



**SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE* (APLIKASI: *ZOOM*, *MICROSOFT TEAMS*) MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH**

**La Misu<sup>1)\*</sup>, Kodirun<sup>1)</sup>, Busnawir<sup>1)</sup>, Hasnawati<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit, Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu, Kota Kendari, Indonesia

Diterima: 12 November 2020

Direvisi: 20 November 2020

Disetujui: 29 Januari 2021

**Abstrak**

Tujuan yang dicapai kegiatan pengabdian ini adalah: (a) guru dan siswa dapat memahami teori penggunaan pembelajaran *online* (aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams*) dengan baik, (b) guru dan siswa dapat menggunakan pembelajaran *online* dalam proses pembelajaran, dan (c) guru dan siswa dapat mengemukakan kendala dan cara mengatasi masalah pelaksanaan pembelajaran *online* dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah (SD, SMP, SMA) dalam wilayah Sulawesi Tenggara. Metode yang digunakan untuk mensosialisasikan pembelajaran berbasis *online* ini adalah ceramah, metode diskusi, wawancara, survei dan metode praktek lapangan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah penggunaan *Zoom* dan *Microsoft Teams* dinilai sangat membantu untuk proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 di Sekolah. Hambatan yang terjadi dari kegiatan ini, yaitu (1) masih banyak siswa dan guru yang belum mengerti menggunakan teknologi sehingga susah diajarkan menggunakan aplikasi *Zoom* maupun *Microsoft Teams*, dan (2) signal/jaringan internet yang tidak stabil.

**Kata kunci:** masa pandemi covid-19; *microsoft teams*; pembelajaran *online*; *zoom meeting*.

***ONLINE BASED LEARNING SOCIALIZATION (APPLICATION: ZOOM, MICROSOFT TEAMS) PANDEMIC COVID-19 IN SCHOOLS***

**Abstract**

*The objectives achieved by this service activity are: (a) teachers and students can understand the theory of using online learning (Zoom and Microsoft Teams applications) well, (b) teachers and students can use online learning in the learning process, and (c) teachers and students can put forward constraints and how to solve the problem of implementing online learning in the learning process. This activity is carried out in schools (SD, SMP, SMA) in the Southeast Sulawesi region. The methods used to socialize online-based learning are lectures, discussion methods, interviews, surveys and field practice methods. The results obtained from this activity were that the use of Zoom and Microsoft Teams was considered very helpful for the learning process during the Covid-19 pandemic in schools. The obstacles that occur from this activity are (1) there are still many students and teachers who do not understand using technology so that it is difficult to teach them using the Zoom application or Microsoft Teams, and (2) the signal / internet network is not stable.*

**Keywords:** *during the covid-19 pandemic; microsoft Teams; online learning; zoom meeting.*

**PENDAHULUAN**

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) telah dinyatakan oleh World Health Organization (WHO) sebagai pandemic

sehingga perlu dilakukan upaya penanggulangan agar tidak terjadi peningkatan kasus. Dalam rangka upaya penanggulangan dilakukan penyelenggara-an kekarantinaan kesehatan sebagaimana telah diatur dalam Undang-Undang

\* Korespondensi Penulis. E-mail: lamisu\_fkip@uho.ac.id

Nomor 6 Tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan.

Penyelenggaraan keekarantinaan kesehatan merupakan tanggung jawab bersama Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah sebagai bentuk perlindungan terhadap kesehatan masyarakat dari penyakit dan/atau faktor risiko kesehatan masyarakat yang berpotensi menimbulkan kedaruratan kesehatan masyarakat. Keekarantinaan Kesehatan dilakukan melalui kegiatan pengamatan penyakit dan faktor risiko kesehatan masyarakat terhadap alat angkut, orang, barang, dan/atau lingkungan, serta respons terhadap kedaruratan kesehatan masyarakat dalam bentuk tindakan Keekarantinaan Kesehatan. Salah satu tindakan keekarantinaan kesehatan berupa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) di Indonesia saat ini sudah semakin meningkat dan meluas lintas wilayah dan lintas negara yang diiringi dengan jumlah kasus dan/atau jumlah kematian. Peningkatan tersebut berdampak pada aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan, serta kesejahteraan masyarakat di Indonesia, sehingga diperlukan percepatan penanganan *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) dalam bentuk tindakan Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka menekan penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) semakin meluas. Hal ini pemerintah telah menetapkan Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease* (COVID-19). Tindakan tersebut meliputi pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) termasuk pembatasan terhadap pergerakan orang dan/atau barang untuk satu provinsi atau kabupaten/kota tertentu untuk mencegah penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19). Pembatasan tersebut paling sedikit dilakukan melalui peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum.

