

APLIKASI MICROSOFT TEAMS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS ESAI

Franscy, Dini Hidayati, Lenny Solo, Musril Zahari

Universitas Panca Sakti Bekasi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia, Indonesia

E-mail: franscy91@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the effectiveness of the Microsoft Teams application in teaching essay writing skills to students in class XI SMA Bangun Cipta Rumbia, Lampung. Based on the result of preliminary observation shows that students learning outcome was still low and there were some problems related to the impact of their writing skills that still have not achieved the expected aims. This research used the action research method, involving 30 students. Quantitative data was taken from the results of comparing the results of writing essays on initial conditions (pre-cycle), cycle 1, and cycle 2, while qualitative data was taken during observation and action. The results showed that there was an increase in learning activities and learning outcomes in writing essays for students. This increase is known from the percentage of students' activeness in participating in the learning process has increased, the results obtained in cycle 2 the percentage of "very active" and "active" was 30% and the percentage of "less active" and "very less active" decreased by 23.33%. The results of students' essay writing skills also increased, this increase can be seen from the percentage of the mastery score of essay writing in Cycle 1 of 63.33%, then experienced a significant increase in Cycle 2 with the percentage of completeness value of 73.33%. This means that the application of the Microsoft Teams application based on technological developments has a positive impact on the development of students in the learning process, especially essay writing skills.*

Keywords: *Microsoft Teams; essay writing; online-based learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis esai pada peserta didik di kelas XI SMA Bangun Cipta Rumbia, Lampung dengan menggunakan aplikasi Microsoft Teams. Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hasil keterampilan menulis esai, sehingga belum mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *action research*, dengan melibatkan jumlah partisipan penelitian sebanyak 30 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar menulis esai peserta didik. Peningkatan tersebut diketahui dari hasil persentase nilai keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan, hasil yang diperoleh pada siklus 2 persentase "sangat aktif" dan "aktif" sebesar 30 % dan persentase "kurang aktif" dan "sangat kurang aktif" mengalami penurunan sebesar 23,33%. Hasil keterampilan menulis esai peserta didik juga mengalami peningkatan, peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase nilai ketuntasan menulis esai di Siklus 1 sebesar 63,33%, kemudian mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada Siklus 2 dengan persentase nilai ketuntasan sebesar 73,33%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Microsoft Teams dengan berbasis pada perkembangan teknologi, memberikan dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya keterampilan menulis esai.

Kata Kunci: microsoft teams; menulis esai; pembelajaran daring

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v10i1.31723>

Pendahuluan

Menulis diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengungkapkan informasi, gagasan dan ide dalam bentuk tulisan. Proses pembelajaran menulis, pengetahuan implisit dikembangkan melalui paparan penggunaan bahasa untuk berkomunikasi dan difasilitasi oleh strategi praktik fungsional.¹ Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas, masih ditemukan peserta didik yang kurang menghasilkan tulisan yang baik karena terdapat kesalahan dalam pengorganisasian gagasan dan paragraph. Artinya, peserta didik harus mampu memahami dan menguasai penyusunan isi tulisan dan kesesuaian tulisan antar paragraf sebelum mereka menulis, sehingga hasil dapat dipahami dengan baik bagi pembacanya. Permasalahan ini terjadi dikarenakan selain isi tulisan peserta didik harus menggambarkan sebuah ide dan gagasan yang menarik dan substantif untuk menarik minat pembacanya, peserta didik juga diharuskan untuk mematuhi berbagai aturan formal dalam bahasa, yang meliputi; kosakata, organisasi, gramatikal, kohesi dan koherensi, serta mekanik. Tulisan dikategorikan baik dan komunikatif jika menggunakan bahasa yang mudah dipahami pembacanya, bahasa yang jelas, dan lugas serta tidak ambigu.

