

GAMBARAN DIMENSI DAN KEPUASAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE MENGGUNAKAN MS TEAMS

I Wayan Kayun Suwastika, Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali,
Pande Putu Gede Putra Pertama, Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

ABSTRACT

Purpose: To describe the dimensions and level of student satisfaction in online learning in MS Teams during the pandemic. Research method: this research was descriptive analysis with quantitative research. This data is categorically tested using SPSS for windows version 20, with a 95% confidence interval. Data collection dimensions and student satisfaction using an electronic questionnaire (google form). Electronic questionnaires are designed in the form of closed-ended questions. Results: SPSS results obtained are 74.1% male, 91.60% from information systems study programs, and around 64.2% using online meetings and social media applications. Based on the dimensions of Engaged Learning or student attendance, 59.8% expressed doubt about their involvement in online lectures using Ms. Teams, and the Agency dimension or student feelings, namely 57.7% expressed doubt. Meanwhile, the results of the assessments dimension are 50.6% of students doubt assessments online with MS Teams. 76.6% of students are satisfied with online lectures in Ms. Teams Originality: Microsoft Teams (Ms. Teams) is one of the learning media that can be used online. Teams is a collaboration platform that brings together chat, voice, video, and file sharing. Microsoft Teams has a role in how lecturers and students collaborate on data and information from each lecture material that is delivered. Learning using Microsoft Teams for Education is very well used to increase students' interest in learning, affecting attendance. Dimensions are a form of activity carried out by human groups with limitations on real and unreal life. The student dimension consists of 3 components: engaged learning, agency, and assessment. these dimensions become a benchmark for student satisfaction in participating in online learning. Satisfaction is a form of consumer assessment of a product or service that can meet their needs and expectations

Keywords: one; Dimension, Ms Teams, satisfaction, pandemic

ABSTRAK

Tujuan : untuk mengetahui gambaran dimensi dan tingkat kepuasan siswa dalam pembelajaran online menggunakan MS Teams selama masa pandemik.

Metode penelitian : penelitian ini termasuk kedalam analisa deskriptif dengan jenis penelitian kuantitatif. Data yang dihasilkan berupa kategorik yang di uji menggunakan SPSS for windows versi 20, dengan interval kepercayaan 95%. Pengumpulan data dimensi dan kepuasan mahasiswa menggunakan kuesioner elektronik (google form). Kuesioner elektronik dibuat dalam bentuk pertanyaan dengan pilihan yang tersedia (closed-ended questions). Hasil : hasil SPSS didapatkan sebesar 74,1% berjenis kelamin laki-laki, 91,60% berasal dari program studi system informasi, sekitar 64,2 % menggunakan aplikasi meeting dan media social dalam daring. Berdasarkan dimensi Engaged Learning atau Kehadiran mahasiswa 59,8% menyatakan ragu-ragu dalam keterlibatannya pada kuliah online menggunakan Ms Teams, dimensi Agency atau perasaan mahasiswa yaitu sebesar 57,7 % menyatakan ragu-ragu. Sedangkan pada dimensi Assesment atau penilaian sebesar 50,6% mahasiswa menyatakan ragu-ragu dengan penilaian yang dilakukan selama daring dengan MS Teams. Sebesar 76,6 % mahasiswa merasa puas dengan kuliah online menggunakan Ms Teams. Keaslian : Microsoft Teams (Ms teams) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan secara online/daring. Teams adalah platform kolaborasi yang menyatukan obrolan, suara, video, dan berbagi file. Microsoft Teams memiliki peran dalam bagaimana dosen dan mahasiswa melakukan kolaborasi data dan informasi dari setiap materi perkuliahan yang disampaikan. Pembelajaran menggunakan Microsoft Teams for Education sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap dimensi kehadiran. Dimensi merupakan suatu bentuk aktifitas yang dilakukan oleh kelompok manusia dengan adanya batasan tentang suatu kehidupan yang nyata dan tidak nyata. Dimensi mahasiswa terdiri dari 3 komponen yaitu engaged learning, agency dan assessmen. dimensi-dimensi tersebut menjadi tolok ukur terhadap kepuasan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online. Kepuasan merupakan bentuk penilaian konsumen dari sebuah produk atau jasa yang dapat memenuhi kebutuhan dan pengharapan mereka.

