

LAPORAN PENELITIAN

***CAMERA-ON* ATAU *CAMERA-OFF*, APAKAH INI DILEMA? MEMICU KETERLIBATAN, MOTIVASI, DAN OTONOMI MELALUI VIDEO KONFERENSI MICROSOFT TIM**



Peneliti:

**Ahmad Ridho Rojabi, S.Pd., M.Pd
Aminulloh, S.Pd., M.Pd
Ardina Winda Amelia**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER
TAHUN 2021**

HALAMAN IDENTITAS

1. Judul Penelitian : Camera-On atau Camera-Off, Apakah Ini
Dilema? Memicu Keterlibatan, Motivasi, Dan Otonomi Melalui Video
Konferensi Microsoft Tim

2. Jenis Penelitian : Kualitatif

Kategori : Penelitian Pengembangan Prodi

1. Peneliti

Ketua Tim

Nama Lengkap : Ahmad Ridho Rojabi, S.Pd., M.Pd

NIP : 198105242014111002

Pangkat/Jabatan : Asisten Ahli/ IIIb

Vak wajib : ELT

Anggota

Nama Lengkap : Aminulloh, S.Pd., M.Pd

NIP : 197705272014111001

Pangkat/Jabatan : Asisten Ahli/ IIIb

Vak wajib : Bahasa Inggris

Anggota

Nama Lengkap : Noviana Dwi Isnayanti

NIM : T20196151

Lokasi Penelitian : Jember

Total Biaya : 10.000.000,-


Sumber Dana : Mandiri

Jember, 11 November 2021

Menyetujui,
Ketua LP2M IAIN Jember

Peneliti




Ahmad Ridho Rojabi, M.Pd.
NIP.198105242014111002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kami panjatkan puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Laporan penelitian ini merupakan bentuk pertanggungjawaban atas kepercayaan yang diberikan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Negeri Jember kepada tim peneliti dengan judul: *"Dari Lokal Menuju Dunia: Representasi Budaya Lokal dalam Buku Ajar Bahasa Inggris untuk Mahasiswa S1."* Selanjutnya tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan, baik moril maupun materil dalam penyusunan laporan penelitian ini terutama kepada segenap civitas akademika IAIN Jember, Rektor IAIN Jember; Ketua LP2M, serta segenap dosen, karyawan, mahasiswa dan stakeholder IAIN Jember.

Kami menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu kami mohon saran dan kritik yang membangun. Semoga apa yang kami laksanakan ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya dan segenap pembaca.

Jember, 17 Desember 2021
Peneliti

***CAMERA-ON* ATAU *CAMERA-OFF*, APAKAH INI DILEMA? MEMICU KETERLIBATAN, MOTIVASI, DAN OTONOMI MELALUI VIDEO KONFERENSI MICROSOFT TIM**

**Ahmad Ridho Rojabi
Aminulloh
Noviana Dwi Isnayanti**

Abstrak

Sistem konferensi video untuk berkomunikasi secara sinkron adalah alat yang sangat diperlukan bagi pendidik, guru, siswa, orang tua, dan administrator dalam kursus online. Salah satu platform pembelajaran online yang efektif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kursus online adalah Microsoft Teams. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pandangan siswa Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL) dalam menggunakan konferensi video Microsoft Teams. Penelitian ini menggunakan desain metode campuran yang dilengkapi dengan observasi, kuesioner terbuka, serta wawancara mendalam untuk analisis kualitatif dalam menangkap dan mengeksplorasi pengalaman mereka dalam pembelajaran sinkron menggunakan Microsoft Teams pasca pandemi. Selain itu, kuesioner tertutup juga disebarkan sebagai data kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa Microsoft Teams membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam debat dengan dosen dan mahasiswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam forum diskusi. Mereka juga mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik tentang pembelajaran bahasa. Terlihat jelas bahwa mereka sangat termotivasi dan menikmati kursus online karena kemudahan penggunaan dan fitur-fiturnya yang menyenangkan, serta menghargai umpan balik langsung dalam pertemuan online yang sinkron. Dengan demikian, para pembelajar dengan motivasi yang kuat dapat mengembangkan otonomi belajar mereka. Mereka dapat memantau dan mengevaluasi kemajuan belajar mereka sendiri. Penelitian lebih lanjut sangat disarankan untuk memanfaatkan Tim Microsoft untuk menciptakan inovasi di kelas virtual.

Kata Kunci- *Microsoft Teams, konferensi video, keterlibatan siswa, motivasi siswa, otonomi pelajar*

BAB I

PENDAHULUAN

Sistem konferensi video adalah alat komunikasi sinkron yang sangat diperlukan bagi pendidik, guru, siswa, orang tua, dan administrator karena pandemi. Pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran jarak jauh darurat secara online diperlukan. Namun, pergeseran yang tidak terduga ini menimbulkan stres dan kecemasan bagi para guru. Selain itu, para guru tidak memiliki pengalaman dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan pembelajaran daring yang efektif. Oleh karena itu, pengajaran jarak jauh darurat menjadi pilihan. Transisi ini menciptakan kesulitan bagi siswa untuk mendapatkan kesempatan belajar online yang setara, mengakses sumber-sumber digital, dan meragukan data keamanan dan privasi siswa [1]-[3].

Konferensi video adalah model komunikasi sinkron yang memungkinkan guru dan siswa untuk berkomunikasi secara real-time dari lokasi yang berbeda. Selain itu, konferensi video memiliki tingkat interaksi dan keterlibatan yang lebih baik daripada komunikasi asinkron yang sering kali menyebabkan penundaan umpan balik [4], [5]. Konferensi video memberikan interaksi yang nyata, komunikasi yang efektif, umpan balik langsung, dan keterlibatan yang lebih dekat antara guru dan siswa dalam mengekspresikan diri mereka sendiri dengan memanfaatkan komunikasi audio, visual, dan verbal yang dikombinasikan dengan yang lain. Dengan demikian, ambiguitas yang biasanya terjadi pada komunikasi teks asinkron dapat dikurangi [4], [6].

Namun, selama pandemi, sistem pendidikan masih rentan terhadap bahaya eksternal, dan transformasi digital dalam penyampaian pembelajaran selama pandemi

masih mengalami tantangan [7], [8]. Salah satu tantangan tersebut terkait dengan prestasi akademik siswa yang dipengaruhi oleh beberapa pertimbangan: (1) Kecemasan terhadap pandemi mempengaruhi prestasi akademik siswa, (2) Prestasi akademik siswa dapat dipengaruhi oleh ras, ekonomi, dan sumber daya yang berbeda,

(3) Guru masih belum dapat memberikan instruksi secara efektif [9]. Oleh karena itu, investigasi yang lebih mendalam tentang konferensi video dalam pembelajaran bahasa perlu dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana siswa terlibat dan termotivasi selama proses pembelajaran sinkron. Selain itu, perilaku verbal dan non-verbal siswa dapat ditangkap, dan alasan mengapa beberapa siswa enggan menyalakan kamera mereka juga dapat dieksplorasi. Selain itu, pengalaman mereka dalam menggunakan alat sinkronisasi yang memfasilitasi interaksi langsung dan umpan balik langsung dapat direkam.

1 Tinjauan pustaka

Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia sekarang menghadapi pembelajaran digital. Pengaruh digital dalam dunia pendidikan perlu dipertimbangkan lebih dalam [10]. Guru perlu beradaptasi dengan peralihan instruksi penyampaian materi secara luring ke daring selama pandemi karena mereka memegang peranan penting dalam kelangsungan kualitas pendidikan [11]. Guru tetap menjalankan tanggung jawabnya seperti memfasilitasi dan memotivasi siswa selama pandemi. Terdapat hubungan antara kualitas hidup, kebahagiaan, kesepian, dan kecanduan yang tinggi terhadap kebutuhan internet bagi guru dan administrator sekolah [12].

