

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan bagi kemajuan di bidang pendidikan. Seiring dengan perubahan tersebut metode dalam pembelajaran juga mengalami perkembangan. Perubahan tersebut baik dalam metode pembelajaran secara personal, media dalam pembelajaran ataupun dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran elektronik atau *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dalam bidang pendidikan berupa situs web. Situs ini fleksibel digunakan disemua tempat yang dapat diakses di manapun dan kapanpun. Bentuk dari perkembangan teknologi dunia pendidikan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sebagai alat komunikasi sehingga mampu mendukung dalam proses pembelajaran (Michael, 2013: 27).

Menurut Smaldino et al. (dalam Situmorang, 2008: 30), teknologi dan media bisa berperan banyak untuk pembelajaran siswa. Media pembelajaran dapat menambah daya tarik tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi, minat dan perhatian siswa. Hal ini bertujuan untuk fokus pada materi yang telah disajikan, sehingga diharapkan materi tersebut efektif dan meningkatkan proses pembelajaran. *E-learning* dapat disajikan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah yang memiliki presentase pembelajaran antara teori dengan praktik (Hanum, 2013: 16). *E-learning* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jarak jauh atau *online*. Dengan demikian *e-learning* merupakan sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi dalam proses belajar mengajar. Di era teknologi yang semakin modern, maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik lagi.

Salah satu dari pemanfaatan teknologi itu, yakni *e-learning* yang menggunakan web untuk mengaksesnya dan tidak memungkirinya karena banyak siswa yang memiliki *smart phone* sehingga memudahkan untuk mengakses dimanapun dan kapanpun. Menurut Rosenberg (2001), *e-learning* bersifat jaringan yang mampu menyimpan dan memunculkan kembali informasi, mendistribusikan dan *sharing*. Proses pembelajaran

memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi siswa. Hal tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menambah stimulus kemampuan belajar siswa dalam mengeksplorasi dan menggali potensi secara optimal, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pada saat ini pembelajaran mengarahkan siswa untuk beraktivitas secara modernisasi dengan bantuan teknologi yang canggih. Yang diharapkan mampu membantu siswa dalam mencerna materi yang diberikan oleh guru dengan pemanfaatan media dalam jaringan secara efektif, produktif, interaktif, dan konstruktif. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Oktober 2021, dengan Faried Hermawan, S.Pd., M.Kom. selaku waka kurikulum di SMAN 2 Kudus, bahwa pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi *covid-19* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan bantuan *microsoft teams*.

Selain itu, siswa diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi yang digunakan terkait dalam pembelajaran. Gerlach dan Ely (dalam Asyad, 2005: 3), mengatakan “Media apabila dipahami secara garis besarnya adalah manusia itu sendiri, materi, dan kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan sikap”. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam sebuah pembelajaran serta sarana pembawa pesan ke penerima pesan itu sendiri yakni siswa. Sebagai penyalur pesan, media sendiri dapat mewakili guru dalam penyampaian informasi pembelajaran dan dapat menyampaikan pembelajaran tanpa keberadaan guru. Program pembelajaran adalah proses terpenting karena disinilah terjadi interaksi langsung antara guru dan siswa. Dengan demikian, guru dan siswa memiliki posisi yang strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Surakhmad, 2000: 31). Kualitas yang dimaksudkan adalah tinggi rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran serta proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya tersirat hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran jarak jauh guru dituntut untuk mampu memilih desain media pembelajaran. Ini merupakan bagian dari perencanaan suatu proses pembelajaran, agar siswa tetap mempunyai semangat dan minat dalam belajar dan diharapkan siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan guru walaupun belajar dari rumah. Ada banyak media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi *covid-19* ini. Dalam pembelajaran jarak jauh ini antara guru satu dan yang

lain menggunakan media yang berbeda, tetapi tetap menyesuaikan situasi yang ada dilingkungan sekolah dan kondisi siswanya. Beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah *Whatsapp Grup*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Microsoft 365*, dan masih banyak lainnya.