Hal ini didukung oleh Surat Edaran Menteri Pendidikan dan kebudayaan (PP No. 3 tahun 2020, butir 10) yaitu mengalihkan tugas pendidik dan tenaga kependidikan yang absen kepada pendidik dan tenaga kependidikan lain yang mampu. Kemudian, Surat Edaran Menteri

Pendidikan dan kebudayaan (PP No. 4 tahun 2020, butir 2) yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: (a) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; (b) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi COVID-19; (c) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar di rumah; (d) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Atas dasar undang-undang pemerintah dan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan tersebut, maka semua aktivitas proses belajar dan mengajar di sekolah melalui pembelajaran online (daring/jarak jauh). Fakta yang terjadi bagi guru maupun siswa di daerah khususnya daerah pedesaan di wilayah Sulawesi Tenggara, bahwa belum semua guru maupun siswa di SD, SMP, dan SMA mampu menguasai pembelajaran *online* (daring/jarak jauh). Selain penguasaan terhadap pembelajaran *online*, juga jaringan internet yang kurang memadai.

Salah satu aplikasi pembelajaran *online* (daring/jarak jauh) yang sering digunakan oleh khalayak umum adalah aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams*. Aplikasi ini membuat *telecommuting* jarak jauh lebih praktis, efisien dan disertai banyak fitur-fitur yang membuat pertemuan online lebih nyaman. *Zoom* adalah sebuah layanan konferensi video berbasis *cloud computing* (Rizki, Situmorang, & Mailani, 2019). Aplikasi ini mengizinkan kita semua untuk bertemu dengan orang lain secara virtual, entah itu dengan panggilan video, suara, atau keduanya. Menariknya, semua percakapan via *Zoom* bisa direkam untuk dilihat lagi nantinya (Nuryana, 2020). Aplikasi *zoom* yang sering digunakan adalah *Zoom Meeting* (rapat *Zoom*). *Zoom Meeting* adalah istilah yang mengacu pada rapat konferensi video yang dihosting menggunakan *Zoom*. Kita dapat bergabung dengan rapat-rapat yang mengundang semua orang melalui *webcam* atau *smartphone* secara *online* (Candraleka, 2020). Sedangkan menurut

(Kelana, Wulandari, & Wardani, 2021; Haqien & Rahman, 2020) bahwa ketersediaan yang ada pada fitur *Zoom* dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti *meeting & chat, video webinar, conference rooms, phone system, dan marketplace*.

*Microsoft Teams* adalah pengalaman yang benar-benar baru, yang menyatukan orang-orang, percakapan, konten, serta alat yang diperlukan tim agar mereka dapat berkolaborasi dengan mudah guna meraih lebih banyak hal. Menurut (Widiyarso & Utama, 2021) *Microsoft Teams* merupakan bagian produk layanan berlangganan dari berbagai produk Microsoft Office yang berbasis komputasi awan sebagai produk layanan untuk lingkungan bisnis.

*Microsoft Teams* terintegrasi secara normal dengan aplikasi *Office* yang sudah tak asing lagi dan disusun dari awal di awan *Office 365* yang aman dan global. Menurut (Amirullah & Maesaroh, 2020) *Microsoft Office 365* merupakan aplikasi *office cloud* dari *Microsoft* yang memungkinkan penggunaannya untuk mengakses dan berbagi konten secara daring dengan bantuan internet. *Microsoft Teams* mendukung tidak hanya obrolan berkesinambungan, tetapi juga berutas agar setiap orang tetap terlibat. Secara *default*, percakapan tim dapat dilihat oleh seluruh anggota tim, namun diskusi pribadi tentu saja dapat dilakukan sangat terintegrasi, sehingga tim dapat berpartisipasi dalam konferensi video dan suara (Rinaldi, 2019; Tim Dosen TSM., 2020). Selain itu, ada juga aplikasi *Google Meet* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