Pembelajaran daring sangat bergantung pada perangkat teknologi dan akses internet, sehingga pengajar dan mahasiswa yang memiliki koneksi internet yang buruk sering mengalami hambatan dalam melakukan pembelajaran daring. Ketergantungan pembelajaran daring dengan perangkat teknologi dan perlengkapan peralatan serta kebutuhan akses internet yang stabil masih menjadi tantangan utama bagi institusi, fakultas, dan mahasiswa [13].

Tiga interaksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran online dan wajib dipertimbangkan. Interaksi tersebut terdiri dari interaksi pengajar-siswa, siswa-siswa, dan siswa-konten. Interaksi konten siswa mencakup berbagai alat pedagogis, seperti media streaming, slide presentasi, dan hyperlink. Selain itu, pembelajaran online dapat memberikan banyak manfaat dalam hal pekerjaan dan fleksibilitas. Sebuah studi sebelumnya oleh [14] menemukan tiga poin: (1) Interaksi instruktur-siswa dua kali lebih penting daripada interaksi siswa-siswa, (2) Interaksi antara mahasiswa dan konten secara signifikan berhubungan dengan persepsi pembelajaran, hal ini berhubungan dengan pengalaman mahasiswa dalam memahami konten mata kuliah, dan (3) Manfaat pembelajaran jarak jauh yang fleksibel adalah signifikan tetapi memiliki kepentingan yang paling rendah di antara interaksi lainnya.

Penggunaan teknologi yang tepat dapat membantu siswa dan guru untuk terlibat dan berkolaborasi [15], [16]. Keterlibatan siswa di sini didefinisikan sebagai upaya siswa untuk mencurahkan waktu dan energi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Siswa memiliki keterlibatan aktif, komitmen, dan rasa memiliki untuk meluangkan waktu dan upaya mereka untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan untuk mendidik [17]. Niat dan tingkat penerimaan pengguna dalam menggunakan teknologi akan

mempengaruhi efektivitas dan keberhasilan pembelajaran online [18], [19]. Singkatnya, guru harus memahami karakteristik dan minat siswa terhadap teknologi. Dengan demikian, pengajar dapat menyediakan platform pembelajaran online yang efektif, menyediakan materi yang menarik, dan pembelajaran online dapat berjalan dengan optimal.

Salah satu platform pembelajaran online yang efektif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, interaksi siswa, dan lingkungan pembelajaran online adalah Microsoft Teams [20]. Microsoft Teams dapat menyertakan 250 peserta dalam pembelajaran daring sinkron dalam satu pertemuan virtual. Namun, durasi pertemuan tergantung pada jenis-jenis interaksi. Namun, Microsoft Teams memerlukan koneksi Wi-Fi yang stabil untuk mengurangi kelambatan. Mematikan video dan mematikan audio adalah alternatif bagi siswa untuk meningkatkan kecepatan koneksi dan meminimalkan jeda dalam komunikasi virtual [21].

Pentingnya pembelajaran sinkron diimplementasikan dalam membantu siswa untuk terlibat dan berinteraksi secara langsung dengan teman dan guru. Mereka tidak malu atau takut untuk menyalakan kamera selama kelas virtual. Mereka dapat mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, atau menyampaikan argumen dengan percaya diri. Namun, para siswa sering melaporkan beberapa masalah saat belajar secara sinkron dengan platform pembelajaran online, seperti Teams, Zoom, atau Google meet. Ketika siswa menyalakan kamera mereka, mereka takut bahwa foto mereka akan di-screenshot dan diunggah sebagai status di media sosial oleh siswa lain [22]. Selain itu, beberapa melaporkan bahwa mereka bergabung dengan kelas virtual tanpa mendengarkan penjelasan guru atau meninggalkan ruang kelas tetapi masih dalam mode bergabung.

Oleh karena itu, pembelajaran sinkron tentang peraturan akademik, partisipasi mahasiswa dalam kelas virtual, dan mode kamera aktif harus dijelaskan di awal perkuliahan. Selain itu, pembelajaran yang sinkron mengenai keterlibatan dan komunikasi verbal dan non-verbal yang baik antara siswa-siswa dan siswa-dosen masih harus dibuktikan.

Penelitian kuantitatif dilakukan oleh [23]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengajaran tata bahasa online terhadap pencapaian tata bahasa siswa Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL). Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengungkapkan sikap siswa EFL terhadap penggunaan pengajaran tata bahasa online untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa mereka. Sebuah studi kuantitatif dipilih dengan menggunakan convenience sampling dan 43 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini. Pre-test, post-test serta kuesioner dikumpulkan sebagai pengumpulan data. Temuan menunjukkan bahwa pengajaran tata bahasa online berhasil memuaskan para siswa dan meningkatkan kemampuan tata bahasa siswa.

Penelitian lain dalam bentuk deskriptif kualitatif juga dieksplorasi untuk menyelidiki interaksi siswa dan lingkungan belajar pada pembelajaran daring sinkron melalui Microsoft Teams [20]. Kuesioner skala Likert lima poin didistribusikan kepada dua puluhdelapan siswa untuk mengetahui persepsi mereka. Temuannya menunjukkan bahwa para pelajar memberikan persepsi positif mengenai interaksi siswa serta lingkungan belajar dalam pembelajaran online melalui Microsoft Teams. Selanjutnya, penelitian tentang keefektifan Microsoft Teams untuk mahasiswa MBA dan pascasarjana dilakukan [24]. Kelas tersebut bertemu selama 210 menit selama akhir pekan. Sebuah observasi dikumpulkan untuk menangkap aktivitas peserta didik dalam sesi kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa Microsoft Teams memfasilitasi para pelajar

dengan lingkungan belajar yang menarik, menyediakan rekaman audio-video serta PowerPoint. Hal yang paling penting adalah mereka dapat dengan mudah meninjau kembali materi karena mereka adalah pekerja profesional yang membagi waktu mereka untuk belajar atau bekerja. Selain itu, konteks penelitian dilakukan di sebuah universitas di Kuwait, yang melibatkan persepsi guru pra-jabatan tentang kegunaan Microsoft Teams selama pembelajaran virtual. Data diambil dari kuesioner, hasil penelitian menunjukkan bahwa Microsoft Teams adalah platform pembelajaran konferensi video yang mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung [25].

Penelitian juga telah menguraikan penerimaan siswa dan guru terhadap Microsoft Teams sebagai platform pembelajaran online yang sinkron. Konteks penelitian yang berlangsung di sebuah universitas di India ini mengeksplorasi Microsoft Teams sebagai platform pembelajaran online yang dievaluasi kegunaannya. Untuk tujuan evaluasi, strategi ganda dilakukan dengan menggunakan Skala Kegunaan Sistem (SUS), yang merupakan pendekatan berbasis Interaksi Manusia-Komputer (HCI), dan Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang dimodifikasi, yang merupakan pendekatan berbasis Sistem Informasi (SI). Dari kuesioner yang diberikan, hasilnya menunjukkan kesamaan dan kesepadanan antara kedua metodologi tersebut, dengan konstruk Perceived Ease of Use (PEOU) dari TAM yang memiliki kemiripan yang lebih besar dengan SUS (System Usability Scale)[26]. Konteks penelitian juga dilakukan di sebuah universitas di Indonesia yang bertujuan untuk menyelidiki penerimaan guru terhadap teknologi pembelajaran berbasis cloud, khususnya Microsoft 365 (yaitu, Microsoft Teams) yang saat ini digunakan secara masif dalam pembelajaran online. Dalam kerangka teori, Model

Penerimaan Teknologi digunakan dengan menggabungkan dua konstruk asli, yaitu persepsi kegunaan (PU), persepsi kemudahan penggunaan (PEU), dan dua variabel ekstensif, yaitu persepsi risiko (PR) dan pengaruh sosial (SI) yang akan memprediksi niat (SI) yang akan memprediksi niat guru untuk menggunakan teknologi pembelajaran berbasis cloud selama pandemi Covid-19. Data dari survei online menunjukkan hubungan yang signifikan antara faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi, kecuali PU (koefisien jalur)[27].