Motivasi merupakan bagian terpenting dalam belajar, karena motivasi memberikan dorongan dalam diri psikologi siswa untuk melakukan suatu kegiatan, tanpa motivasi seseorang tidak dapat belajar dengan baik dan benar. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012: 26), motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, inovatif, efektif, menyenangkan dalam merubah perilaku, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sardiman (2010: 73), motif dapat diartikan upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motif juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern atau kesiapsiagaan. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah berubah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan dirasakan sangat mendesak. Sardiman (2006: 73), motivasi merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan dalam mencapai tujuan. Sedangkan menurut Mulyasa (2003: 112), motivasi merupakan tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku yang mengarah ke tujuan tertentu.

Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, meliputi; a. Persiapan individu mengenai diri sendiri, b. Prestasi, c. Harapan, d. Kepuasan kerja, dan e. Kebutuhan. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu, yang meliputi; a. Jenis dan sifat pekerjaan, b. Kelompok atau tim, dan c. Situasi lingkungan. Menurut Hasibuan dalam (Sutrisno, 2017), motivasi merupakan kemauan bekerja seseorang dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Hamzah B. Uno (2014: 23), ada beberapa indikator motivasi belajar, antara lain: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Siswa mengharapkan guru untuk membimbingnya di era informasi ini, bukan mendikte jawaban benar atau salah atas pertanyaan ulangan. Inovasi teknologi merupakan kreatifitas yang bersumber dari suatu keterampilan serta keahlian

seseorang, yang berkaitan erat hubungannya dengan suatu kegiatan yang nantinya akan menghasilkan serta memodifikasi sebuah produk baru agar memberikan kegunaan lebih (Wariatmaja, 1983). Suatu karakteristik individu seperti halnya kondisi sosial ekonomi, perilaku, komunikasi, dan interaksi. Generasi modern ini hanya perlu menggerakkan *mouse* di *board* atau hanya menyentuh *screen* komputer serta boleh masuk atau keluar dunia *cyber* tanpa harus meninggalkan atau keluar rumah. Salah satu yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan aplikasi *microsoft teams*. *Microsoft teams* adalah sebuah platform antara komunikasi dengan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi dengan aplikasi lain.

Microsoft teams merupakan aplikasi digital bagian dari *Microsoft Office 365* yang di dalamnya disediakan fitur-fitur yang membantu dalam proses pembelajaran diantaranya ada konten, percakapan, dan penugasan yang berada dalam satu laman atau tempat. Tujuan *microsoft teams* yaitu menciptakan pengalaman yang menarik kepada siswa karena dapat berhubungan secara tatap maya atau virtual dalam proses pembelajaran jarak jauh secara tim maupun individu. *Microsoft teams* juga memberikan fitur dimana siswa dan guru mampu berkomunikasi secara verbal layaknya dalam forum kelas dan terhubung secara sosial. Disisi lain guru juga dapat memberikan penugasan kepada siswa untuk mengecek sejauh mana siswa mengerti akan materi yang telah disampaikan. *Microsoft teams* merupakan aplikasi yang telah dirancang untuk *video conference* dengan kemampuan yang tinggi yang dapat menyimpan data maupun privasi pengunanya.

Aplikasi ini memudahkan untuk dapat saling berbagi file, emoji, stiker maupun pesan. Fitur yang ada di dalam aplikasi *microsoft teams* yaitu chat, panggilan audio dan video, ruang *meeting*, *file*, dan dapat berkoneksi keperangkat lain. Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *microsoft teams* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mudah, praktis, aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur yang disediakan tersebut guru mendapat kemudahan dalam menyampaikan pembelajaran. Dan siswa juga mendapatkan kemudahan dalam berinteraksi kepada guru maupun temannya karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Teams memiliki slogan yaitu “Buka Pembelajaran Tanpa Batas”. Dalam penggunaan aplikasi *microsoft teams* terdapat beberapa kemudahan, diantaranya dapat meringkas waktu belajar, membangkitkan kreativitas siswa,

mengatur dan menjaga ruang kelas agar selalu kondusif dalam proses pembelajaran berlangsung, dan pemberian penilaian.