Kata kunci: dimensi, kepuasan Ms Teams, pandemic

1. PENDAHULUAN

Coronavirus disease 2019 (Covid-19) merupakan jenis penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2). Manusia yang terinfeksi Covid-19 memiliki potensi menularkan penyakit tersebut melalui transmisi udara. Coronavirus dapat menyebabkan penyakit mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) sampai menimbulkan kematian jika penderita disertai komorbid, [1].

Pandemi akibat Virus Covid-19 ini membawa berbagai dampak pada kehidupan masyarakat dunia termasuk Indonesia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Hal tersebut tercermin dari surat edaran pemerintah tanggal 18 Maret 2020 “ bahwa seluruh aktivitas didalam dan diluar ruangan pada semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran virus corona terutama pada bidang pendidikan”. Bersambung dari surat edaran tersebut, tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, edaran tersebut menjelaskan agar seluruh aktivitas belajar – mengajar dilaksanakan di rumah melalui metode daring/ jarak jauh guna tetap memberikan pengalaman belajar bagi siswa, [2].

Pembelajaran daring dalam prosesnya menggunakan manfaat layanan internet. Pada dunia pendidikan metode pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan internet disebut *e-learning* (*electronic learning*), [3]. Dalam penggunaannya *e-learning* mengusung konsep *distance learning* (pembelajaran jarak jauh), menurut Vaughan Waller, 2001 dalam Setiawardhani, 2013 *e-learning* merupakan suatu proses pembelajaran efektif melalui penggabungan penyampaian materi secara digital. *E-learning* sudah menjadi metode pembelajaran yang marak digunakan oleh kampus-kampus atau banyak universitas di Indonesia sebelum masa pandemi. Salah satu alasan maraknya penggunaan *e-learning* adalah kemudahan akses referensi untuk kepentingan pembelajaran, disamping manfaat lain seperti *flexibilitas*, efisiensi biaya dan mendukung pembelajaran mandiri pada siswa, [4] [5].

Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) *STIKOM Bali* merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Bali yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode *e-learning* sejak tahun 2007 metode *e-learning*

yang digunakan selama ini model website. Dalam perjalanan pemanfaatan *e-learning* tersebut masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam sistem tersebut seperti tidak adanya fitur *video conference*, keterbatasan dosen dalam memperoleh informasi kehadiran siswa, tidak adanya fitur *calling* dan lain-lain yang menjadi kendala untuk penggunaannya. Oleh sebab itu, pada tahun 2020 ITB *STIKOM Bali* menyediakan fasilitas media pembelajaran daring tambahan menggunakan *MS teams*.