Banyak publikasi yang telah mengeksplorasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran online atau sistem konferensi video, namun, sepengetahuan saya, hanya sedikit penelitian yang mengeksplorasi motivasi siswa serta otonomi siswa dalam konferensi video Microsoft Teams. Oleh karena itu, para peneliti berusaha menjawab pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana Microsoft Teams meningkatkan keterlibatan siswa?
2. Bagaimana Microsoft Teams meningkatkan motivasi siswa?
3. Bagaimana Microsoft Teams meningkatkan otonomi pelajar?
4. Tantangan apa yang dihadapi siswa selama menggunakan konferensi video

Microsoft Teams?

BAB II

Metode

1.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan desain metode campuran yang dilengkapi dengan observasi, kuesioner terbuka, serta wawancara mendalam untuk analisis kualitatif dalam menangkap dan mengeksplorasi kegiatan, pengalaman, dan pendapat mereka tentang pembelajaran sinkron menggunakan Microsoft Teams pada masa pascapandemi. Selain itu, kuesioner tertutup juga disebarkan sebagai data kuantitatif. Selain itu, transisi dari metode pembelajaran tatap muka ke metode pembelajaran daring tentu memberikan pengalaman baru bagi setiap siswa dan perspektif masing-masing. Google Formulir dan WhatsApp tertulis digunakan untuk mengumpulkan data demografis sebagai persiapan untuk wawancara terkait jenis kelamin, latar belakang peserta penelitian, dan pengalaman akademik.

1.2 Konteks dan peserta

Penelitian ini melibatkan 63 mahasiswa semester enam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang mengambil mata kuliah metode pengembangan bahasa di salah satu Universitas Negeri di Jember, Indonesia. Sebanyak 60 mahasiswa atau 95% adalah perempuan dan 3 mahasiswa atau 5% adalah laki-laki. Selain itu, mayoritas mahasiswa berusia antara 16-25 tahun ($n=30$), 26-35 tahun ($n=25$), dan sisanya berusia antara 36-45 tahun ($n=8$). Penelitian ini mengumpulkan informasi partisipan melalui Microsoft Teams dan meminta persetujuan mereka untuk mengisi Formulir Google. Para peneliti menjelaskan tujuan penelitian, metode penelitian, dan kemungkinan yang akan muncul

kepada para partisipan. Wawancara terbuka dan kuesioner tertutup didistribusikan kepada peserta didik (n=63) untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran online dengan Microsoft Teams. Untuk menjaga privasi peserta, para peneliti tidak memberikan nama lengkap mereka. Selain itu, wawancara semi-terstruktur juga dilakukan melalui WhatsApp untuk melengkapi informasi yang tidak didapatkan dari Google Form. Siswa yang berpartisipasi dalam wawancara tertulis melalui WhatsApp terdiri dari satu perempuan dan satu laki-laki. Usia mahasiswa berkisar antara 16-25 tahun (n=1), dan 26-35 tahun (n=1).

Dalam pertemuan sinkron ini, guru sebagai peneliti menyusun tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian siswa. Di bawah kewajiban, kami dengan hati-hati mengembangkan instruksi dan materi yang disampaikan dalam konferensi video Microsoft Teams. Kami memposting peraturan akademik, instruksi untuk setiap tugas pada pertemuan pertama termasuk presentasi kelompok sehingga mereka dapat merencanakan dan mempersiapkan topik serta materi untuk presentasi kelompok untuk pertemuan berikutnya (pertemuan 2-8). Kami juga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, dan melakukan presentasi kelompok. Selain itu, kami juga memberikan komentar dan umpan balik untuk melihat kemajuan mereka dalam pertemuan sinkron.

1.3 Prosedur untuk pengumpulan data

Dalam memahami bagaimana para peserta memanfaatkan konferensi video melalui Microsoft Teams, data dikumpulkan melalui analisis partisipatif. Para peneliti terlibat dalam konferensi video melalui Microsoft Teams dengan para peserta didik selama satu semester dalam kelas metode pengembangan bahasa. Mata kuliah ini disampaikan secara sinambung dalam delapan kali pertemuan melalui konferensi video Microsoft Teams. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam sesi di Teams untuk perkuliahan, diskusi, dan presentasi kelompok. Selain itu, partisipasi siswa dalam kursus konferensi video juga diukur, apakah mereka memiliki keterlibatan positif atau keterlibatan negatif selama sesi kelas virtual. Pertama, setelah calon peserta menyelesaikan kursus pembelajaran bahasa melalui konferensi video dan bersedia menjadi peserta penelitian, peneliti membagikan kuesioner terbuka kepada peserta (n=63) mengenai latar belakang mereka, pertanyaan mengenai keterlibatan, motivasi, otonomi, dan hambatan dalam menggunakan Microsoft Teams selama pembelajaran bahasa melalui konferensi video. Kedua, wawancara virtual melalui WhatsApp didistribusikan kepada para peserta (n=2) untuk mengkonfirmasi data dan informasi yang belum jelas melalui WhatsApp. Wawancara tertulis dilakukan sesuai dengan waktu dan tempat yang telah ditentukan sebelumnya dan berlangsung selama 10-20 menit. Wawancara direkam dengan aplikasi telepon pintar, seperti Google Form dan WhatsApp, dilihat berulang kali, ditranskrip, dan disalin ke dalam tabel format untuk membantu peneliti mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data dengan mudah. Transkrip wawancara dilakukan dalam bahasa Indonesia setelah divalidasi oleh dua orang ahli dari salah satu universitas negeri di Jember, Indonesia. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir miskomunikasi sehingga siswa

dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, kuesioner tertutup yang diadaptasi dengan skala Likert lima poin di lima domain; akses terhadap informasi dan sumber daya pembelajaran, dukungan dan motivasi, partisipasi dalam kegiatan kursus, umpan balik, dan refleksi kritis juga dibagikan kepada para peserta. [28]. Dari 63 peserta, hanya 31 siswa yang menyelesaikan survei online. Item-item ini dipisahkan menjadi lima domain yang membentuk pengalaman siswa: akses ke informasi dan sumber daya pembelajaran (empat item), dukungan dan motivasi (empat item), partisipasi dalam kegiatan kursus (empat item), umpan balik (empat item), dan refleksi kritis (empat item).

IV. PEMBAHASAN

1.4 Keterlibatan siswa

Selama pengamatan di kelas sinkron, peneliti menemukan bahwa para mahasiswa antusias untuk berpartisipasi dalam kelas konferensi video dan keterlibatan aktif mereka meningkat. Mereka menjadi lebih terlibat dalam perdebatan dengan dosen dan mahasiswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam forum diskusi. Mereka juga memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik tentang pembelajaran bahasa. Selain itu, konferensi video dapat mendorong siswa untuk mempersiapkan materi untuk diskusi atau presentasi pada pertemuan berikutnya. Interaksi dengan rekan kerja dan instruktur jauh lebih menyenangkan karena mereka dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung.