SMAN 2 Kudus merupakan sekolah yang dahulu sebagai pendidikan guru atau SPG yang berlokasi di jalan Ganesha Kelurahan Purwosari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. SPG tersebut telah menghasilkan lulusan sebagai tenaga pengajar atau seperti lulusan universitas keguruan. Namun hanya berlangsung selama beberapa tahun. Program jurusan saat itu yaitu IPA, IPS, dan Bahasa. Tetapi program jurusan bahasa kurang peminat sehingga jurusan tersebut di tutup. Ada juga sekolah kejar paket C di SMAN 2 Kudus ini yang merupakan pendidikan diluar sekolah untuk mendapatkan ijazah setingkat SMA. SMA 2 Kudus juga telah ditetapkan sebagai Rintisan Sekolah Kategori Mandiri (RSKM/RSSN) oleh Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikmen Depdiknas. Ketika tahun 2011 SMAN 2 Kudus mengadakan program kelas unggulan yang berisi dua kelas karena sesuai kebijakan pemerintah, dan pada tahun 2013 program unggulan bertambah satu kelas sehingga terdapat tiga kelas program unggulan. Hal tersebut terbukti ketika banyaknya pendaftar dari tahun ke tahun.

SMA Negeri 2 Kudus merupakan sekolah yang telah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi maupun tugas. Siswa 100% melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Sekolah memberlakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan bantuan aplikasi *microsoft teams*. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan tugas oleh guru dan mengirimkan hasilnya ke aplikasi *microsoft teams* dan memberikan materi guna menambah pemahaman lebih luas lagi. Dengan adanya bantuan dari aplikasi *microsoft teams* ini, diharapkan dapat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa dengan fitur-fitur yang sudah disediakan dalam aplikasi. Proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat menambah proses belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan *e-learning* menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, dapat mengakses informasi yang lebih luas dan memunculkan keaktifan siswa.

Proses pembelajaran daring di SMAN 2 Kudus, penggunaan aplikasi *microsoft teams* telah diterapkan pada tahun pelajaran 2020. Proses belajar mengajar menggunakan *microsoft teams*, seluruh siswa dibuatkan akun sesuai dengan nama siswa. Kehadiran siswa juga lebih terpantau dan terkoordinir, terlihat siswa yang aktif

dan yang tidak aktif. Siswa juga dapat berdiskusi dalam forum *meet* di dalam grup, siswa juga bisa dijadwalkan berdiskusi diluar jam pembelajaran. Ketua kelas bisa membuka *meet* terlebih dahulu dipantau oleh guru maupun wali kelas, sehingga membuat siswa lebih mandiri. Wali kelas atau kepala sekolah dapat memantau proses belajar mengajar yang berlangsung, baik melalui chat, ruang *meeting*, maupun tugas siswa.

Beberapa fitur yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi yaitu; forum *chat*, *posts*, *files*, *assignments*, dan ruang *meeting/video conference*. Fitur *posts*, guru dapat memberikan informasi maupun pemberitahuan tentang hal yang dibutuhkan oleh siswa. Fitur *files* membantu dalam menyimpan semua data dan *file* yang *dishare* oleh guru pada menu *files* dan akan otomatis tersimpan dalam *one drive* dan siswa dapat mengunduh *file* yang *dishare* baik berupa foto, video, word, power point, dan lainnya. Fitur *assignment* atau tugas, guru lebih mudah mengontrol, karena pada fitur ini bisa terlihat siapa saja yang sudah melihat maupun mengirimkan tugas dan saat menilai ada tugas dari siswa yang harus diperbaiki, makan pemberian umpan balik dari guru juga perlu agar siswa dapat memperbaiki tugasnya, jika sudah diperbaiki bisa langsung dinilai, dan siswa dapat melihat nilainya.

Fitur ruang rapat atau *meeting room* dapat digunakan seketika dalam pembelajaran atau juga dapat dijadwalkan sekali saja, dan untuk selanjutnya akan muncul notif di fitur *post* untuk setiap minggunya sehingga tidak perlu membuat link setiap kali pembelajaran. Fitur *meet* berada dalam satu ruangan di aplikasi *microsoft teams*, jadi jika ingin mengadakan *meet* tidak perlu pindah ruang lain. Fitur buku catatan kelas bersifat pribadi dan privasi, dapat berfungsi sebagai pembinaan guru terhadap siswanya, guru dapat memberikan bimbingan pada siswa tanpa diketahui siswa lain. Pada aplikasi *microsoft teams* semua fasilitas atau fitur berada dalam satu tempat dan laman termasuk fitur *meeting room*, sehingga memudahkan dalam penggunaannya.

Pada pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di SMAN 2 Kudus, persiapan dimulai oleh pihak sekolah, mulai dari pembuatan akun *office 365*, membentuk kelas-kelas di *microsoft teams*, pembagian tugas mengajar, diklat dan pelatihan *microsoft teams* untuk para guru, sosialisasi *microsoft teams* kepada wali murid dan siswa, bimbingan teknis untuk para siswa. Selanjutnya guru mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), unit kegiatan belajar mandiri (UKBM), prota,

promes, penilaian, lembar kerja, portofolio, dan yang lainnya. Setelah semua perangkat pembelajaran siap, maka pembelajaran menggunakan *microsoft teams* bisa dilaksanakan sesuai jadwal yang sudah ada. Setiap satu bulan sekali sekolah mengadakan evaluasi terhadap proses dalam pembelajaran jarak jauh. Hal yang dievaluasi yaitu; perangkat pembelajaran, keaktifan siswa, penyelesaian tugas siswa, masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa maupun guru, dan hal-hal yang berkaitan dalam perbaikan program pembelajaran menggunakan aplikasi *microsoft teams*. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 6 Oktober 2021, dengan Saeful Hadi, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia, seperti yang dipaparkan peneliti di atas bahwa pelaksanaan pembelajaran selalu dilaksanakan sesuai jadwal dan semua guru dituntut untuk membuat RPP, UKBM, dan sebagainya. Dikarenakan sekolah menggunakan sistem kredit semester (SKS), dan siswa yang belum selesai dalam UKBM pertama tidak bisa lanjut ke UKBM selanjutnya.

Pembelajaran menulis merupakan salah satu objek keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan, terutama dalam mengungkapkan ide, pikiran, dan pesan melalui teks. Pembelajaran menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Dalam dunia pendidikan formal, keterampilan menulis sangat berperan penting. Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan, informasi atau sebuah karya pada suatu media dengan menggunakan aksara dan menggunakan alat seperti pensil, pena, dan alat tulis lainnya. Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan penulis kepada pihak lain melalui sebuah coretan tulisan (Abbas 2006: 125). Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 dalam Permendikbud nomor 24 tahun 2016 lebih menekankan pada pembelajaran berbasis teks yaitu teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, dan teks cerita rakyat (hikayat). Berdasarkan berbagai jenis teks yang ada pada kurikulum 2013, peneliti tertarik untuk meneliti teks laporan hasil observasi.

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu jenis teks baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, teks laporan hasil observasi merupakan jenis teks berbasis pengamatan yang mampu mengasah kepekaan siswa terhadap lingkungannya. Menurut Priyatni (2014: 76), teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis, tidak dibumbui dengan respon pribadi tentang objek

yang dilaporkan tersebut. Materi “Menulis Teks Laporan Hasil Observasi”, merupakan materi pertama yang terdapat dalam buku ajar siswa kelas X. Teks laporan hasil observasi juga disebut teks klasifikasi karena teks tersebut memuat klasifikasi mengenai jenis-jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Teks laporan hasil observasi merupakan jenis teks yang berisi informasi atau penjabaran umum mengenai sesuatu hal secara faktual atau nyata dari hasil pengamatan langsung. Objek yang diamati bisa berupa keadaan lingkungan, sosial, kesenian atau kebudayaan, alam, hewan, tumbuhan, dan suatu peristiwa. Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang memberikan informasi mengenai suatu objek maupun situasi yang telah diamati, diinvestigasi, atau diteliti secara sistematis.

Menurut Suherli (2016: 32), teks laporan hasil observasi terdiri dari tiga bagian, yaitu; definisi umum, definisi bagian, dan deskripsi manfaat. Teks laporan hasil observasi bersifat informatif, komunikatif, dan objektif. Teks laporan hasil observasi dapat dianalisis dari isi kaidah kebahasaannya. Dalam hal tersebut dapat menjadi perbedaan isi topik dalam pengamatan dan mengetahui karakteristiknya. Dilihat dari isi kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi terdiri dari; nomina, verba, material, dan kopula. Hal yang perlu dicermati dalam menulis teks laporan hasil observasi yaitu; penulisan ejaan, pemilihan kata, efektivitas kalimat, struktur kalimat, perpaduan antar kalimat maupun paragraf. Sehingga siswa mampu memahami pembelajaran teks dengan baik khususnya pada struktur dan aspek ciri kebahasaannya.