*Google Meet* adalah produk dari *Google* yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *Google*. Aplikasi ini adalah salah satu dari 2 aplikasi yang merupakan versi baru dari versi terdahulunya yaitu *Google Hangouts* dan *Google Chat*. Pihak *Google* sendiri telah menghentikan versi klasik *Google Hangouts* pada Oktober 2019 silam (Direktorat Sistem Informasi dan Transformasi Digital, 2020). Pada awalnya *Google Meet* dirilis untuk pengguna *iOS* saja namun pada Februari 2017 *Google* secara resmi meluncurkan *Google Meet* di bulan berikutnya. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video yang bisa ditonton hingga 30 peserta. *Meet* menjadi versi yang lebih kuat dibanding *Hangouts* pendahulunya karena *Meet* mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi *Android* dan *iOS* (Tim Dosen FK UII, 2020).

Oleh karena itu, untuk membantu guru-guru dan siswa mengaplikasikan pembelajaran online (*Zoom*, dan *Microsoft Teams*) masa pandemi COVID-19 ini diperlukan kegiatan pendampingan yang terjadwal melalui KKN-Tematik, dan tersusun secara sistematis untuk memberikan sosialisasi penerapan pembelajaran berbasis online tersebut untuk digunakan saat proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi bahwa belum ada program-program sosialisasi penerapan pembelajaran berbasis online untuk digunakan guru dan siswa saat proses belajar mengajar di kelas. Belum ada upaya-upaya untuk mengatasi kendala-kendala proses pembelajaran online guru dan siswa saat proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, tujuan dalam kegiatan ini adalah untuk mensosialisasikan pembelajaran berbasis online untuk digunakan guru dan siswa saat proses belajar mengajar di kelas dapat dilakukan pendampingan melalui kegiatan KKN-Tematik

## METODE

Jumlah Mahasiswa KKN-Tematik dalam program pengabdian kepada masyarakat ini ada 10 mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Matematika. Lokasi KKN mengikuti tempat domisili Mahasiswa KKN yang tersebar dalam wilayah Sulawesi Tenggara, terdiri atas (a) Kabupaten Muna ada 3 desa/kelurahan, yaitu: Desa Wakadia Kecamatan Watopute, Kelurahan Raha III Kecamatan Katobu, dan Kelurahan Wapunto Kecamatan Duruka; (b) Kabupaten Buton Tengah ada 2 kelurahan, yaitu: Kelurahan Mawasangka Induk Kecamatan Mawasangka, dan Kelurahan Tolandona Kecamatan Sangia Wambulu; (c) Kota Kendari ada 3 kelurahan, yaitu: Kelurahan Dapu-dapura (Kota Lama) Kecamatan Kendari Barat, Kelurahan Kambu Kecamatan Kambu, dan Kelurahan Anduonohu Kecamatan Poasia; (d) Kabupaten Wakatobi ada 1 kelurahan yaitu Kelurahan Tongano Timur Kecamatan Tomia Timur; dan (e) Kabupaten Morowali ada 1 desa yaitu Desa Tudua Kecamatan Bungku Tengah.

Materi persiapan dan pembekalan dalam kegiatan KKN Tematik ini terdiri atas: pra pelaksanaan, dan masa pelaksanaan. Pra Pelaksanaan, Mahasiswa KKN perlu memiliki: (a) wawasan mengenai urgensi pembelajaran online (*Zoom* dan *Microsoft Teams*), (b) pengetahuan mengenai bagaimana proses pembelajaran online (*Zoom* dan *Microsoft Teams*) di kelas dengan baik dan menyeluruh,

dan (c) materi mengenai keberhasilan program KKN memiliki tingkatan keberhasilan pelaksanaan yang baik. Masa pelaksanaan, mahasiswa dapat (a) mensosialisasikan penerapan pembelajaran online (*Zoom* dan *Microsoft Teams*) kepada guru dan siswa pada saat proses pembelajaran di kelas, dan (b) mengetahui kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran online (*Zoom* dan *Microsoft Teams*) kepada guru dan siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

Metode yang digunakan untuk sosialisasi pembelajaran *online* (aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams*) adalah metode ceramah, metode diskusi, wawancara, survei dan metode praktek lapangan.

