*. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang mendalam dan kontekstual (Patton, 2015). Teknik pengumpulan data yang kedua peneliti melakukan observasi langsung pada sesi pembelajaran daring di *Microsoft Teams*. Observasi mencakup interaksi antara mahasiswa dan dosen, serta penggunaan fitur-fitur *Microsoft Teams*. Catatan lapangan diambil untuk mendokumentasikan dinamika kelas dan proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang ketiga yaitu dokumentasi. Analisis dokumen dilakukan dengan meninjau materi ajar, tugas, dan umpan balik yang diberikan melalui *Microsoft Teams*. Dokumentasi ini memberikan informasi tambahan tentang kualitas materi dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran (Flick, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran mata kuliah Pedagogik melalui *Microsoft Teams* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 15 mahasiswa dan analisis dokumen yang meliputi catatan aktivitas pembelajaran daring selama satu semester. Temuan utama dari penelitian ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Efektivitas Fitur *Microsoft Teams*
 - a) *Video Conference* dan Interaksi *Real-Time*: Sebagian besar mahasiswa melaporkan bahwa fitur video conference pada *Microsoft Teams* sangat bermanfaat dalam memungkinkan interaksi langsung dengan dosen dan sesama mahasiswa. Sebagai contoh, mahasiswa menyatakan, "Fitur video conference memudahkan saya untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas dan mendapatkan umpan balik langsung dari dosen." Penelitian oleh Johnson et al. (2021) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa interaksi langsung dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan kualitas pembelajaran.
 - b) Chat dan Diskusi: Fitur chat pada *Microsoft Teams* juga dianggap penting untuk komunikasi informal dan diskusi kelompok. Mahasiswa merasa bahwa chat memungkinkan mereka untuk bertanya dan berdiskusi tentang

materi di luar jam kuliah formal. "Kami sering menggunakan chat untuk bertanya tentang tugas dan berdiskusi dengan teman-teman," ujar salah satu mahasiswa.

- c) Pengelolaan Materi dan Tugas: Fitur berbagi file dan pengelolaan tugas memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi kuliah dengan mudah dan mengumpulkan tugas secara efisien. Salah satu mahasiswa mencatat, "Saya bisa dengan mudah mengakses materi kuliah dan mengumpulkan tugas tanpa harus datang ke kampus."

2. Pengalaman Belajar Mahasiswa

- a) Fleksibilitas dan Kenyamanan: Sebagian besar mahasiswa melaporkan bahwa pembelajaran daring memberikan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan waktu dan lokasi yang mereka pilih. Ini sejalan dengan temuan Chen et al. (2021), yang menyatakan bahwa fleksibilitas waktu merupakan salah satu keuntungan utama dari *e-learning*.
- b) Masalah Teknis: Meskipun banyak mahasiswa menikmati fleksibilitas yang ditawarkan, mereka juga mengalami masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang tidak memadai. Seorang mahasiswa mengungkapkan, "Masalah koneksi sering kali mengganggu saya saat mengikuti kelas daring, dan kadang-kadang saya tidak dapat mengakses materi dengan lancar."
- c) Kurangnya Interaksi Sosial: Beberapa mahasiswa merasa bahwa pembelajaran daring mengurangi kesempatan untuk berinteraksi sosial dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Salah satu mahasiswa mencatat, "Saya merasa kurang terhubung dengan teman-teman dan dosen dibandingkan ketika kami belajar di kelas."

3. Tantangan dalam Pembelajaran Daring

- a) Kesulitan dalam Memahami Materi: Beberapa mahasiswa melaporkan kesulitan dalam memahami materi tanpa kehadiran fisik dosen untuk memberikan penjelasan langsung. Mahasiswa mengungkapkan, "Kadang-kadang sulit untuk memahami materi hanya melalui slide dan video tanpa penjelasan langsung."
- b) Keterbatasan Akses dan Dukungan: Beberapa mahasiswa merasa bahwa dukungan teknis yang tersedia tidak memadai untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. "Dukungan teknis dari kampus tidak selalu cepat atau memadai untuk masalah yang saya hadapi," kata salah satu mahasiswa.