Berdasarkan penelitian mengenai Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran *Daring* pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bukittinggi oleh Wirza (2021), didapatkan hasil bahwa bentuk pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan *microsoft teams* di SMA Negeri 1 Bukittinggi oleh ketiga guru adalah pada tahap pertama yaitu persiapan pembelajaran, mempersiapkan bahan ajar, metode dan model pembelajaran. Pada tahap persiapan dikategorikan baik sebesar 72%. Pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan memanfaatkan fitur *video conference* yang ada dalam *microsoft teams* dikategorikan sangat baik sebesar 87%. Tahap terakhir evaluasi pembelajaran, memberikan tugas dan nilai melalui fitur *assignment* dikategorikan baik sebesar 79%. Ditemukan kendala bagi guru dan siswa yaitu jaringan yang tidak stabil dan kouta internet yang boros.

Kemudian, Implementasi *Microsoft Teams For Education* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purwokerto oleh

Fauziatun (2021), hasil penelitian diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran PAI dan BP di *microsoft teams* dapat dilaksanakan dengan menggunakan fasilitas atau fitur yang ada pada aplikasi *microsoft teams*, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi yang diajar yaitu berupa video atau film, *power point*, *file word* yang di unggah di *microsoft teams*. Penilaian PAI dan BP yang dilakukan meliputi tiga aspek yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Selanjutnya, *Microsoft Teams For Education* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar oleh Situmorang (2020), hasil yang didapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang berminat dalam mengikuti pembelajaran dengan *Microsoft Teams For Education*, sebanyak 85,46% mahasiswa atau 94 dari 110 orang mendapatkan nilai tinggi. Data ditunjukkan melalui presentase mengenai penerapan model pencapaian konsep 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34% (semua kategori sangat baik). Hal ini diperlihatkan minat belajar siswa meningkat karena melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams For Education*. Penggunaan Aplikasi *Teams* dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SMAN 18 Surabaya oleh Yusnawati (2021), hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa siswa dan guru tetap dapat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan efektif, efisien dan dapat melakukan adaptasi pembelajaran dimasa pandemi *covid-19* dengan menyenangkan meskipun harus belajar menggunakan aplikasi teknologi yang membutuhkan internet dan *smart phone* atau gawai maupun komputer. Siswa dan guru saling menjaga semangat untuk melaksanakan proses belajar karena pendidikan tidak boleh terputus.

Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Makassar oleh Nurhikma (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMK Negeri 4 Makassar dikategorikan cukup memadai. Hal ini dibuktikan oleh pemerolehan skor siswa yang terbesar pada tiga aspek, yaitu; 1) Aspek struktur yaitu 2,8 berkategori memadai, 2) Aspek ciri kebahasaan yaitu 2,4 berkategori cukup memadai, dan 3) Aspek pemilihan kata (diksi) yaitu 2,2 berkategori cukup memadai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi yaitu cukup memadai. Dibuktikan oleh pemerolehan nilai siswa yakni 62,2 yang berkategori cukup memadai.

Sesuai dengan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penggunaan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa di SMA Negeri 2 Kudus dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah deskripsi wilayah SMAN 2 Kudus?
- 2) Bagaimana motivasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh teks laporan hasil observasi kelas X di SMAN 2 Kudus?
- 3) Bagaimana penerapan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran jarak jauh teks laporan hasil observasi siswa kelas X di SMAN 2 Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mengetahui deskripsi wilayah di SMAN 2 Kudus;
- 2) Mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh teks laporan hasil observasi kelas X di SMAN 2 Kudus;
- 3) Mengetahui penerapan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran jarak jauh teks laporan hasil observasi siswa kelas X di SMAN 2 Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menambah wacana bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai bahan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (*open source*).
2. Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa yang beragam.

3. Guru termotivasi mengembangkan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh.
 4. Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Siswa
1. Siswa dapat melakukan pembelajaran jarak jauh dimana pun dan kapan pun jika *e-learning* dimanfaatkan secara optimal.
 2. Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
 3. Siswa memiliki sumber belajar yang luas.
- c. Bagi Sekolah
1. Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.
 2. Tersedianya sumber belajar alternatif yang mendukung proses belajar secara interaktif dalam pembelajaran jarak jauh.