Aspek substansi dan isi tulisan menjadi aspek permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Mengungkapkan ide dan gagasan yang ingin disampaikan dan bagaimana mengorganisasikan gagasan tersebut ke dalam sebuah esai khususnya di mulai pada paragraf pendahuluan yang menyatakan ide pokok atau kalimat topik.² Permasalahan tersebut disebabkan karena tulisan dimulai dari adanya ide pokok dan kemudian menjadi bagian utama dari pesan yang ingin disampaikan. Permasalahan berikutnya ada pada aspek organisasi tulisan. Konstruksi atau susunan tulisan esai yang dikembangkan oleh siswa belum menunjukkan pertalian kohesi dan koherensi yang menjadi perangkat untuk membangun sebuah tulisan yang utuh.³ Tahapan tersebut menekankan pada penyusunan sebuah tulisan yang runtut agar menunjukkan kesinambungan isi tulisan. Tulisan yang dikategorikan baik dan efektif jika tulisan tersebut dikembangkan secara koheren dan kohesif baik dalam tingkatan paragrafnya, kalimat dengan kalimat memiliki kaitan satu sama lain, setiap paragraf saling terkait dengan paragraf lainnya. Keseluruhan isi tulisan yang dikembangkan

¹ R. Ellis and G. Barkhuizen, *Analyzing Learner Language* (New York: Oxford University Press, 2003).

² K. Hyland, *Second Language Writing* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003).

³ S. Leo et al., *English for Academic Purposes: Essay Writing* (Yogyakarta: Andi, 2013).

haruslah berbentuk utuh dan runtut serta tersusun secara logis dari awal sampai akhir.

Proses belajar pada dasarnya dapat dilakukan dimana saja, setiap individu dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan baru tanpa harus selalu mengikuti proses pembelajaran yang umumnya dilakukan di ruang kelas. Sejalan dengan konsep belajar yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara selaku tokoh pendidik Indonesia, yang dikenal dengan istilah Tri Pusat Pendidikan. Tri Pusat Pendidikan menekankan pada tiga konsep belajar yang ada di lingkungan setiap individu, dimana dampaknya dapat mempengaruhi perilaku dari individu atau peserta didik. Tri Pusat Pendidikan terbagi atas tiga konsep belajar, konsep belajar pertama, pendidikan keluarga atau pendidikan informal. Kedua, pendidikan di sekolah atau pendidikan formal. Ketiga, pendidikan di dalam masyarakat atau pendidikan nonformal.⁴

Proses pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) di sekolah dan Perguruan Tinggi, umumnya sudah banyak diterapkan, akan tetapi proses pelaksanaannya belum 100% dilakukan, masih ada proses pembelajaran campuran (*blended learning*) dimana proses belajarnya masih menggabungkan kegiatan tatap muka di kelas dengan proses *e-learning* di luar kelas. Hal tersebut menegaskan bahwa sebenarnya proses pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) bukan hal baru lagi untuk diterapkan dikalangan Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran jarak jauh antara lain akses yang tidak terbatas ruang dan waktu, biaya yang terjangkau, dan dapat mendorong peserta didik untuk lebih berpikir kritis.⁵ Adapun kekurangan pembelajaran jarak jauh yaitu pengawasan peserta didik oleh guru lebih sulit dilakukan, pemahaman materi oleh siswa cenderung rendah karena rendahnya interaksi antara peserta didik dan guru, dan tidak semua siswa memiliki handphone.⁶

Penerapan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) sebelumnya memang menimbulkan pro dan kontra dikalangan pendidik, ada yang

⁴ Franscy Franscy and Leroy Holman Siahaan, "The The Effectiveness of Recitation Method Based on ICT (Moodle) in Learning Argumentation Writing Skills," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 722–734.

⁵ R. A. Pangondian, P. I. Santosa, and E. Nugroho, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0," *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (2019): 56–60.