Seperti yang terlihat pada Tabel 1, data menunjukkan tanggapan mereka dalam hal keterlibatan perilaku. Tanggapan tersebut berasal dari dua siswa yang berpartisipasi dalam wawancara tertulis melalui WhatsApp.

Tabel 1. Tanggapan siswa dalam hal keterlibatan perilaku

id n ak	Pertanyaa	Tanggapan
	Apakah Anda meninjau materi sebelum kursus online melalui Microsoft Teams?	"Saya selalu mengulas materi sebelum kelas online dan saya selalu melakukannya setelah kelas selama saya memiliki waktu luang." (S1 via WhatsApp) "Ya, saya mengulas materi sebelum kelas online, karena saya perlu m e l a k u k a n n y a untuk membantu saya mempelajari materi dengan mudah." (S2 via WhatsApp)

<p>Apakah Anda secara aktif mengajukan pertanyaan dalam kursus online melalui Microsoft Teams?</p>	<p>"Ya, saya aktif bertanya di kelas online terkait materi atau kegiatan lain yang berhubungan dengan materi." (S1 via WhatsApp) "Ya, dengan menanyakan hal yang tidak saya pahami akan membantu saya memahami materi pembelajaran." (S2 via WhatsApp)</p>
<p>Apa pendapat Anda tentang tingkat diskusi (diskusi mahasiswa dan dosen) dalam mata kuliah online melalui Microsoft Teams?</p>	<p>"Tingkat diskusinya sangat menarik, dengan adanya forum diskusi kami dapat memecahkan masalah terkait materi pembelajaran yang sulit kami pahami." (S1 via WhatsApp) "Menurut saya, level diskusi dalam kelas online melalui Microsoft Teams adalah "real level", dan hal ini tergantung pada suasana belajar dari diskusi tersebut dan bagaimana mahasiswa dan dosen berinteraksi satu sama lain. Sebagai contoh, dalam diskusi antara mahasiswa dan dosen, jika ada umpan balik, maka diskusi akan menjadi hidup dan menyenangkan, namun sebaliknya, jika tidak ada umpan balik, maka diskusi menjadi membosankan dan mengacu pada "dead level". (S2 via WhatsApp)</p>

Beberapa siswa menegaskan bahwa Teams menarik dan menyediakan fitur-fitur praktis sehingga mereka penasaran untuk memanfaatkan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, berpartisipasi dalam pembelajaran daring secara sinkron membantu mereka untuk lebih fokus pada materi atau presentasi yang disampaikan secara virtual. Kondisi ini disampaikan oleh mahasiswa dalam kutipan wawancara berikut ini *"Aplikasinya tidak rumit untuk digunakan sehingga saya bisa fokus pada materi pembelajaran online."* (S 36 melalui formulir Google)

"Saya senang menggunakan Microsoft Teams selama pembelajaran online karena lebih efektif, mudah, dan praktis daripada platform lainnya." (S 38 melalui formulir Google)

Data yang muncul dari wawancara juga menunjukkan bahwa para mahasiswa memperoleh tujuh manfaat dalam hal interaksi langsung, dengan demikian mereka lebih mungkin terlibat untuk berpartisipasi dan berinteraksi langsung dengan sesama mahasiswa dan dosen secara virtual. Hal ini disampaikan oleh para mahasiswa dalam kutipan wawancara berikut ini.

"Alhamdulillah, kami masih bisa mendapatkan ilmu dan mengikuti perkuliahan tatap muka secara virtual di masa pandemi, meskipun secara online." (S 8 melalui formulir Google)

"Banyak sekali manfaatnya. Saya dapat menerima materi yang sama seperti saat kuliah tatap muka, walaupun tidak bertatap muka, tetapi saya tetap dapat mempelajari mata kuliah dengan baik." (S 13 melalui formulir Google)

"Kita bisa berdiskusi dengan teman yang dipandu langsung oleh tutor walaupun secara online, mendapat penjelasan materi dari tutor sesuai dengan mata kuliah." (S 23 melalui formulir Google)

"Belajar menggunakan Microsoft Teams lebih mudah karena kita bisa berinteraksi Langsung dengan dosen." (S 37 melalui formulir Google).

"Ya, karena kita bisa berdiskusi atau bertanya mengenai materi kuliah jika menemui kesulitan dan kita bisa menyampaikan argumen secara langsung." (S 23 melalui formulir Google)

"Ya, banyak sekali manfaatnya bagi saya pribadi, selain bisa tetap berkomunikasi dengan dosen dan teman-teman, saya bisa berinteraksi lebih dekat dengan teman-teman saat pembelajaran online, lebih percaya diri, meningkatkan konsentrasi dalam belajar." (S, 40 tahun, melalui formulir Google)

1.5 Motivasi siswa

Berdasarkan hasil pengamatan dalam pembelajaran sinkron dengan memotret sikap para siswa selama sesi kursus, para siswa menikmati partisipasi mereka dalam kursus melalui Microsoft Teams, dan mereka termotivasi untuk belajar dan berdiskusi bersama baik dengan tutor maupun dengan teman sekelasnya. Pada akhirnya, mereka cukup termotivasi, bahkan ketika beberapa dari mereka masih ragu-ragu untuk menyalakan kamera atau takut untuk berbicara. Oleh karena itu, memberikan kuis dan menunjuk siswa yang tidak menyalakan kamera mereka adalah solusi yang efektif. Reaksi yang paling terlihat adalah ketika guru memberikan umpan balik langsung dan memberikan poin kepada mereka yang secara aktif berpartisipasi dalam diskusi atau mengungkapkan pandangan mereka tentang topik yang diberikan. Terlihat jelas bahwa mereka sangat termotivasi dan menikmati kursus online, serta menghargai umpan balik langsung yang tidak mereka dapatkan dalam pembelajaran online asinkron.

Data dari wawancara menunjukkan suara para pembelajar mengenai motivasi. Mereka menegaskan bahwa motivasi diri juga merupakan faktor penting dalam pembelajaran online karena memungkinkan pembelajar untuk terlibat aktif, meningkatkan kemampuan mereka dalam mempelajari sesuatu, dan mencapai target atau

keberhasilan dalam pengalaman belajar mereka. Kondisi ini dilaporkan oleh para siswa dalam kutipan wawancara berikut ini. Seperti yang terlihat pada Tabel 2, data menunjukkan tanggapan mereka dalam hal motivasi otonom.

Tabel 2. Tanggapan siswa dalam hal motivasi otonom

id an ak .	Pertanya	Tanggapan
	<p>Menurut Anda, apa yang membuat pembelajaran bahasa melalui konferensi video melalui Microsoft Teams menjadi penting?</p>	<p><i>"Di masa pandemi seperti ini, bagi saya, kelas online sangat penting karena dengan melakukan kelas online kita tidak perlu menunda kegiatan belajar sehingga bisa menyelesaikan pendidikan tepat waktu." (S1 via WhatsApp)</i></p> <p><i>"Menurut saya kelas online melalui Microsoft team sangat penting. "Dengan menerapkan Microsoft team, kita bisa berdiskusi langsung dengan dosen dan teman-teman bagaimana cara menyelesaikan masalah yang tidak kita pahami dalam materi, tapi kalau hanya online dengan menerapkan kelas Tutorial Online (LMS) kita tidak bisa m e l a k u k a n interaksi langsung dan umpan balik secara langsung." (S2 via WhatsApp)</i></p>
	<p>Menurut Anda, apa yang membuat pembelajaran bahasa melalui konferensi video melalui Microsoft Teams menarik?</p>	<p><i>"Menurut saya menarik karena kita bisa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, suasana belajar yang baru, dan khususnya kita mendapatkan pengetahuan tentang aplikasi Microsoft Teams yang sangat berguna untuk pengembangan pendidikan." (S1 via WhatsApp)</i></p> <p><i>"Tergantung dari suasana kelas dan cara dosen menyampaikan materi pembelajaran. Misalnya, jika dosen menyampaikan materi dengan cara yang tidak monoton, saya akan merasa tertarik dan antusias, apalagi jika ada diskusi kelas yang menggugah rasa ingin tahu untuk memecahkan masalah yang diberikan. Sebaliknya, jika dosen menyampaikan materi secara m o n o t o n , saya dan teman-teman akan merasa bosan dan kelas online menjadi tidak</i></p>

		<p><i>menarik." (S2 via WhatsApp)</i></p>
--	--	---

	<p>Bagaimana na berpartisipasi dalam pembelajaran melalui konferensi v i d e o melalui Microsoft Teams dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan?</p>	<p><i>"Menurut saya tentu menyenangkan seperti ketika saya kehilangan sinyal, saya harus berpindah-pindah tempat untuk mencari sinyal, terkadang ketika beraktivitas secara online, hal tersebut membuat saya tertekan karena takut ketinggalan informasi penting yang disampaikan oleh dosen atau teman." (S1 via WhatsApp)</i></p> <p><i>"Menurut saya, kelas online ini sangat menyenangkan karena dosen dan mahasiswa bisa langsung berkomunikasi dan berbagi file dengan cepat. Pengalaman yang paling menyenangkan bagi saya adalah ketika saya bisa berbagi pengalaman dan mendapatkan solusi mengenai masalah dalam pengajaran online." (Mahasiswa S2 via WhatsApp)</i></p>
--	---	---

1.6 Otonomi peserta didik

Selama pengamatan dalam sesi kelas virtual, terungkap bahwa siswa melaksanakan rencana mereka dengan menelusuri konten yang mereka inginkan untuk presentasi atau diskusi tentang pembelajaran bahasa. Para siswa menggunakan strategi dan alat untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, mengakses video YouTube untuk latihan pengucapan, serta Google Translate dan kamus digital untuk membantu mereka mengartikan teks bacaan dan kosakata yang sulit. Para siswa juga berkonsultasi dengan para tutor mengenai tugas akhir mereka, dan berbagi topik presentasi secara langsung. Dengan demikian, para pengajar dapat memberikan umpan balik secara langsung dan dapat memantau perkembangan tugas akhir mereka.

Data yang muncul dari wawancara menunjukkan bahwa peserta didik dengan motivasi yang kuat dapat mengembangkan otonomi belajar mereka. Selain itu, mereka dapat memonitor dan mengevaluasi kemajuan belajar mereka sendiri seperti yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel 3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran otonom dalam hal kemampuan untuk memantau penggunaan strategi pembelajaran dan penetapan tujuan pembelajaran

No	Pertanyaan	Tanggapan
<i>Kemampuan untuk memantau penggunaan strategi pembelajaran</i>		
1	Bagaimana Anda dapat memantau kemajuan bahasa Inggris Anda selama pembelajaran melalui konferensi video?	"Saya bisa memantau perkembangan dan meningkatkan literasi digital serta pengalaman teknologi saya karena saya sering bertanya kepada teman-teman yang ahli teknologi." (S 49 melalui formulir Google) "Tim Microsoft dapat memotivasi saya selama pembelajaran online dan mengembangkan keterampilan teknologi otonom saya sehingga saya bisa menjadi lebih terbiasa dengan teknologi." (S 38 melalui formulir Google)
2	Bagaimana Anda mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris selama pembelajaran bahasa Inggris melalui konferensi video?	"Saya tiba-tiba menjadi pembelajar mandiri; saya dapat mengakses modul dan mempelajari video pembelajaran bahasa di YouTube secara mandiri." (S 48 melalui formulir Google) "Kami bisa langsung berbagi ide dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik tersebut dalam interaksi langsung secara online." (S 21 melalui formulir Google)
<i>Penetapan tujuan pembelajaran</i>		
1	Bagaimana Anda menetapkan tujuan belajar Anda berdasarkan persyaratan kelas?	"Saya harus memiliki tanggung jawab yang tinggi; kita harus lebih berkonsentrasi pada kegiatan selama kursus online untuk hasil belajar yang lebih baik." (S 11 melalui formulir Google) "Saya percaya bahwa disiplin meningkat ketika kita memiliki tanggung jawab atau otonomi yang baik dalam belajar." (S 19 melalui formulir Google)

menyela dan menghakimi ketika mereka mengatakan sesuatu yang salah selama sesi online. Beberapa memilih untuk mematikan kamera mereka sehingga teman-teman mereka tidak dapat mengambil gambar mereka kecuali mereka diminta untuk menyalakan kamera oleh tutor. Alasan lainnya adalah sebagian besar siswa tidak dapat memanfaatkan pembelajaran kolaboratif dan mereka lebih menyukai belajar dari tutor

daripada teman sekelasnya.

Siswa melaporkan beberapa tantangan yang sering terjadi selama pembelajaran online. Hal ini disampaikan oleh para mahasiswa dalam kutipan wawancara berikut ini. Beberapa mahasiswa menyampaikan bahwa mereka mengalami sinyal yang buruk, dan terkadang sinyal langsung hilang. Oleh karena itu, mereka harus melakukan login ulang untuk mengakses video conference.

1.7 Hasil dari kuesioner tertutup

Kami mensurvei persepsi siswa EFL terhadap penggunaan konferensi video Microsoft Teams dengan menganalisis tanggapan mereka terhadap 30 item di lima domain; akses ke informasi dan sumber daya pembelajaran, dukungan dan motivasi, partisipasi dalam kegiatan kursus, umpan balik, dan refleksi kritis. Untuk membahas hal ini, statistik deskriptif (rata-rata dan standar deviasi) dihitung untuk tanggapan siswa terhadap domain kuesioner.

Tabel 4 menunjukkan bahwa domain umpan balik (4.00 ± 0.78) menduduki peringkat pertama berdasarkan nilai rata-rata dan akses terhadap informasi dan sumber belajar (3.98 ± 0.86) menduduki peringkat kedua. Namun, nilai rata-rata partisipasi dalam kegiatan kursus ($3,88 \pm .86$) berada di peringkat paling rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa skor rata-rata keseluruhan dari tanggapan siswa adalah $3,94 \pm$

.82. Tanggapan siswa terhadap penggunaan Microsoft Teams dalam hal akses ke informasi dan sumber daya pembelajaran, dukungan dan motivasi, partisipasi dalam kegiatan kursus, umpan balik, dan refleksi kritis adalah positif.