Pelaksanaan kegiatan ini secara operasional dibagi dalam beberapa tahap, meliputi:

1) Tahap persiapan dan pembekalan peserta

Persiapan peserta dimulai dengan pencarian informasi dan data-data yang dibutuhkan selama pelaksanaan kegiatan berupa latar belakang keilmuan yang bersesuaian dengan pembelajaran online. Perekrutan mahasiswa dilanjutkan dengan pembekalan menyangkut materi dan teknik sosialisasi dimasyarakat serta penyiapan perlengkapan pendukung selama berada di lokasi KKN-Tematik. Materi akan disampaikan oleh pakar terkait bidang pembinaan di masyarakat berikut simulasi teknik penyampaiannya kepada guru dan siswa. Sosialisasi mahasiswa kepada guru dan siswa di sekolah.

2) Tahap implementasi

Implementasi program terdiri atas: (a) sosialisasi program dan pendekatan yakni sosialisasi program pada guru dan siswa untuk menyelaraskan antara program yang dimiliki dengan kondisi dan kebutuhan sekolah; (b) penyuluhan yaitu penyampaian materi baik secara lisan maupun tertulis supaya maksud dan tujuan kegiatan dapat terlaksana dengan baik; (c) praktek lapangan yakni kelompok sasaran diajak berlatih dan praktek langsung mengaplikasikan materi yang telah diberikan saat penyuluhan. Praktek lapangan juga meliputi kerja-kerja teknis baik Mahasiswa peserta KKN maupun guru dan siswa untuk mengaplikasikan program-program yang telah disusun.

3) Tahap evaluasi

Tahapan ini dilakukan dengan cara merekapitulasi semua hasil monitoring selama program berlangsung, kemudian menentukan

apakah pelaksanaan program-program tersebut sudah sesuai dengan target yang diharapkan atau tidak.

Rencana dari keberlanjutan program ini yaitu setelah program KKN-Tematik ini berlangsung terutama setelah terealisasinya program-program pembelajaran berbasis *online* (*Zoom* dan *Microsoft Teams*) di kelas meningkat sehingga menimbulkan dampak yang positif bagi guru dan siswa di sekolah. Keberlanjutan program ini bisa dilakukan oleh tim KKN-Tematik UHO berikutnya pada sekolah yang berbeda selama masa pandemi ini masih berlangsung. Harapannya program ini menjadi program penting bagi guru dan siswa baik sebagai ilmu pengetahuan kaitannya dengan mata pelajaran komputasi juga mendukung pembelajaran *online* yang sewaktu-waktu digunakan praktek pembelajaran jarak jauh

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara oleh Tim pengabdian yang dibantu oleh Mahasiswa KKN-Tematik diperoleh keterangan tentang pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah masa Pandemi COVID-19. Pertama, Desa Wakadia, Kec. Watopute Kabupaten Muna; tidak ada proses pembelajaran secara langsung, hanya dilakukan secara *online* dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* seperti penyampaian materi, dan pemberian tugas. Kedua, Kelurahan Raha III, Kecamatan Katobu Kabupaten Muna; tidak ada proses belajar mengajar di sekolah. Namun, guru membagikan materi/bahan ajar dan tugas melalui aplikasi *WhatsApp* dengan target peserta didik dapat membaca materi tersebut dan mengerjakan tugas dari rumah dengan alokasi waktu yang telah disepakati. Ketiga, Kelurahan Wapunto, Kecamatan Duruka Kabupaten Muna; tidak ada proses pembelajaran di sekolah. Guru-guru melaksanakan pembelajaran dengan melakukan kunjungan ke rumah masing-masing siswa. Dalam setiap kali pertemuan guru memberikan tugas yang akan dikumpulkan pada akhir pekan. Keempat, Kelurahan Mawasangka Induk, Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah; tidak ada proses pembelajaran di sekolah. Guru-guru melaksanakan pembelajaran dengan melakukan kunjungan ke rumah masing-masing siswa.

Kelima, Kelurahan Tolandona, Kecamatan Sangia Wambulu Kabupaten Buton Tengah; Proses pembelajaran di sekolah pada saat pandemi dengan melakukan pembelajaran