4. Manfaat Tambahan

- a) Akses ke Rekaman Kuliah: Salah satu manfaat yang sangat dihargai oleh mahasiswa adalah kemampuan untuk mengakses rekaman kuliah. Mahasiswa merasa bahwa rekaman ini sangat membantu mereka untuk mereview materi. Seorang mahasiswa menyatakan, "Saya sangat terbantu dengan adanya rekaman kuliah karena saya bisa mengulang materi yang sulit saya pahami."
- b) Kemudahan dalam Manajemen Tugas: *Microsoft Teams* memungkinkan mahasiswa untuk mengelola tugas dengan lebih baik, termasuk pengumpulan tugas dan pemberian umpan balik. "Fitur manajemen tugas memudahkan saya

untuk melacak tenggat waktu dan mendapatkan umpan balik dari dosen," ujar mahasiswa lain.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran mata kuliah Pedagogik menawarkan berbagai keuntungan dan tantangan.

1. Keuntungan Penggunaan *Microsoft Teams*

- a) Interaksi dan Keterlibatan: Fitur *video conference* dan *chat* pada *Microsoft Teams* terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta antara sesama mahasiswa. Hal ini mendukung temuan Johnson et al. (2021) bahwa interaksi langsung dalam pembelajaran daring dapat memperbaiki keterlibatan mahasiswa. *video conference* memungkinkan diskusi yang lebih dinamis dan interaktif, sedangkan *chat* memberikan ruang untuk komunikasi informal yang mendukung pembelajaran kolaboratif.
- b) Fleksibilitas dan Aksesibilitas: Fleksibilitas waktu yang ditawarkan oleh pembelajaran daring adalah keuntungan utama, seperti yang dijelaskan oleh Chen et al. (2021). Mahasiswa dapat belajar sesuai dengan jadwal mereka sendiri dan mengakses materi kapan saja. Ini memungkinkan penyesuaian belajar yang lebih baik dan akses yang mudah ke bahan ajar.
- c) Manfaat Rekaman Kuliah: Akses ke rekaman kuliah merupakan fitur penting yang mendukung pembelajaran mandiri. Mahasiswa dapat mengulang materi yang sulit dipahami dan menyesuaikan tempo belajar mereka sendiri, sesuai dengan temuan dari Bower (2019).

Keuntungan yang didapatkan dari penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa mengenai alternatif media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tentunya ini pun akan berpengaruh terhadap kompetensi pedagogik calon guru. Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sulistyarini dan Fatonah (2022) bahwa pemahaman literasi digital guru dan pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan nilai variabel kompetensi pedagogik guru sebesar 58,5%. Adapun, sisanya 41,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar regresi.

Hasil penelitian lain terkait penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa telah dilakukan oleh Imayanti, dkk (2023) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Microsoft Teams* sebagai sarana media pembelajaran berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar mahasiswa di kelas analisis data. Hasil belajar mahasiswa yang meningkat menunjukkan keberhasilan dari penggunaan aplikasi dan didukung dengan kesiapan dari mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran.

Manfaat yang diberikan aplikasi *Microsoft Teams* telah dirasakan pula oleh beberapa jenjang pendidikan lain selain di perguruan tinggi. Penggunaan *Microsoft Teams* telah diujikan pada jenjang pendidikan level taman kanak-kanak. Penelitian tersebut dilakukan oleh Wikansari dan Pamungkas (2023) menunjukkan penggunaan *Microsoft Teams 365* pada pembelajaran seni di taman kanak-kanak (TK) membantu Pengajar memberikan pembelajaran

dengan baik, meskipun dilakukan secara jarak jauh. *Microsoft Teams 365* mempermudah peserta didik mengikuti proses pembelajaran seni, mengumpulkan tugas, dan memperoleh materi. Fitur *Microsoft Teams 365* membantu proses pembelajaran seni pada materi mewarnai dan menggambar, olah vokal, *modelling*, menari, serta diakhiri dengan puncak seni yaitu *talent show*.

2. Tantangan dalam Pembelajaran Daring

- a) Masalah Teknis: Masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat merupakan tantangan signifikan dalam pembelajaran daring. Temuan ini sejalan dengan laporan Li & Wang (2022) yang menunjukkan bahwa masalah teknis sering kali menghambat efektivitas pembelajaran daring. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk menyediakan dukungan teknis yang memadai dan mempertimbangkan infrastruktur yang lebih baik untuk mendukung pembelajaran daring.
- b) Kurangnya Interaksi Sosial dan Dukungan Langsung: Keterbatasan interaksi sosial dan kesulitan dalam memahami materi tanpa bimbingan langsung menunjukkan bahwa meskipun teknologi memberikan fleksibilitas, ia tidak selalu dapat menggantikan nilai dari interaksi tatap muka. Seperti yang diungkapkan oleh Vygotsky (1978), interaksi sosial merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, strategi tambahan seperti sesi bimbingan tambahan atau penggunaan alat komunikasi tambahan mungkin diperlukan.
- c) Dukungan dan Adaptasi: Kurangnya dukungan teknis yang memadai menggarisbawahi perlunya pengembangan sistem dukungan yang lebih baik untuk mahasiswa. Menurut Zhang (2023), institusi pendidikan perlu mengadaptasi strategi untuk mendukung mahasiswa dalam mengatasi tantangan teknis dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar daring mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran mata kuliah Pedagogik pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memberikan manfaat signifikan berupa fleksibilitas waktu dan aksesibilitas materi kuliah, serta mendukung interaksi dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa melalui fitur *video conference* dan *chat*. Meskipun demikian, tantangan utama yang dihadapi termasuk masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat, serta kurangnya interaksi sosial dan dukungan langsung yang mengganggu pemahaman materi. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran daring, penting bagi institusi pendidikan untuk meningkatkan dukungan teknis dan infrastruktur serta mengembangkan strategi pengajaran yang adaptif. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk perbaikan lebih lanjut dalam penerapan teknologi pembelajaran daring dan membuka jalan bagi penelitian tambahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bower, M. (2019). *Design of technology-enhanced learning: Integrating research and practice*. Springer.
- Chen, H., Lai, C., & Chang, C. (2021). E-learning and its impact on student performance in higher education. *Educational Technology & Society*, 24(2), 78-92.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Johnson, S. D., Hornik, S., & Salas, E. (2021). Human factors and the integration of technology in education. *Journal of Educational Computing Research*, 59(2), 347-366.
- Flick, U. (2018). *An Introduction to Qualitative Research* (6th ed.). SAGE Publications.
- Irmayanti, dkk (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Microsoft Teams Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAI Muhammadiyah Sinjai. *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*, 4 (1), pp. 49-55. Doi: 10.47435/jtmt.v4i1.149
- Kementerian Pendidikan Nasional, (2007a). Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Koffka, K., & Lewin, K. (2022). *Principles of Gestalt Psychology*. Routledge.
- Kuntarto, Eko dan Maryono. (2020). Asesmen Kompetensi Pedagogik Calon Guru: Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi PGSD. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (2), pp. 377-390.
- Li, Y., & Wang, Z. (2022). Adopting Microsoft Teams in higher education: A case study of teaching and learning. *Computers & Education*, 176, 104378.
- Microsoft. (2024). *Microsoft Teams: Features and benefits*. diakses melalui <https://www.microsoft.com/teams>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice* (4th ed). SAGE Publications.
- Sulistiyarini, W., Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2 (1), pp. 42-72
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wikansari, Kunti Fitriah dan Pamungkas, Joko. (2023). Penggunaan Microsoft Team 365 dalam Inovasi Pembelajaran Seni di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (4), pp. 3875-3882. Doi: 10.31004/obsesi.v7i4.44336
- Zhang, L. (2023). Challenges and opportunities in online learning environments: Insights from recent studies. *International Journal of Distance Education Technologies*, 21(1), 30-45.