Tabel 4. Rata-rata dan standar deviasi dari tanggapan siswa

Tidak.	Variabel dependen	M	SD	Derajat	Peringkat
1	Akses ke informasi dan sumber daya pembelajaran	3.98	.86	Tinggi	2
2	Dukungan dan motivasi	3.94	.83	Tinggi	3
3	Partisipasi dalam kegiatan kursus	3.88	.86	Tinggi	5
4	Umpan balik	4.00	.78	Tinggi	1
5	Refleksi kritis	3.90	.79	Tinggi	4
	Total	3.94	.82	Tinggi	

1.8 Tantangan Microsoft Teams sebagai konferensi video

Saat mengamati ruang kelas konferensi video, terlihat bahwa siswa yang tidak termotivasi dihadapkan pada interaksi yang buruk dengan teman sekelasnya di kelas online. Mereka mengambil kursus online melalui Tim dan berinteraksi dengan teman. hanya ketika mereka diminta untuk bekerja sama/membuat kelompok untuk presentasi dan diskusi antar kelompok. Selain itu, rasa takut dan tidak percaya diri untuk berbicara secara langsung melalui konferensi video juga merupakan tantangan terbesar. Berdasarkan ekspresi verbal siswa, mereka tampak khawatir jika teman sekelasnya akan

"Mungkin ada koneksi internet yang kurang bagus, terkadang koneksi langsung hilang/meninggalkan percakapan atau aplikasi, dan kita harus login ulang dari awal." (S 12 melalui formulir Google)

"Menurut saya, selama pembelajaran online menggunakan Microsoft Teams, kendala yang dihadapi adalah kendala sinyal dan sering keluar masuk aplikasi dengan sendirinya." (S 50 melalui formulir Google)

"Hambatan yang saya alami adalah sinyal yang buruk karena saya tinggal di pedesaan." (S 52 melalui formulir Google)

"Hambatan dalam pembelajaran online disebabkan oleh sinyal. Sinyal yang lemah menyebabkan pembelajaran terganggu." (S 39 melalui formulir Google)

Beberapa mahasiswa juga mengeluhkan ketidakcocokan antara audio dan visual. Oleh karena itu, ketika dosen menjelaskan materi atau ketika mahasiswa atau kelompok kecil mempresentasikan makalah mereka, sering terjadi miskomunikasi.

"Kendala karena jaringan internet yang lambat, terkadang visual dan audio tidak selaras sehingga saya kesulitan memahami penjelasannya." (S 48 melalui formulir Google)

2 Diskusi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi konferensi video Microsoft Teams untuk membuktikan keterlibatan siswa, motivasi siswa, dan otonomi pelajar. Selain itu, penelitian ini juga meneliti tantangan yang dihadapi siswa selama pertemuan daring sinkron.

Mengenai keterlibatan dalam kursus konferensi video, penelitian ini menunjukkan bahwa para siswa dapat terlibat dalam pertemuan konferensi video Microsoft Teams, secara langsung mengajukan pertanyaan atau argumen mereka di kelas. Hal ini sejalan dengan temuan Pal & Vanijja, mereka menyatakan bahwa Microsoft Teams menyediakan fitur-fitur yang menarik, seperti ruang belajar yang baik dengan fasilitas konferensi untuk interaksi langsung yang memungkinkan para siswa untuk terlibat dalam pertemuan. Selain itu, para guru dapat merekam video dan mengunggahnya ke aplikasi dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagi file untuk semua jenis file, seperti power-point, word, atau PDF dan aplikasi ini dapat digabungkan dengan semua fitur dalam satu aplikasi[26]. Selain itu, Microsoft Teams membantu siswa mengobrol dan berinteraksi dengan mudah dengan guru dan teman sebayanya selama atau setelah pembelajaran [29]. Namun, hasil ini bertentangan dengan [30], yang melaporkan bahwa pembelajaran online menggunakan Microsoft Teams tidak memberikan interaksi sosial yang cukup. Para siswa hanya berinteraksi ketika diminta untuk bekerja secara berpasangan atau berkelompok. Selain itu, mereka kurang dapat berinteraksi karena mereka khawatir dengan mengungkapkan pendapat/argumen yang tidak tepat dan mengambil keuntungan dari pembelajaran kooperatif. Di sisi lain, beberapa siswa hanya

melihat-lihat pembelajaran virtual yang dijadwalkan oleh guru, bukan keinginan mereka untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

Penelitian ini juga menyoroiti bahwa motivasi adalah faktor yang menentukan keberhasilan atau kegagalan siswa. Siswa yang memotivasi diri mereka sendiri untuk mencapai target belajar mereka akan selalu mengatur waktu mereka untuk belajar secara intensif[31], [32]. Platform pembelajaran daring harus dilengkapi dengan fitur- fitur yang menarik dan mudah digunakan yang disesuaikan dengan

Guru perlu menyesuaikan materi pelajaran dengan kebutuhan dan karakter siswa karena penyesuaian ini menjadi faktor yang memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Beberapa penelitian terdahulu melaporkan bahwa keberhasilan atau kegagalan siswa dipengaruhi oleh motivasi. Siswa yang termotivasi akan cenderung melakukan kegiatan yang menantang, terlibat aktif, menikmati proses belajar mengajar, dan terus meningkatkan kinerjanya. [33]-[35].

Penelitian ini menunjukkan tantangan yang dihadapi siswa saat bergabung dalam pembelajaran online sinkron melalui Microsoft Teams. Para siswa melaporkan bahwa mereka sering mengalami akses internet yang buruk. Misalnya, sinyal langsung hilang. Akibatnya, mereka meninggalkan pertemuan atau aplikasi dan harus melakukan login ulang dari awal. Kendala lainnya adalah jaringan internet yang kurang baik serta visual dan audio yang tidak sinkron, sehingga para pembelajar mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan selama kelas virtual berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan laporan [4] yang menyatakan bahwa siswa sering mengalami masalah teknis, seperti gangguan jaringan, kualitas gambar, dan suara yang rendah, jeda waktu antara suara dan gambar, sehingga mengganggu proses belajar siswa.

Dalam sebuah observasi, terlihat bahwa beberapa siswa memiliki kecemasan untuk berbicara sehingga mereka memilih untuk tidak menyalakan kamera. Temuan ini didukung oleh beberapa penelitian [36], [37], yang mengkonfirmasi bahwa jika teknologi dapat menciptakan hambatan dan kecemasan, maka hal tersebut akan memengaruhi komunikasi yang efektif, dan pembelajaran bahasa dapat menciptakan rasa takut. Kecemasan berbahasa mencakup perasaan khawatir, kewalahan, dan takut yang berasal dari belajar atau menggunakan bahasa asing. Kecemasan yang muncul dapat mengakibatkan rendahnya keinginan untuk berkomunikasi dalam bahasa asing [38], dan keinginan untuk berhenti mengikuti kursus bahasa [39]. Masalah yang sering muncul dalam interaksi pembelajaran bahasa melalui konferensi video adalah monopoli percakapan oleh pembelajar yang paling vokal, cerdas, dan percaya diri. Akibatnya, tidak ada kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan mengeksplorasi pendapat [40]. Untuk menghindari hal ini, guru harus menyadari bahwa partisipasi yang setara menjadi salah satu faktor penting untuk keberhasilan konferensi video dalam pembelajaran bahasa.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat mahasiswa tentang penggunaan konferensi video Microsoft Teams pasca pandemi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para mahasiswa masih dapat menikmati proses pembelajaran secara sinkron, memanfaatkan fitur-fitur menarik yang disediakan, dan berinteraksi secara langsung dengan sesama mahasiswa dan dosen. Meskipun ada masalah selama pembelajaran sinkron, para siswa masih aktif berpartisipasi dalam pertemuan konferensi video, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan beberapa masalah. Penelitian ini secara teoritis memberikan kontribusi terhadap kemandirian belajar mahasiswa yang dapat dibangun melalui interaksi dan kolaborasi belajar dengan teman. Dengan demikian, mereka dapat saling bertanya, mendiskusikan topik, dan berbagi tugas. Selain itu, refleksi diri dan dukungan dari orang sekitar, seperti dosen, orang tua, dan teman, merupakan faktor pendukung untuk mengembangkan dan memotivasi mereka untuk belajar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan; pertama, penelitian ini hanya berfokus pada salah satu universitas negeri di Jember, Indonesia, khususnya pada mata kuliah pengembangan bahasa. Oleh karena itu, Disarankan agar hasil penelitian ini dapat diperiksa di institusi lain di negara yang berbeda, dengan tingkat pengguna yang berbeda, misalnya di sekolah dasar atau menengah.