*online* menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Keenam, Kelurahan Dapu-dapura (Kota Lama), Kecamatan Kendari Barat Kota Kendari; tidak ada proses pembelajaran di Sekolah. Proses pembelajaran menggunakan *online* aplikasi *WhatsApp*, seperti penyampaian materi hingga pemberian tugas-tugas. Ketujuh, Kelurahan Kambu, Kecamatan Kambu Kota Kendari; tidak ada proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran menggunakan *online* aplikasi *WhatsApp*, misalnya penyampaian materi, tugas serta ujian akhir semester. Kedelapan, Kelurahan Anduonohu, Kecamatan Poasia Kota Kendari; tidak ada proses pembelajaran di sekolah, dan proses pembelajaran menggunakan *online* aplikasi *WhatsApp*. Kesembilan, Kelurahan Tongano Timur, Kecamatan Tomia Timur Kabupaten Wakatobi; tidak ada proses pembelajaran di Sekolah, dan proses pembelajaran menggunakan *online* aplikasi *WhatsApp*. Kesepuluh, Desa Tudua, Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali Sulawesi Tengah; Tidak ada proses pembelajaran di sekolah, dan proses pembelajaran menggunakan *online* aplikasi *WhatsApp*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, terlihat bahwa umumnya proses pembelajaran masa Pandemi COVID-19 menggunakan *online* aplikasi *WhatsApp* seperti halnya hasil observasi yang dilakukan oleh (Solihin, 2020) bahwa sebagian besar pembelajaran jarak jauh dengan daring saat ini guru masih memanfaatkan fasilitas grup *Whatsapp* dalam perangkat *Smartphone*. Selain itu, hanya ada 2 desa proses pembelajarannya berkunjung ke rumah siswa, dalam hal memberikan tugas maupun ujian akhir. Namun demikian, guru-guru di sekolah terus memikirkan langkah terbaik untuk pelaksanaan pembelajaran secara *online* agar siswanya bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Hal ini sesuai keterangan Dwi P. Wibowo selaku Direktur Eduversal menyatakan bahwa “Kami memahami benar betapa perlunya semua pihak, terutama guru untuk dapat segera beradaptasi dengan bentuk pembelajaran secara *online* dalam waktu sesingkat mungkin” (Harususilo, 2020).

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat terintegrasi KKN-Tematik, tim pengabdian dibantu oleh Mahasiswa KKN memberikan sosialisasi penerapan pembelajaran menggunakan *online* (Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams*) kepada guru dan siswa di sekolah. Pelaksanaan sosialisasi kepada berapa

guru dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams* pada guru SDN Lawanata Tomia Timur.



Gambar 2. Praktek Penggunaan Aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams* pada Kasek SMPN 2 Bungku Timur.

Gambar 1 merupakan proses sosialisasi penerapan pembelajaran menggunakan *online* (Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams*) kepada guru. Materi sosialisasi berupa pemberian pengertian tentang pembelajaran daring (Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams*), tujuan dan manfaatnya. Kemudian, memberikan pengertian tentang *Zoom*, dan *Microsoft Teams*, serta perbedaannya dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Sementara pada Gambar 2 merupakan praktek penggunaan aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams* kepada guru berdasarkan panduan yang telah diberikan. Demikian pula, sosialisasi dan praktek penggunaan aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams* kepada siswa seperti terlihat pada Gambar 3 dan Gambar 4 berikut.



Gambar 3. Sosialisasi Penerapan Pembelajaran Online (Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams*) pada siswa SMPN 4 Duruka



Gambar 4. Praktek Penggunaan Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams* pada kelas 6 SDN 7 Katobu

Capaian pelaksanaan sosialisasi kegiatan KKN-Tematik ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Capaian Pelaksanaan Sosialisasi Penerapan Pembelajaran Menggunakan *Online*

Lokasi KKN-Tematik	Capaian	
	Guru	Siswa
1. Desa Wakadia, Kec. Watopute Kabupaten Muna	75%	55%
2. Kelurahan Raha III, Kecamatan Katobu Kabupaten Muna	70%	50%
3. Kelurahan Wapunto, Kecamatan Duruka Kabupaten Muna	80%	75%
4. Kelurahan Mawasangka Induk, Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah	70%	65%

Lokasi KKN-Tematik	Capaian	
	Guru	Siswa
5. Kelurahan Tolandona, Kecamatan Sangia Wambulu Kabupaten Buton Tengah	75%	50%
6. Kelurahan Dapu-dapura (Kota Lama), Kecamatan Kendari Barat Kota Kendari	85%	75%
7. Kelurahan Kambu, Kecamatan Kambu Kota Kendari	90%	85%
8. Kelurahan Anduonohu, Kecamatan Poasia Kota Kendari	85%	65%
9. Kelurahan Tongano Timur, Kecamatan Tomia Timur Kabupaten Wakatobi	80%	75%
10. Desa Tudua, Kecamatan Bungku Tengah Kabupaten Morowali Sulawesi Tengah	65%	50%