⁶ T. A. Nengrum, N. Petta, and M. Nur Iman, "Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Luring Dan Daring Dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo," *Jurnal Pendidikan* 30, no. 1 (2021).

beranggapan pemberlajaran tersebut tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, ada juga yang beranggapan sebaliknya, namun seiring dengan perkembangan teknologi dari waktu ke waktu disertai dengan dampak dari pandemi Virus Corona (Covid-19) di Indonesia, hal tersebut mengubah pemikiran dan pandangan negatif dari pembelajaran jarak jauh (distance learning). Pembelajaran tersebut menjadi jawaban dan solusi atas permasalahan yang terjadi saat ini dan tidak menutup kemungkinan akan mengubah sistem pembelajaran sebelumnya dengan menerapkan sistem baru yakni pembelajaran jarak jauh atau daring kedepannya.⁷

Hal tersebut juga sejalan dengan konsep Merdeka Belajar yang diusung oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dalam sebuah seminar web di Jakarta, Selasa (5/5), ia menekankan bahwa Kebijakan Merdeka Belajar memberi kemerdekaan setiap unit pendidikan berinovasi. Pendidik harus menciptakan inovasi baru yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, dibutuhkan aplikasi dan media sebagai sarana belajar yang mampu mempengaruhi perkembangan kognitif peserta didik ditengah tantangan pandemic virus corona (Covid-19) saat ini.

Aplikasi penunjang dari proses pembelajaran jarak jauh atau daring saat ini sangat beragam, tergantung dari kebutuhan dan kemampuan setiap pendidik untuk menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi yang dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh setiap pendidik umumnya adalah aplikasi yang disediakan oleh pihak eksternal, seperti aplikasi Google Classroom, Google Meet, Zoom, Microsoft Teams dan lain-lain.⁸ Untuk aplikasi yang disediakan dan dikembangkan oleh institusi atau sekolah seperti e-learning atau moodle yang merupakan bagian dari Learning Management System (LMS) biasanya diperlukan sosialisasi dan pelatihan dalam penggunaannya. Aplikasi tersebut disediakan dan dikembangkan sebagai upaya memaksimalkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran jarak jauh untuk pengajaran yang efektif dan menitik beratkan pada pola komunikasi pembelajaran jarak jauh.⁹

⁷ Rosa Andria Syafitri and Tressyalina, "The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19" 485, no. 1 (2020): 284–287.

⁸ Euis Meinawati et al., "Increasing English Speaking Skills Using Youtube," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 1 (January 2020): 1.

⁹ T. Markova, I. Glazkova, and E. Zaborova, "Quality Issues of Online Distance Learning," *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 237 (2017).

Aplikasi Microsoft Teams adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, aplikasi ini membantu dan memfasilitasi pendidik dan peserta didik untuk berkolaborasi maupun berinteraksi pada saat pembelajaran daring.¹⁰ Kolaborasi dan interaksi tersebut dapat dilakukan karena aplikasi Microsoft Teams ini terdapat fitur chatting dan learning video yang mudah digunakan. Kelebihan dari Microsoft Teams adalah mudah digunakan baik bagi pendidik maupun peserta didik, adanya fitur video dengan kualitas baik dan sangat menjaga privasi atau kerahasiaan penggunaannya. Hal tersebut didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pertama penelitian yang dilakukan Damayanti dan Mulyadi, memperlihatkan bahwa 77% siswa setuju media pembelajaran Microsoft Teams merupakan media yang dengan mudah diakses dan mudah digunakan pada saat pembelajaran daring dan 68% menyatakan setuju media Microsoft Teams bermanfaat untuk siswa, karena dapat membantu siswa mendalami materi yang telah disampaikan oleh guru.¹¹ Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nafisah dan Fitrayati, berdasarkan data yang diperoleh menyatakan penggunaan Microsoft Teams menunjukkan hasil belajar yang signifikan, hasil tersebut mencakup tiga indikator yakni, 1) kemudahan dalam mengakses Microsoft Teams diperoleh hasil nilai presentasi sebesar 78,3, pemahaman materi pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams diperoleh nilai presentasi sebesar 78, dan keunggulan penggunaan Microsoft Teams diperoleh hasil nilai presentasi sebesar 79. dari tiga indikator dengan total rata-rata presentase 78,43% dinyatakan efektif digunakan pada pembelajaran.¹²

Proses pembelajaran khususnya menulis terdapat beberapa komponen penting yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain, yang meliputi pendidik, peserta didik, materi ajar, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis esai di kelas maupun diluar kelas, karena dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dan peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Tahani dan Fariza dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* mampu memberikan motivasi

¹⁰ I. Rakhmawati and D. Sulistianingsih, "Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA," *EDUSAINTEK* 4 (2020).