Kedua, penelitian ini terbatas dalam menangkap pandangan pelajar pada kuesioner dan protokol wawancara saja, sehingga dapat dipertimbangkan untuk penelitian lebih lanjut untuk menyediakan pengumpulan data yang bervariasi, misalnya dengan menambahkan tanggapan kelompok fokus sebagai data kualitatif. Selain itu, penelitian di masa depan harus menyelidiki pentingnya interaksi, keterlibatan, dan

kepuasan siswa untuk mengidentifikasi dampak keberhasilan mereka dalam pembelajaran bahasa melalui konferensi video yang menarik.

REFERENSI

- [1] C. Hodges, S. Moore, B. Lockee, T. Trust, dan A. Bond, "Perbedaan antara pengajaran jarak jauh darurat dan pembelajaran daring," *Educause Review*, 2020. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/perbedaan-antara-pengajaran-jarak-jauh-darurat-dan-pembelajaran-daring> (Diakses pada 27 November 2021).
- [2] N. B. Milman, "Ini adalah pengajaran jarak jauh darurat, bukan hanya pengajaran daring," *Education Week*, 2020. <https://www.edweek.org/leadership/opinion-this-is-emergency-remote-mengajar-bukan-hanya-mengajar-daring/2020/03> (diakses pada 27 November 2021).
- [3] T. Trust, "3 masalah pengajaran jarak jauh terbesar yang perlu kita selesaikan sekarang," *EdSurge*, 2020. <https://www.edsurge.com/news/2020-04-02-the-3-biggest-remote-teaching-concerns-we-perlu-diselesaikan-sekarang> (diakses pada 27 November 2021).
- [4] Y. E. Karal, H., Çebi, A., & Turgut, "Persepsi siswa yang mengambil kursus sinkron melalui konferensi video tentang pendidikan jarak jauh," *Turkish Online J. Educ. Technol.* vol. 10, no. 4, pp. 276-293, 2011, [Online]. Tersedia: <https://www.learntechlib.org/p/53321/>
- [5] F. Martin, MA Parker, dan DF Deale, "Memeriksa interaktivitas dalam ruang kelas virtual sinkron," *Int. Rev. res. Open Distrib. Belajar*, vol. 13, no. 3, pp. 227-261, 2012. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v13i3.1174>
- [6] N. Kock, "Kekayaan media atau kealamian media? Evolusi alat komunikasi biologis kita dan pengaruhnya terhadap perilaku kita terhadap alat komunikasi elektronik," *alat. IEEE Trans. Commun.*, vol. 48, no. 2, hal. 117-130, 2005. <https://doi.org/10.1109/TPC.2005.849649>
- [7] A. Bozkurt dan RC Sharma, "Pengajaran jarak jauh darurat pada masa krisis global akibat pandemi Virus Corona," *Asian J. Distance Educ.*, vol. 15, no. 1, pp. i-iv, 2020. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- [8] R. Ribeiro, "Bagaimana fakultas universitas merangkul pergeseran pembelajaran jarak jauh," *Majalah EdTech*, 2020. <https://edtechmagazine.com/higher/article/2020/04/how-university-faculty-embraced-pembelajaran-jarak-jauh> (diakses pada 27 November 2021).
- [9] J. Feldman, "Naik kelas atau tidak naik kelas?", *ASCD*, Jul. 2020. <https://filecabinetdublin.eschoolview.com/6D88CF03-93EE-4E59-B267-B73AA2456ED7/ToGradeorNottoGrade%20article.pdf> (diakses pada 27 November 2021).

[10] S. Poultsakis, S. Papadakis, M. Kalogiannakis, dan S. Psycharis, "Pengelolaan objek pembelajaran digital ilmu pengetahuan alam dan alat simulasi eksperimen digital oleh guru," *Adv. Mob. Learn. Educ. Res.* vol. 1, no. 2, pp. 58-71, 2021. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2021.02.002>

[11] T. Karakose, R. Yirci, dan S. Papadakis, "Menjelajahi keterkaitan antara fobia COVID-19, konflik pekerjaan-keluarga, konflik keluarga-pekerjaan, dan kepuasan hidup di antara administrator sekolah untuk memajukan manajemen berkelanjutan," *Sustain*, vol. 13, no. 15, 2021. <https://doi.org/10.3390/su13158654>

[12] T. Karakose, T. Y. Ozdemir, S. Papadakis, R. Yirci, S. E. Ozkayran, dan H. Polat, "Menyelidiki hubungan antara kualitas hidup COVID-19, kesepian, kebahagiaan, dan kecanduan internet di antara guru K-12 dan administrator sekolah-pendekatan pemodelan persamaan struktural," *Int. J. Environ. Res Kesehatan Masyarakat*, vol. 19, no. 3, pp. 1-20, 2022,. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031052>

[13] A. Olasile Babatunde dan S. Emrah, "Pandemi COVID-19 dan pembelajaran daring: tantangan dan peluang," *Interact. Learn. Environ*, vol. 9, pp. 1-13, 2020. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>

[14] R. R. B. Marks, S. D. Sibley, dan J. B. Arbaugh, "Model persamaan struktural prediktor untuk pembelajaran online yang efektif," *J. Manag. Educ.*, vol. 29, no. 4, pp. 531-563, 2005. <https://doi.org/10.1177/1052562904271199>

[15] T. Gonzalez *dkk.*, "Pengaruh karantina COVID-19 terhadap kinerja mahasiswa di perguruan tinggi," *PLoS One*, vol. 15, no. 10, 2020. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0239490>

[16] M. Bower, "Teori pembelajaran yang dimediasi oleh teknologi," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 50, pp. 1035-1048, 2019. <https://doi.org/10.1111/bjet.12771>

[17] P. Chad, "Penggunaan Pembelajaran Berbasis Tim sebagai pendekatan untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran bagi mahasiswa pemasaran: Sebuah studi kasus," *J. Mark. Educ.*, vol. 34, no. 2, pp. 128-139, 2012. <https://doi.org/10.1177/0273475312450388>

[18] A. Kemp, EJ Palmer, dan P. Strelan, "Taksonomi faktor yang memengaruhi sikap terhadap teknologi pendidikan untuk digunakan dengan model penerimaan teknologi," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 50, pp. 2394-2413, 2019. <https://doi.org/10.1111/bjet.12833>

[19] A. Tarhini, K. Hone, X. Liu, dan T. Tarhini, "Memeriksa efek moderasi dari nilai budaya tingkat individu pada penerimaan pengguna terhadap E-learning di negara berkembang: Pemodelan persamaan struktural dari model penerimaan teknologi yang diperluas," *Interact. Learn. Environ*, vol. 3, no. 25, pp. 306-328, 2016. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1122635>

[20] A. R. Rojabi, "Mengeksplorasi persepsi mahasiswa EFL terhadap pembelajaran online melalui Microsoft Teams: Tingkat Universitas di Indonesia," *English Lang. Teach. Educ. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 163-173, 2020. <https://doi.org/10.12928/eltej.v3i2.2349>

[21] T. Trowbridge, T. McDaniel, B. Shafi, dan C. Copeland, "Penggunaan saluran pribadi Microsoft Teams untuk instruksi langsung dalam kelompok kecil secara

langsung selama persyaratan pembatasan sosial COVID-19," *J. Dent. Pendidik*, vol. 85, no. Desember 2020, pp. 2030-2031, 2021. <https://doi.org/10.1002/jdd.12539>

[22] X. Chen, S. Chen, X. Wang, dan Y. Huang, "'Saya takut, tapi sekarang saya menikmati menjadi streamer'," *Proc. ACM Human-Computer Interact.*, vol. 4, no. CSCW3, pp. 1-32, 2021. <https://doi.org/10.1145/3432936>

[23] M. Ekinici dan E. Ekinici, "Instruksi tata bahasa berbasis online melalui Microsoft Teams: Sebuah studi kuantitatif," *Pearson J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 6, no. 14, hlm. 32-39, 2021. <https://doi.org/10.46872/pj.276>

[24] J. Poston, S. Apostel, dan K. Richardson, "Menggunakan Microsoft Teams untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran dengan kelas mana pun: Menyenangkan dan mudah," *Pedagog. Conf. Proc.*, vol. 6, pp. 1-7, 2020, [Online]. Tersedia: <https://encompass.eku.edu/pedagogicon>

[25] A. A. Almodaires, F. M. Almutairi, dan T. E. A. Almsaud, "Persepsi Guru Prajabatan tentang Efektivitas Tim Microsoft untuk Pembelajaran Jarak Jauh," *Int. Educ. Stud.*, vol. 14, no. 9, p. 108, 2021. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n9p108>

[26] D. Pal dan V. Vanijja, "Evaluasi kegunaan yang dirasakan dari Microsoft Teams sebagai platform pembelajaran online selama COVID-19 menggunakan skala kegunaan sistem dan model penerimaan teknologi di India," *Child. Youth Serv. Rev.*, vol. 119, no. 9, pp. 1-13, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105535>

[27] I. I. Q. Utami, I. Fahmiyah, R. A. Ningrum, M. N. Fakhruzzaman, A. I. Pratama, and Y.

M. Triangga, "Penerimaan guru terhadap teknologi pembelajaran berbasis cloud di era pandemi COVID-19," *J. Comput. Pendidik*, no. 0123456789, 2022. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00214-8>

[28] A. E. E. Sobaih, A. E. Salem, A. M. Hasanein, dan A. E. Abu Elnasr, "Tanggapan terhadap COVID-19 di pendidikan tinggi: Pengalaman belajar siswa menggunakan Microsoft Teams versus situs jejaring sosial," *Sustain*, vol. 13, no. 18, 2021. <https://doi.org/10.3390/su131810036>

[29] T. V. M. Yen dan N. T. U. Nhi, "Praktik pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris online dengan Microsoft Teams: Dari sudut pandang siswa," *AsiaCALL Online J.*, vol. 12, no. 2, hlm. 51-57, 2021, [Online]. Tersedia: <https://asiacall.info/acoj/index.php/journal/article/view/41>

[30] T. P. Ngoc dan L. T. K. Phung, "Pembelajaran bahasa online melalui Moodle dan Microsoft Teams: Tantangan dan saran dari siswa untuk perbaikan," 2021. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210226.013>

[31] O. A. Sogunro, "Faktor-faktor yang Memotivasi Pembelajar Dewasa di Perguruan Tinggi," *Int. J. Tinggi. Educ.*, vol. 4, no. 1, hlm. 22-37, 2014. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v4n1p22>

[32] E. E. A. Linnenbrink dan P. R. Pintrich, "Motivasi sebagai faktor pendorong kesuksesan akademik," *Psikologi Sekolah. Rev.* vol. 31, no. 3, hal. 313-327, 2002. <https://doi.org/10.1080/02796015.2002.12086158>

[33] A. Chalak dan Z. Kassaian, "Motivasi dan sikap mahasiswa S1 EFL Iran terhadap pembelajaran bahasa Inggris," *GEMA Online J. Lang. Stud.*, vol. 10, no. 2, hlm. 37-56, 2010, [Online]. Tersedia: <https://ejournal.ukm.my/gema/article/view/108>

[34] D. H. Schunk, P. R. Pintrich, dan J. L. Meece, *Motivasi dalam pendidikan*, (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008.

[35] A. George, M. Hartnett, dan J. Dron, "Menelaah motivasi dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh online: Kompleks, beragam, dan bergantung pada situasi," 2011. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i6.1030>

[36] P. D. MacIntyre dan T. Gregersen, *Mempengaruhi: Peran kecemasan bahasa dan emosi lain dalam pembelajaran bahasa*. London: Palgrave, 2012.

https://doi.org/10.1057/9781137032829_8

[37] E. Yüce, "Kemungkinan Masalah dalam Pengajaran Bahasa Asing Daring dalam Konteks Universitas," *Int. J. Curric. Instr.*, vol. 11, no. 2, pp. 75-86, 2019, [Online]. Tersedia: [https://](https://acces.bibl.ulaval.ca/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1232749&lang=fr&site=ehost-live)

acces.bibl.ulaval.ca/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1232749&lang=fr&site=ehost-live

[38] T. Yashima, *Kesediaan untuk berkomunikasi: Kemauan sesaat yang menghasilkan perilaku L2*.

London: Palgrave MacMillan, 2012. https://doi.org/10.1057/9781137032829_9

[39] J. M. Dewaele, "Mengapa beberapa pelajar muda meninggalkan bahasa asing? Fokus pada variabel internal pelajar," *Int. J. Biling. Educ. Biling*, vol. 16, no. 6, pp. 635-649, 2009. <https://doi.org/10.1080/13670050802549656>

[40] H. Zubiri-Esnaola, A. Vidu, O. Rios-Gonzalez, dan T. Morla-Folch, "Inklusi, partisipasi, dan kolaborasi: Pembelajaran dalam kelompok interaktif," *Educ. Res.* vol. 62, no. 2,

pp. 162-180, 2020. <https://doi.org/10.1080/00131881.2020.1755605>

LAPORAN PENGGUNAAN DANA PENELITIAN DANA BOPTN 2021

No	Jenis Kegiatan	Vol	Frek	Sat	Harga	Jumlah	Pajak	
A	PELAKSANAAN							
1	PENGUMPULAN DATA					3450000		
	Uang Harian Enumerator	3	3	OH	150000	1350000		
	Transport Enumerator	3	3	OH	100000	900000		
	Honorarium Narsum data lapangan	2	2	2OH	300000	1200000	30000	
2	PENGOLAHAN DATA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
3	PENYUSUNAN LAPORAN ANTARA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
B	PASCA PELAKSANAAN							
1	DISEMINASI HASIL PENELITIAN					1800000		
	Honor Narasumber	2	1	JPL	300000	600000	30000	
	Honor Moderator	1	1	JPL	200000	200000	10000	
	Transportasi Peserta	8	1	OK	100000	800000		
	Konsumsi Peserta	8	1	Org	25000	200000		
2	PENYUSUNAN LAPORAN AKHIR					1225000		
	Uang Harian Penyusun Laporan	2	2	OH	150000	600000		
	Transport Penyusun laporan	2	2	OK	100000	400000		
	Penggandaan Laporan Penelitian	5	1	Bendel	45000	225000		
C	BAHAN					525000		
	Kertas	4	1	Rim	40000	160000		
	Balpoint	3	1	Box	30000	90000		
	Permanen Marker	5	1	Pcs	15000	75000		
	Map sneil	3	1	Buah	50000	150000		
	Buku Agenda	1	1	Pack	50000	50000		
		Jumlah Keseluruhan					10.000.000	70.000