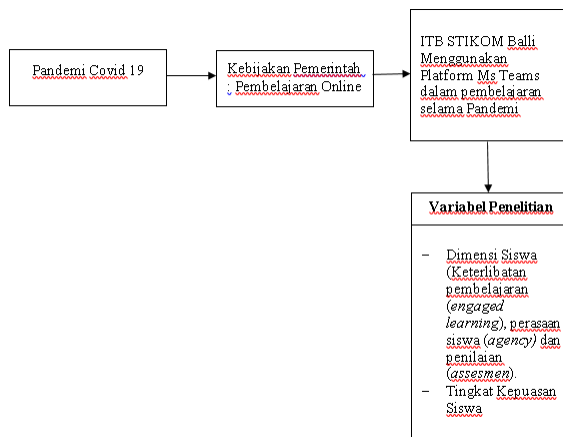
MS teams merupakan salah satu aplikasi *video conference* yang sudah terintegrasi dengan *office 365*. Dewasa ini, platform komunikasi ini banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran online karena dalam penggunaannya menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan dapat berintegrasi dengan aplikasi selain buatan Microsoft, [6]. Dalam beberapa penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran online dengan media *MS Teams* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan efektif digunakan selama masa pandemi, media daring ini memungkinkan siswa terlibat dalam diskusi kolaboratif sehingga mampu memanfaatkan wawasan antar siswa [7]–[9]. Meskipun banyak penelitian yang menyatakan keunggulan *MS teams* dalam efektivitas pembelajaran online, perlu dilakukan kajian lebih lanjut tentang kepuasan pengguna terutama siswa atau mahasiswa dalam penerapan media ini.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang sebaran dimensi siswa yang meliputi : Keterlibatan pembelajaran (*engaged learning*), perasaan siswa (*agency*) dan penilaian (*assessmen*) dan mengidentifikasi tingkat kepuasan siswa dalam pembelajaran online menggunakan *MS Teams*. Pengukuran dimensi siswa dan tingkat kepuasan dalam media pembelajaran online perlu dilakukan mengingat pentingnya sebuah media dalam proses belajar-mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Hasil pengukuran dimensi siswa dan tingkat kepuasan nantinya dapat digunakan sebagai gambaran data pengkajian awal dalam proses pembelajaran online menggunakan *MS Teams* di ITB *STIKOM Bali*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dimensi dan tingkat kepuasan siswa dalam pembelajaran online menggunakan *MS Teams*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Model Konseptual Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah dimensi dan tingkat kepuasan mahasiswa ITB STIKOM Bali dalam mengikuti pembelajaran online menggunakan MS Teams yang merupakan variabel tunggal. Dimensi siswa dilihat dari Keterlibatan pembelajaran (*engaged learning*), perasaan siswa (*agency*) dan penilaian (*assesmen*). Kepuasan mahasiswa dinilai dari pengalaman belajar mahasiswa dalam kuliah online menggunakan MS Teams. Model konseptual dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Model Konseptual Penelitian

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner elektronik (*google form*) tentang pertanyaan/pernyataan dimensi dan kepuasan mahasiswa serta informed consent penelitian. Penyebaran kuesioner elektronik dilakukan melalui media sosial Whatsapp pada grup kelas dan melalui bagian kemahasiswaan. Penyebaran hingga terkumpulnya data primer berlangsung dalam kurun waktu kurang lebih 2 bulan selama masa pandemi Covid-19 di Indonesia. Kuesioner elektronik dibuat dalam bentuk pertanyaan dengan pilihan yang tersedia (*closed-ended questions*). Setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara deskriptif dengan mentabulasikan persentase pada masing-masing pertanyaan yang dijawab secara lengkap oleh informan. Selanjutnya dibahas dengan studi kepustakaan.

2.3 Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan saat dimulainya proses pembelajaran semester genap tahun 2021 yaitu di bulan Oktober 2021. Penelitian akan dilaksanakan di ITB STIKOM Bali.

2.4 Data

Jenis Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan teknik total sampling . Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa ITB STIKOM Bali yang pernah menggunakan media pembelajaran offline (luring) dan online menggunakan MS Teams. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dimana dalam pengumpulannya didapatkan langsung dari mahasiswa melalui instrument pengumpul data. Data primer yang akan dikumpulkan yaitu tingkat kepuasan mahasiswa ITB STIKOM Bali yang akan dinilai dari 3 dimensi yaitu *engaged learning*, *agency* dan *assesmen*. Dimensi kepuasan yang digunakan dalam penelitian didapatkan dari prosedur penilaian kepuasan mahasiswa dalam kuliah online yang disusun oleh Dziuban dan Shirkey tahun 1993 dan sudah dilakukan uji validasi oleh Hill tahun 2011. Hasil validitas variabel dalam kuesioner yaitu dengan nilai 0,94 dengan koefisien reliabilitas alfa keseluruhan 0,96. Nilai-nilai yang dihasilkan menunjukkan tiap variabel pertanyaan yang disusun sangat layak digunakan untuk mengukur kepuasan mahasiswa dalam kuliah online.