Berdasarkan data pada Tabel 1 di atas, terlihat bahwa umumnya guru sudah mengenal aplikasi *Zoom*, dan *Microsoft Teams* namun penggunaannya hanya sebatas mengikuti rapat di sekolah dan bukan untuk pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya sosialisasi penerapan pembelajaran menggunakan online (Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams*) ini mereka antusias dan ada keinginan untuk mencoba menerapkannya di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fitria, 2020) bahwa sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Instagram*, aplikasi *Zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Kemudian, hasil capaian siswa pada sosialisasi penerapan pembelajaran menggunakan *online* (Aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams*) bahwa umumnya siswa baru mengenal aplikasi *Zoom*, dan *Microsoft Teams* sehingga selama proses sosialisasi berlangsung mereka sangat menyimak dengan serius terutama berkaitan dengan aplikasinya dalam penyelesaian tugas di sekolah. Mereka merasa

bahwa aplikasi *Zoom*, *Microsoft Teams* sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran dalam pandemi ini, namun tergantung gurunya di sekolah apakah dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi ini atau tidak.

Berdasarkan hasil wawancara langsung oleh Mahasiswa KKN dengan guru tentang kendala pelaksanaan *online* di sekolah terlihat bahwa masih ada guru yang belum mengerti menggunakan teknologi berupa *Handphone Android* atau laptop sehingga sedikit mengalami kendala saat dilakukan proses penggunaan aplikasi *Zoom*, dan *Microsoft Teams*. Di samping itu, kendala signal/jaringan internet yang tidak stabil walaupun di daerah perkotaan apalagi di daerah pedesaan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Subarsono, 2020) bahwa baik siswa, guru, dan orang tua mengeluhkan ketidaklancaran jaringan internet sehingga menjadi kendala utama dalam penyelenggaraan pendidikan menengah di tengah pandemi Covid-19. Kemudian, hasil penelitian (Nugroho, 2020) bahwa sumber Statistik Potensi Desa Indonesia 2018 (BPS) mencatat sebanyak 13.720 desa (16,3%) di Indonesia yang masih tidak ada sinyal internet atau sinyal telepon seluler. Dan beberapa persen desa yang lain masih belum penuh sinyal 3G nya. Bahkan Kemendikbud RI turut menyatakan bahwa sebanyak 40.779 (18%) Sekolah Dasar dan Menengah tidak ada akses internet nya dan sebanyak 7.552 sekolah (3%) yang belum terpasang listrik).

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN Tematik) dapat meningkatkan ilmu dalam berkomunikasi melalui pembelajaran *online* dan pengetahuan siswa baik guru ataupun masyarakat dalam bidang teknologi. Kegiatan KKN ini dapat mengurangi masalah yang ada pada siswa meskipun dengan banyak keterbatasan sehingga membentuk mahasiswa menjadi lebih dewasa dalam menyikapi permasalahan yang ada. Salah satu media pendukung pembelajaran berbasis *online* adalah *Zoom Cloud Meeting* dan *Microsoft Teams*. Aplikasi ini mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran, walaupun jarak guru dan siswa sangat jauh namun tetap dapat melihat satu sama lain melalui fitur yang ada dalam aplikasi. Selain itu, guru dan siswa dapat belajar tanpa terikat ruang dan waktu.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan ini yaitu penggunaan *Zoom* maupun *Microsoft Teams* dinilai sangat membantu untuk proses

pembelajaran selama pandemi Covid-19 di sekolah. Namun, hal ini masih diperbincangkan oleh pihak sekolah untuk penerapannya yang lebih lanjut karena masih dipertimbangkan terkait kendala-kendala yang dihadapi. Hambatan yang terjadi dari kegiatan sosialisasi pembelajaran berbasis *online* (Aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams*) masa pandemi Covid-19 di sekolah, yaitu (a) masih banyak siswa yang belum mengerti menggunakan teknologi sehingga susah diajarkan menggunakan aplikasi *Zoom* maupun *Microsoft Teams*; (b) *signal/jaringan internet* yang tidak stabil. Hal ini menjadi kendala terbesar dalam penerapan pembelajaran *online* (*daring*), dan (c) sebagian siswa belum memiliki *handphone* dan siswa kadang tidak mempunyai paket data sehingga saat melakukan praktek penggunaan aplikasi tersebut harus berbagi jaringan terlebih dahulu.