¹¹ A Damayanti and D Mulyadi, *Engaruh Penggunaan Microsoft Teams Dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Peminatan Di SMA N 2 Semarang* (Prosiding Seminar Nasional Unimus, 3, 2020).

¹² N. A. Nafisah and D. Fitrayati, "Efektivitas Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Hasil Pembelajaran Ekonomi Siswa SMA," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2676–2682.

belajar kepada peserta didik dalam menulis, karena aplikasi ini memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.¹³ *Microsoft Teams* juga memiliki aplikasi yang lebih lengkap dan mudah untuk digunakan.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil keterampilan menulis esai peserta didik, apakah mengalami peningkatan hasil menulisnya setelah menerapkan aplikasi pembelajaran *Microsoft Team* dalam proses belajarnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Action Research*. Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik dari kelas XI SMA Bangun Cipta Rumbia di wilayah Lampung pada Tahun Ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi.¹⁵ (1) Tes yang diberikan kepada peserta didik yaitu berupa tes tertulis esai. Tes diberikan pada akhir setiap siklus tindakan agar dapat diketahui perkembangan dan kemajuan belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. (2) Observasi yang dimaksud berupa pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas peserta didik saat pembelajaran. (3) Dokumentasi berupa foto pelaksanaan penelitian.

Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Teknik analisis deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan hasil menulis esai peserta didik pada kondisi awal (pra siklus), siklus 1 dan siklus 2, sedangkan teknik analisis kritis adalah mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja peserta didik dan guru selama proses penerapan tindakan. Indikator capaian penelitian diukur pada tabel berikut:

¹³ Tahani R. K. Bsharat and Fariza Behak, "The Impact of Microsoft Teams' App in Enhancing Teaching- Learning English during the Coronavirus (COVID-19) from the English Teachers' Perspectives' in Jenin City," *Malaysian Journal of Science Health & Technology* 7 (2021): 102–109.

¹⁴ Kristiana Nathalia Wea and Agustina Dua Kuki, "Students' Perceptions of Using Microsoft Teams Application in Online Learning during the Covid-19 Pandemic," *Journal of Physics: Conference Series* 1842, no. 1 (2021).

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian

Aspek yang diukur	Nilai yang ditargetkan	Target Ketuntasan	Cara Mengukur
Keterampilan Menulis Esai	75	70%	Hasil Tes (Pre Test/Post Test)

Pembahasan

Pada tahapan ini uraian hasil penelitian terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama yaitu menjelaskan temuan penelitian berdasarkan data keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan aplikasi *Microsoft Teams*, sedangkan bagian kedua difokuskan pada hasil pembahasan penelitian yang didasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang diberikan kepada peserta didik.

1. Hasil Penelitian

a. Penerapan aplikasi *Microsoft Teams* dalam proses pembelajaran (Siklus 1 dan Siklus 2)

Hasil data keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan aplikasi *Microsoft Teams*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Keaktifan Peserta didik pada Pembelajaran Menulis Esai Siklus 1 pada Pertemuan 1 dan 2

Indikator	Keaktifan Siklus 1			
	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Aktif	1	3,33	2	6,67
Aktif	4	13,33	7	23,33
Cukup Aktif	16	53,33	14	46,67
Kurang Aktif	8	26,67	7	23,33
Sangat Kurang Aktif	1	3,33	0	0,00

Tabel di atas menggambarkan tingkat keaktifan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* yang dilaksanakan di Siklus 1 pada pertemuan 1 dan 2. Pada pertemuan awal penerapan menunjukkan bahwa peserta didik yang masuk dalam kategori “aktif” dan “sangat aktif”, persentasenya hanya 16,66%, sedangkan pada kategori “kurang aktif” dan “sangat kurang aktif” sebesar

30%. Pada pertemuan kedua, penerapan aplikasi *Microsoft Teams* menunjukkan perbaikan, hal ini dibuktikan dengan mulainya aktif peserta didik dalam diskusi, penyelesaian latihan dan tugas-tugas berbasis aplikasi *Microsoft Teams*, sehingga diperoleh persentase “sangat aktif” dan “aktif” sebesar 30 % dan persentase “kurang aktif” dan “sangat kurang aktif” mengalami penurunan sebesar 23,33%.

Tabel 3. Data Keaktifan Peserta didik pada Pembelajaran Menulis Esai Siklus 2 pada Pertemuan 1 dan 2

Indikator	Keaktifan Siklus 2			
	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Aktif	4	13,33	5	16,67
Aktif	12	40,00	17	56,67
Cukup Aktif	10	33,33	8	26,67
Kurang Aktif	4	13,33	0	0,00
Sangat Kurang Aktif	0	0,00	0	0,00

Tabel di atas menggambarkan perkembangan tingkat keaktifan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* yang dilaksanakan di Siklus 2 pada pertemuan 1 dan 2. Pada pertemuan pertama, menunjukkan bahwa peserta didik yang masuk dalam kategori “aktif” dan “sangat aktif” persentasenya mengalami peningkatan sebesar 73,33%, sedangkan pada kategori “kurang aktif” dan “sangat kurang aktif” sebesar 13,33%. Pada pertemuan kedua, penerapan aplikasi *Microsoft Teams* menunjukkan perbaikan yang sangat signifikan, hal ini dibuktikan dengan sebagian besar peserta didik aktif dalam diskusi, penyelesaian latihan dan tugas-tugas berbasis aplikasi *Microsoft Teams*, sehingga diperoleh persentase “sangat aktif” dan “aktif” sebesar 73,34 % dan persentase “kurang aktif” dan “sangat kurang aktif” mengalami penurunan sebesar 0%.

Perubahan tindakan yang dilakukan di siklus 2, memberikan perubahan yang signifikan, dimana rata-rata keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi antara siklus 1 dan siklus 2 dapat diartikan bahwa telah terjadi interaksi yang baik melalui tugas-tugas kelompok yang diberikan melalui aplikasi *Microsoft Teams*, dimana dalam satu kelompok terjadi kerjasama yang baik dan saling membantu satu sama lain. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan

hasil penelitian Nafisah dan Fitriyati serta Rakhmawati dan Sulistianingsih, yang menyatakan bahwa aplikasi *Microsoft Teams* dapat memfasilitasi pembelajaran menulis secara efektif dalam proses belajar peserta didik.

b. Perbandingan hasil menulis esai peserta didik dari Tindakan Pra Siklus, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

Tabel 4. Hasil Tes Keterampilan Menulis Esai Peserta Didik dengan Menggunakan Aplikasi *Microsoft Teams*

Deskripsi Hasil Pencapaian	Tindakan		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Peserta didik yang tuntas	9	19	22
Peserta didik yang belum tuntas	21	11	8
Rata-rata kelas	39,33	63,28	78,75
Persentase ketuntasan	30%	63,33%	73,33%
Persentase ketidaktuntasan	70%	36,67%	26,67%

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diperoleh nilai rata-rata hasil tes menulis esai peserta didik pada siklus 2 sebesar 78,75 dan persentase ketuntasannya sebesar 73,33%, hal ini menggambarkan bahwa penerapan tindakan di siklus kedua telah mencapai nilai target yang sudah ditetapkan dalam penelitian ini, yakni target nilai rata-rata sebesar 75 dan persentase ketuntasan sebesar 70%. Perbandingan hasil menulis esai peserta didik juga disajikan dalam bentuk diagram batang, seperti yang ada pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan Hasil Menulis Esai Peserta Didik dari Tindakan Pra Siklus, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

Berdasarkan pemaparan temuan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidik dalam hal ini guru yang dilibatkan dalam penelitian ini telah mengimplementasikan tahapan dengan baik. Artinya tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun serta mampu mengurangi kendala atau permasalahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan di siklus 1, kemudian melaksanakan pemantapan pada siklus 2. Selama proses tindakan yang dilakukan mulai dari siklus 1 sampai pada siklus 2, guru tidak mengalami kesulitan dan semakin merasa terbantu dengan diterapkannya aplikasi *Microsoft Teams* untuk meningkatkan efektivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dalam menulis esai.

2. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian, menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Microsoft Teams* memberikan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dalam menulis esai. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian bahwa nilai persentase keaktifan dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus 1 dan berlanjut pada siklus 2.

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ke siklus 2, terdapat temuan yang dapat dijadikan dasar perbaikan. Temuan berkaitan dengan kurang optimalnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di siklus 1, hal ini dikarenakan sebagian peserta didik kurang aktif dan fokus dalam merespon materi dan tugas yang diberikan. Materi yang diberikan oleh guru terkadang hanya direspon beberapa peserta didik dengan memberikan pertanyaan, dan sebagaimana terlihat *passive* tanpa ada respon. Berkaitan dengan tugas kelompok yang diberikan, terlihat hanya sebagian individu dalam kelompok tersebut yang mengerjakannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan beberapa perbaikan tindakan yang sebelumnya dilakukan di siklus 1, dengan tujuan supaya dapat memperbaiki kualitas pembelajarannya. Penerapan aplikasi *Microsoft Teams* harus lebih mendorong peserta didik yang *passive* untuk mau mengungkapkan gagasan atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, karena hal ini sangat berkaitan dengan tugas-tugas yang diberikan. Memberikan penekanan pada peserta didik bahwa dalam mengerjakan tugas-tugas menulis yang diberikan harus dikerjakan sesuai dengan tanggung jawabnya tanpa membebankan hanya pada satu individu dalam satu kelompok. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nafisah dan

Fitrayani, yang menyatakan bahwa memberikan dan memperkuat aturan yang berkaitan dengan tugas kelompok maupun tugas individu sangat penting sehingga pembelajaran yang direncanakan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.¹⁶

Didukung oleh hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti kepada peserta didik dan guru, didapatkan bahwa sebagian besar responden memberikan respon yang positif berkaitan dengan penerapan aplikasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran mereka. Respon positif yang disebutkan mencakup dua poin penting. Pertama, penerapan aplikasi *Microsoft Teams* dalam proses pembelajaran sangat membantu dan memfasilitasi tidak hanya peserta didik tetapi juga guru dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan selain mereka mendapatkan materi dan tugas tambahan yang bisa diakses dengan mudah, setiap peserta didik dapat membuka dan mengirimkan tugas belajarnya melalui aplikasi tersebut tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Kedua, optimalisasi penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi responden, dimana mereka yang awalnya terbiasa untuk belajar hanya dengan satu aplikasi saja, kali ini mereka mendapatkan pengalaman yang berbeda yakni dengan mengabungkan beberapa kegiatan pembelajaran menjadi satu rangkaian yang saling berkaitan guna menunjang proses pembelajaran mereka. Selain itu, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar berkelompok dengan tujuan terjadi interaksi kerjasama sehingga dapat memahami materi yang dipelajari. Peserta didik juga memiliki rasa tanggung jawab penuh terhadap tugas yang diberikan, sehingga efektivitas penerapan aplikasi *Microsoft Teams* memberikan dampak yang positif bagi peserta didik.

Penutup

Teknologi saat ini sangat memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan dunia Pendidikan, khususnya yang ada di Indonesia. Akibat dari dampak dari pandemi Virus Corona (Covid-19) yang terjadi di sektor pendidikan, juga telah mengubah sistem pendidikan yang sudah ada di Indonesia. Sistem pendidikan saat ini harus beradaptasi pada sistem yang baru

¹⁶ Nafisah and Fitrayati, "Efektivitas Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Hasil Pembelajaran Ekonomi Siswa SMA."

agar mampu tetap konsisten memberikan layanan pendidikan yang baik kepada setiap peserta didik di Indonesia.