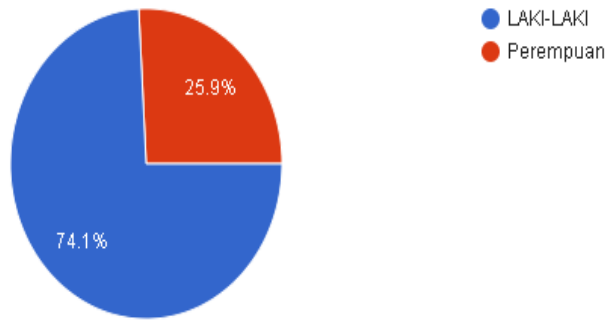
2.5 Teknik Analisis

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dilakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut : Editing, Coding, Entry Data, Cleaning, Tabulation, Deskripsi Data. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dimana variabel penelitian menggunakan skala kategorik, hasil data yang akan ditampilkan pada penelitian ini berupa frekuensi dan prosentase pada tiap kategori kepuasan. Uji menggunakan SPSS for windows versi 20, dengan interval kepercayaan 95%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 KARAKTERISTIK RESPONDEN

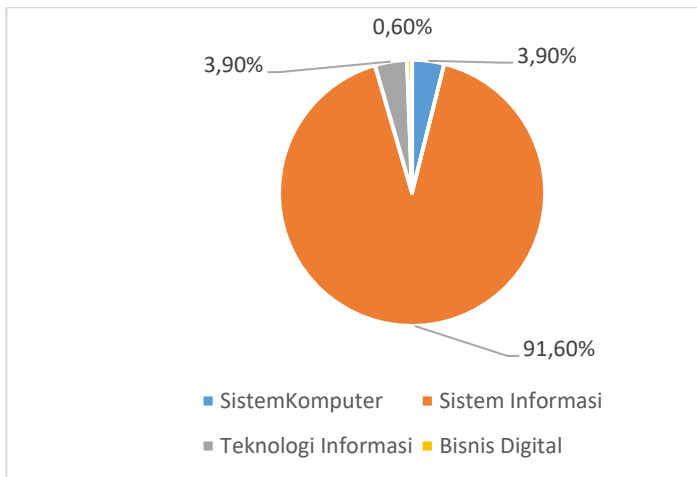
Jenis Kelamin



Gambar 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n= 312)

Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa mayoritas responden yaitu sebesar 74,1% berjenis kelamin laki-laki dan 25,9 % berjenis kelamin perempuan. Dapat kita lihat mayoritas responden yaitu sebesar 74,1% berjenis kelamin laki-laki hal ini dapat dipegaruhi oleh jurusan pendidikan komputer yang memang lebih banyak diminati oleh kalangan remaja laki-laki.

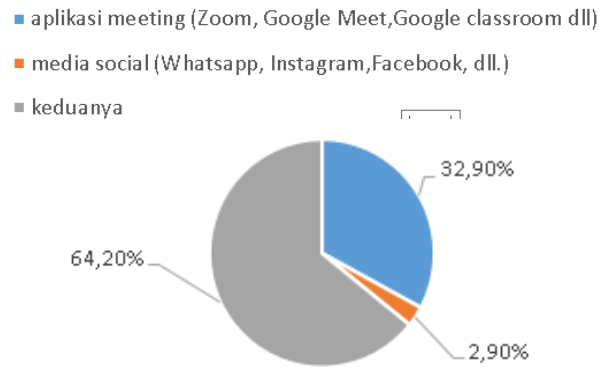
3.1.1 Program Studi



Gambar. 3 Distribusi Responden Berdasarkan Program Studi (n= 312)

Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa mayoritas responden yaitu sebesar 91,60% berasal dari program studi system informasi, 3,9 % dari system computer, 3,9% dari program studi teknologi informasi dan 0,6% dari prodi bisnis digital.