Saran terkait hasil kegiatan pengabdian ini yaitu (1) penggunaan aplikasi: *Zoom* dan *Microsoft Teams* dalam proses pembelajaran pada saat memberikan evaluasi seperti unjuk kerja, kuis, ujian tengah dan akhir semester. Tujuannya agar siswa tidak melakukan kerjasama dalam mengerjakan soal; (2) penggunaan aplikasi *Zoom* dan *Microsoft Teams* dapat digunakan dalam pertemuan, rapat, atau pelatihan para dewan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Maesaroh. (2020). Pelatihan Pengembangan Kelas Digital Berbasis Microsoft 365 Di Sekolah Muhammadiyah DKI Jakarta. *Communnity Development Journal*, 1 (3), 223-227.
- Candraleka, H. (2020). *Panduan Visual Vidio Conference menggunakan Zoom*. Retrieved 15 November, 2020 from <https://thecakrabirawa.files.wordpress.com/2020/05/ebook-panduan-visual-vicon-menggunakan-zoom-final.pdf>
- Direktorat Sistem Informasi dan Transformasi Digital. (2020). *Tutorial Google Meet*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Fitria, M. (2020). *Opini: Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. Retrieved 14 November, 2020 from <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4248063/opini-transformasi-media->

- pembelajaran-pada-masa-pandemi-covid-19
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51-56.
- Harmani, S. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Aplikasi Zoom) di masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Harususilo, Y. E. (2020). *Eduversal: Bersama Siswa, Guru Perlu Tetap Belajar Tingkatkan Kompetensi*. Retrieved 16 November, 2020 from <https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/21/191729171/eduniversal-bersama-siswa-guru-perlu-tetap-belajar-tingkatkan-kompetensi?page=all>
- Kelana, J. B., Wulandari, M. A., & Wardani, D. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 18-22.
- Maulana, I. (2020). Tutorial Cara menggunakan Google Meet melalui PC dan HP untuk Meeting. Retrieved 15 November, 2020 from <https://www.androidponsel.com/10923/tutorial-cara-menggunakan-google-meet-melalui-pc-dan-hp-untuk-meeting/>
- Nugroho, W. S. (2020). Permasalahan Kompleks Pembelajaran Daring, Mulai Siswa hingga Pengajar Temui Hambatan. Retrieved 15 November, 2020 from <https://jogja.tribunnews.com/2020/07/29/permasalahan-kompleks-pembelajaran-daring-mulai-siswa-hingga-pengajar-temui-hambatan?page=2>
- Nuryana, Z. (2020). *Panduan Penggunaan Zoom.Ut untuk Pembelajaran Online*, Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease (COVID-19)*.
- Rinaldi, R. (2019). *Panduan Cara Menggunakan Teams Office 365*. Surabaya: Direktorat Pengembangan Teknologi dan Sistem Informasi, ITS Surabaya.
- Rizki, M., Situmorang, M., & Mailani, T. (2019). *Tutorial Pengaplikasian Zoom Meeting*. Riau: Pascasarjana Universitas Riau.
- Solihin, A. (2020). Pembelajaran online dengan Aplikasi Zoom Meeting di Kelas 5 SDN 1 Selaawi di Masa Pandemi Covid-19. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 3(2), 17-24.
- Subarsono, A. (2020). *Kendala yang banyak dihadapi dalam Pembelajaran Daring Jaringan Internet*. Retrieved 15 November, 2020 from [https://prokalteng.co/berita/-51250-Kendala\\_yang\\_Banyak\\_Dihadapi\\_Dalam\\_Pembelajaran\\_Daring\\_Jaringan\\_Internet.html](https://prokalteng.co/berita/-51250-Kendala_yang_Banyak_Dihadapi_Dalam_Pembelajaran_Daring_Jaringan_Internet.html)
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada Satuan Pendidikan.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease (COVID-19).
- Tim Dosen FK UII. (2020). *Panduan Tutorial menggunakan Google Meet di Android*. Jakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Tim Dosen TSM. (2020). *Panduan Penggunaan Microsoft Office 365*. Jakarta: Trisakti School of Management.
- Widiyarso, T. H., & Utama. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 15-21.