Berdasarkan hasil temuan, analisis dan pembahasan penelitian, mengenai efektivitas penerapan aplikasi *Microsoft Teams* dalam meningkatkan keterampilan menulis esai peserta didik, menunjukkan hasil yang signifikan dalam pelaksanaan Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase nilai ketuntasan menulis esai di Siklus 1 sebesar 63,33%, kemudian mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada Siklus 2 dengan persentase nilai ketuntasan sebesar 73,33%. Berdasarkan hasil tersebut pelaksanaan Tindakan di Siklus 2 sudah mencapai Indikator Capaian Penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Artinya penerapan aplikasi *Microsoft Teams* dengan berbasis pada perkembangan teknologi, memberikan dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya keterampilan menulis esai. Hal ini dikarenakan kegiatan tersebut memberikan manfaat dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, memfasilitasi peserta didik dan pendidik untuk berbagi informasi, berdiskusi, dan aktivitas lainnya yang seringkali karena keterbatasan waktu dikelas tidak bisa diakomodasi, serta memberikan pengalaman baru tidak hanya untuk belajar hal baru yang dapat membuat proses belajar lebih baik dan optimal.

Daftar Pustaka

- Damayanti, A, and D Mulyadi. Pengaruh Penggunaan Microsoft Teams Dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Peminatan Di SMA N 2 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 2020.
- Ellis, R., and G. Barkhuzein. *Analyzing Learner Language*. New York: Oxford University Press, 2003.
- Franscy, Franscy, and Leroy Holman Siahaan. "The The Effectiveness of Recitation Method Based on ICT (Moodle) in Learning Argumentation Writing Skills." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 722–734.
- Hyland, K. *Second Language Writing*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Kemendikbud. Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran

- Corona Virus Disease (Covid 19), 2020. /Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/Surat-Edaran-Mendikbud-No-4-Tahun-2020-Tentang-Pelaksanaan-Kebijakan-Pendidikan-Dalam-Masa-Darurat-Penyebaran-Corona-Virus-Disease-Covid-1-9/.
- Leo, S., C. Groth, Yugianingrum, S. Lilyana, I. L. Kendra, E. A. Lukman, and Oktaviani. *English for Academic Purposes: Essay Writing*. Yogyakarta: Andi, 2013.
- Markova, T., I. Glazkova, and E. Zaborova. "Quality Issues of Online Distance Learning." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 237 (2017).
- Martoredjo, N. T. "Pandemi Covid-19 : Ancaman Atau Tentangan Bagi Sektor Pendidikan ?" Universitas Bina Nusantara (2020).
- Meinawati, Euis, Danang Dwi Harmoko, Nazzala Aulia Rahmah, and Nurmala - Dewi. "Increasing English Speaking Skills Using Youtube." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 1 (January 2020): 1.
- Nafisah, N. A., and D. Fitrayati. "Efektivitas Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Hasil Pembelajaran Ekonomi Siswa SMA." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2676–2682.
- Nengrum, T. A., N. Petta, and M. Nur Iman. "Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Luring Dan Daring Dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo." *Jurnal Pendidikan* 30, no. 1 (2021).
- Pangondian, R. A., P. I. Santosa, and E. Nugroho. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0." *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (2019): 56–60.
- R. K. Bsharat, Tahani, and Fariza Behak. "The Impact of Microsoft Teams' App in Enhancing Teaching- Learning English during the Coronavirus (COVID-19) from the English Teachers' Perspectives' in Jenin City." *Malaysian Journal of Science Health & Technology* 7 (2021): 102–109.
- Rakhmawati, I., and D. Sulistianingsih. "Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA." *EDUSAINTEK* 4 (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Syafitri, Rosa Andria, and Tressyalina. "The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19" 485, no. *Iclle* (2020): 284–287.

Franscy, Dini Hidayati, Lenny Solo, Musril Zahari

Wea, Kristiana Nathalia, and Agustina Dua Kuki. "Students' Perceptions of Using Microsoft Teams Application in Online Learning during the Covid-19 Pandemic." *Journal of Physics: Conference Series* 1842, no. 1 (2021).