3.1.2 Media Pembelajaran Online Yang Digunakan



Gambar. 4 Distribusi Responden Berdasarkan Media Pembelajaran Online yang digunakan (n= 312)

Pada grafik diatas dapat kita lihat bahwa mayoritas responden yaitu sebesar 64,2 % menggunakan aplikasi meeting dan media social dalam daring, 32,9 % menggunakan aplikasi meeting (Zoom, GoogleMeet, Google classroom dll) dan 2,9% menggunakan media social (Whatsapp, Instagram, facebook dll).

3.2 Dimensi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Menggunakan Ms Teams

TABEL. 1
DISTRIBUSI DIMENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MS TEAMS (N=312)

Dimensi	Kategori					
	Tidak setuju		Ragu-ragu		setuju	
	n	(%)	n	(%)	n	(%)
<i>ENGAGED LEARNING</i>	9	2,9	187	59,9	116	37,2
<i>AGENCY</i>	11	3,5	180	57,7	121	38,8
<i>ASSESSMENT</i>	15	4,8	158	50,6	139	44,6

Pada Tabel diatas dapat dilihat pada dimensi *Engaged Learning* atau Kehadiran mahasiswa mayoritas mahasiswa (59,8%) menyatakan ragu-ragu dalam keterlibatannya pada kuliah online menggunakan Ms Teams dan sejumlah 37,2 % menyatakan setuju dan 2,9 % menyatakan tidak setuju. Pada dimensi *Agency* atau perasaan mahasiswa mayoritas yaitu sebesar 57,7 % menyatakan ragu-ragu, 38,8 % menyatakan setuju dan hanya 3,5 % menyatakan tidak setuju dengan perasaan mereka saat mengikuti kuliah daring menggunakan MS Teams. Sedangkan pada dimensi *Assesment* atau penilaian mayoritas atau sebesar 50,6% mahasiswa menyatakaj ragu-ragu, 44,6% menyatakan setuju dan

4,8 % menyatakan tidak setuju dengan penilaian yang dilakukan selama daring dengan MS Teams.

ENGAGED LEARNING

Dimensi *engaged learning* atau keterlibatan/kehadiran siswa dalam belajar online terdiri dari elemen-elemen kemampuan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran daring, kemampuan dalam merefleksikan materi yang diterima, berkolaborasi dengan mahasiswa lain dan dosen, menemukan informasi baru, kesempatan bertanya atau berdiskusi, kemampuan pemahaman materi, kemampuan mengelola pembelajaran mereka sendiri, dan peluang untuk menyelesaikan masa studi. Siswa yang puas akan terlihat aktif, termotivasi dan responsif; dan ikut berkontribusi pada pembelajaran yang efektif; dan mencapai tingkat yang lebih tinggi (Dziuban et al., 2007). Hasil penelitian ditemukan data bahwa dalam dimensi ini mayoritas responden yaitu sebesar 59,9 % menyatakan ragu-ragu dalam kehadirannya saat perkuliahan menggunakan Ms Teams. Hal ini bisa disebabkan oleh kendala sinyal provider yang digunakan oleh masing-masing mahasiswa yang dapat menghambat proses pembelajaran yang sedang diikuti dan terjadinya *error system* saat mahasiswa melakukan pengumpulan tugas. Karena pembelajaran online berbeda dari pendidikan tradisional dalam hal waktu pembelajar online dan tuntutan perhatian, membuat mereka tetap terlibat secara aktif sangat penting dan mungkin membutuhkan lebih banyak usaha dibandingkan dengan kelas di kampus (Meyer, 2014).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan pembelajar online, seperti kehadiran (sosial, kognitif, pengajaran), persepsi kegunaan kursus, persepsi kemudahan penggunaan platform, penggunaan aktual, keahlian komputer, fleksibilitas, dan aliran (Joo, Lim, & Kim, 2011; Joo, Joung, & Kim, 2013; Sahin & Shelley, 2008). Dalam studi terkait, Mahmood, Mahmood dan Malik (2012) berpendapat bahwa kehadiran dalam pembelajaran memainkan peran paling penting dalam bagaimana siswa mengevaluasi pembelajaran online.

AGENCY

Pada dimensi *Agency* terdiri dari elemen-elemen motivasi siswa dalam pembelajaran daring, keterampilan manajemen waktu, dan kemampuan multitasking. Pada hasil statistic menunjukkan dimensi *Agency* atau perasaan mahasiswa mayoritas yaitu sebesar 57,7 % menyatakan ragu-ragu, dalam dimensi ini mahasiswa menyatakan bahwasanya selama pembelajaran daring menggunakan MS Teams terkadang bosan karena tidak dapat secara langsung mengamati dan merasakan suasana ruangan kelas. Mahasiswa mengikuti perkuliahan daring dari rumah

masing-masing yang terkadang mereka tidak mendapatkan perasaan atau *feeling* selama berada dikelas. Keterlibatan emosional dan tingkat kehadiran sosial yang lebih rendah dapat menyebabkan frustrasi dan dampak pembelajaran afektif negatif pada mahasiswa (Garrison et al., 2000; Garrison & Akyol, 2013; Wei, Chen, & Kinshuk, 2012). Dalam unsur *agency* tercermin kemampuan siswa untuk memulai dan mengontrol tindakan mereka sendiri dalam lingkungan belajar, hal ini memainkan peran dalam kepuasan mereka dengan pengalaman belajar online mereka. Siswa dengan rasa *agency* yang kuat akan memiliki tanggung jawab dalam pembelajaran mereka dan membawa rasa pemberdayaan ke kelas mereka.

ASSESSMENT

Dimensi *Assesment* atau kemampuan dalam memantau nilai akademik terdapat elemen-elemen gambaran bagaimana proses penilaian yang dilakukan secara online, seperti kemampuan mahasiswa dalam memantau dan menilai kemajuan keterampilan mereka dan kecepatan respon yang diberikan oleh instruktur [10]. Uji statistik menunjukkan dalam unsur ini 50,6 % mahasiswa menyatakan ragu-ragu dalam kemampuan mereka dalam memantau nilai akademik selama daring. Pada dimensi ini menggambarkan cara di mana proses penilaian berkembang di lingkungan online. Mereka perlu beradaptasi dengan system yang memunculkan berbagai asumsi penilaian akademik mereka selama perkuliahan daring baik penilaian dalam diri mereka maupun penilaian terhadap dosen pengampu mata ajar. Siswa yang merasa puas dicirikan oleh kemampuan mereka untuk menilai dan memantau kemajuan mereka, dan respon dosen yang tepat waktu memainkan peranan penting dalam kepuasan mereka. [11]

3.3 Tingkat Kepuasan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Menggunakan Ms Teams

TABEL 2.
DISTRIBUSI TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MS TEAMS (N=312)

Variable	Kategori		
	Tidak Puas (%)	Ragu-ragu (%)	Puas (%)
Tingkat kepuasan	2,6	20,8	76,6

Pada Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar atau sekitar 76,6 % mahasiswa merasa puas dengan kuliah online menggunakan Ms Teams, 20,8% menyatakan ragu-ragu dan 2,6 % menyatakan tidak puas.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

4.2 Kesimpulan

Secara keseluruhan dimensi siswa yaitu *engaged learning*, *agency* dan *assessment* dapat disimpulkan yaitu, *Engaged Learning* atau Kehadiran mahasiswa mayoritas mahasiswa (59,8%) menyatakan ragu-ragu dalam keterlibatannya pada kuliah online menggunakan Ms Teams, dimensi *Agency* atau perasaan mahasiswa mayoritas yaitu sebesar 57,7 % menyatakan ragu-ragu dengan perasaan mereka saat mengikuti kuliah daring menggunakan MS Teams. Sedangkan pada dimensi *Assesment* atau penilaian mayoritas atau sebesar 50,6% mahasiswa menyatakaj ragu-ragu penilaian yang dilakukan selama daring dengan MS Teams. Dilihat dari variabel tingkat kepuasan didapatkan mayoritas mahasiswa menyatakan puas dengan pembelajaran daring menggunakan Ms Teams di ITB STIKOM Bali.

4.3 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, variabel dimensi siswa dan tingkat kepuasan dapat digunakan sebagai tolok ukur evaluasi data awal dalam proses pembelajaran online menggunakan Ms Teams. Disaranakn bagi peneliti selanjutnya untuk menilai hubungan antara dimensi siswa dan dimensi dosen dalam proses pembelajaran online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] WHO, *World Health Organization: World Health Statistics 2020, Monitoring Health For The SDGs*, vol. 21, no. 1. 2020.
- [2] et al Nawang Galuh Safitri, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Penerapan Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.
- [3] R. T. Setiawardhani, “Pembelajaran Elektornik (E-learning) dan Internet dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa,” *J. Ilm. Pendidik. Ekon. Unswagati*, vol. 1, no. 2, pp. 82–96, 2013, [Online]. Available: <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/edunomic/article/download/21/20>.
- [4] I. Purwandani, “Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning dengan Menggunakan End User Computing (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika,” *Semin. Nas. Inov. dan Tren*, pp. 112–117, 2018.
- [5] M. A. Bora, “Analisa Kepuasan Penggunaan E-

- Learning Cloud Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam,” *J. Ind. Kreat.*, vol. 1, no. 01, p. 55, 2017, doi: 10.36352/jik.v1i01.49.
- [6] R. Rinaldi, “Panduan Cara menggunakan Teams Office 365 Deskripsi,” *Direktorat Pengemb. Teknol. dan Sist. Inf.*, 2019, [Online]. Available: <https://www.its.ac.id/dptsi/wp-content/uploads/sites/8/2020/03/Panduan-Penggunaan-Teams-Office-365-2020.pdf>.
 - [7] Y. A. Mu’ti, “Efektivitas pembelajaran online dengan Microsoft Teams pada pelajaran Matematika Materi Program Linear,” *Edukasia J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 347–358, 2020.
 - [8] U. N. U. Sunan, G. Bojonegoro, and J. A. Y. Bojonegoro, “Volume 4 Nomor 1 Maret 2021 Analisis Efektivitas Pembelajaran Kalkulus Berbasis Ms Teams Volume 4 Nomor 1 Maret 2021 Pendahuluan Pandemi covid-19 yang terjadi saat ini , memberi kesempatan para pengajar untuk memilih dan menerapkan pembelajaran jarak jauh,” vol. 4, pp. 91–103, 2021.
 - [9] B. P. Pradja and A. Baist, “Analisis kualitatif penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran kolaboratif daring,” *Semin. Nas. Mat. dan Pendidik. Mat. (4th Senat.)*, pp. 415–420, 2019.
 - [10] L. K. Charles Dziuban, Patsy Moskal, Jessica Thompson and and A. H. Genevieve DeCantis, “Student Satisfaction with Online Learning: Is it a Psychological Contract?,” *J. Asynchronous Learn. Netw.*, vol. 2, no. 4, pp. 206–217, 2019, doi: 10.24059/olj.v19i2.496.
 - [11] A. Ali, M. I. Ramay, and M. Shahzad, “Key factors for determining student satisfaction in distance learning courses: A study of Allama Iqbal Open University (AIU) Islamabad, Pakistan,” *Turkish Online J. Distance Educ.*, vol. 12, no. 2, pp. 114–127, 2011, doi: 10.17718/tojde.10766.



Penulis Pertama Lahir di Denpasar pada 10 Maret 1978, memperoleh Gelar Sarjana STIE Asia Malang pada tahun 2008 Jurusan Manajemen Pemasaran dan memperoleh Gelar Magister pada tahun 2010 Jurusan Manajemen Pemasaran Universitas Udayana pada Tahun.2011 sampai sekarang sebagai Dosen pada Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali.



Penulis Kedua Lahir di Denpasar pada tanggal 24 Oktober pada Tahun 1987. Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta pada Tahun 2009 dan memperoleh gelar Magister Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta Pada Tahun 2015 . Dari Tahun 2010 sampai sekarang sebagai Dosen pada Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali.