Penggunaan Microsoft Team 365 Dalam Inovasi Pembelajaran Seni di TK Pangudi Luhur Yogyakarta

by Fitriah Kunti Wikansari

Submission date: 04-Jul-2023 07:41PM (UTC-0400)
Submission ID: 2126580602
File name: 4336-21470-1-CE.docx (67.03K)
Word count: 3059
Character count: 19706

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Penggunaan Microsoft Team 365 Dalam Inovasi Pembelajaran Seni di TK Pangudi Luhur Yogyakarta

Fitriah Kunti Wikansari dan Joko Pamungkas✉
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
DOI: -

Abstrak

Pemanfaatan *Microsoft Teams* 365 dalam pembelajaran seni membantu pendidik dalam menyelesaikan latihan peningkatan kemampuan berkarya seni bagi peserta didik di TK Pangudi Luhur Yogyakarta. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pembelajaran seni berbasis *Microsoft Teams* 365 di TK Pangudi Luhur Yogyakarta. Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, jumlah sampel sebanyak 78 anak TK Pangudi Luhur Yogyakarta 2021/2022. Pengambilan sampel menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dipakai deskripsi data, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengujian data memakai SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *Microsoft Teams* 365 pada pembelajaran seni di TK Pangudi Luhur Yogyakarta membantu pengajar memberikan pembelajaran dengan baik, meskipun dilakukan secara jarak jauh. *Microsoft Teams* 365 mempermudah peserta didik mengikuti proses pembelajaran seni, mengumpulkan tugas, dan memperoleh materi. Fitur *Microsoft Teams* 365 membantu proses pembelajaran seni pada materi mewarnai dan menggambar, olah vokal, *modelling*, menari, serta diakhiri dengan puncak seni yaitu *talent show*.
Kata Kunci: *pembelajaran seni; Microsoft Teams 365; Talent Show.*

Abstract

The utilization of Microsoft Teams 365 in art learning helps educators in completing exercises to improve the ability to create art for students at Pangudi Luhur Kindergarten Yogyakarta. The purpose of the study was to describe art learning based on Microsoft Teams 365 at Pangudi Luhur Kindergarten Yogyakarta. The type of research is quantitative with a descriptive approach, the sample size is 78 children of Pangudi Luhur Yogyakarta Kindergarten 2021/2022. Sampling using observation and documentation. Data analysis used data description, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed that the use of Microsoft Teams 365 in art learning at Pangudi Luhur Yogyakarta Kindergarten helps teachers provide learning well, even though it is done remotely. Microsoft Teams 365 makes it easier for students to follow the art learning process, collect assignments, and obtain materials. Microsoft Teams 365 features help the art learning process in coloring and drawing materials, vocal exercises, modeling, dancing, and ends with the culmination of art, namely talent shows.
Keywords: *art learning; Microsoft Teams 365; Talent Show.*

Copyright (c) Fitriah Kunti Wikansari dan Joko Pamungkas.

✉Corresponding author : Fitriah Kunti Wikansari dan Joko Pamungkas
Email Address : fitriahkunti.2021@student.uny.ac.id , joko_pamungkas@uny.ac.id

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini harus terstruktur sehingga anak-anak merasa bebas untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan mereka. (Azmiarni & Arifmiboy, 2021). Lingkungan belajar perlu dibuat alami, hangat, dan menyenangkan bagi anak-anak agar tidak membebani dan membosankan bagi mereka. (Firma & Rahman, 2020). Kegiatan bermain yang memberikan peluang terhadap Peserta didik untuk berinteraksi dengan teman serta lingkungannya adalah hal utama (Situmorang, 2020). Anak adalah individu unik dan sangat variatif, sehingga unsur variasi individu dan minat Peserta didik perlu diperhatikan (R. A. Nasution, 2016).

Menurut Peaget dalam (Pekerti, 2008), menyatakan bahwa fase perkembangan mental anak-anak pada usia 0-2 tahun memasuki masa *tangible engine*, di mana anak-anak mulai meniru sesuatu, mengingat dan berpikir, mulai memahami bahwa sebuah benda tetap ada meskipun ditutupi, perkembangan mulai mengarah, bukan sekadar refleks. Sementara anak-anak memasuki periode pra-operasional antara usia 2 dan 7 tahun, di mana mereka dapat berpikir dalam satu arah dan menggunakan simbol untuk berkomunikasi, masih sulit bagi mereka untuk melihat sudut pandang orang lain (ego yang tinggi) (Kurniawati, 2022). Teori ini dapat digunakan untuk merencanakan metodologi yang akan diselesaikan dalam pengalaman yang berkembang pada siswa pra-sekolah dasar (4-6 tahun) secara keseluruhan dan sekolah keahlian secara khusus. (Ayuni et al., 2021).

Proses pembelajaran di sekolah umumnya dilaksanakan di dalam kelas antara pengajar dengan Peserta didik (Srihartini & Lestari, 2021). Namun dengan terjadinya pandemi COVID-19 mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung di kelas harus dilaksanakan secara jarak jauh atau (Long Distance Learning/LDL) (Jayatri & Putri, 2022). Kapasitas internet, aksesibilitas, koneksi, dan fleksibilitas untuk menghasilkan berbagai pengalaman belajar merupakan hal yang dimanfaatkan untuk pembelajaran *online* (Sadikin & Hamidah, 2020).

Adanya *Microsoft Teams* 365 membantu Pengajar dan Peserta didik untuk dapat berkolaborasi dengan baik dan menyenangkan selama adanya koneksi dengan jaringan internet yang mendukung (Paseleng & Sanoto, 2021).

Metodologi

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi adalah Peserta didik tahun pelajaran 2021/2022 di TK Pangudi Luhur Yogyakarta, Dengan adanya keterbatasan peneliti maka penelitian ini menggunakan metode quota sampling untuk sampel penelitian yaitu penelitian ini dilakukan terhadap Anak Usia dini pada kelompok B dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 78 anak di TK Pangudi Luhur Yogyakarta. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan Dokumentasi. Ketika mempelajari perilaku manusia, prosedur kerja, kejadian alam, atau ketika ukuran sampel responden yang diamati tidak terlalu besar, observasi adalah pendekatan analisis data yang umum digunakan. (Setyowahyudi & Ferdiyanti, 2020). Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran secara langsung (M. K. Nasution, 2017). Dokumentasi dalam penelitian menggunakan media foto pribadi peneliti yang telah diambil peneliti pada tahap observasi, dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan sampel yang kemudian diidentifikasi untuk menjadi data dari penelitian (Nurdin & Anhusadar, 2021). Selain ini dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mendukung dan melengkapi kebenaran dalam penilaian penelitian (Romdhania et al., 2022). Uji deskripsi data, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. (Hikmah et al., 2021). Pengujian data digunakan dengan bantuan SPSS 25.

Hasil dan Pembahasan

TK Pangudi Luhur Yogyakarta memulai memakai *Microsoft Teams* 365 pada tahun ajaran 2021/2022, permasalahan pandemi COVID-19 dapat diatasi dengan menggunakan

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Microsoft Teams 365, yang memaksa pembelajaran di kelas dilakukan dari jarak jauh atau melalui pembelajaran jarak jauh (LDL). Penggunaan *Microsoft Teams* 365 mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran seni. Siswa membutuhkan akun *Microsoft* untuk mengakses atau memanfaatkan program *Microsoft Teams* 365. (Sarjiyani, 2020). Akun Microsoft dibuat langsung oleh pihak TK Pangudi Luhur Yogyakarta. Setelah Peserta didik mempunyai akun, maka Pengajar menyampaikan cara untuk memberikan materi pembelajaran seni dengan bergabung dalam meeting room, dan masuk dalam grup kelompok kelas B.

Pembelajaran secara jarak jauh (*Long Distance Learning/LDL*) membutuhkan alat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan topik pembelajaran (Hati, 2021). Proses belajar mengajar pada topik seni tentunya tetap difasilitasi walaupun dalam situasi pandemi COVID-19 (Afif & Qowwim, 2021). Pemanfaatan *Microsoft Teams* 365 saat pembelajaran seni akan membantu Pengajar untuk tetap melaksanakan kegiatan pengembangan kemampuan seni pada Peserta didik di TK Pangudi Luhur Yogyakarta dengan baik (Nuraini et al., 2020). *Microsoft Teams* 365 sudah seharusnya digunakan dalam proses *Long Distance Learning* karena terdapat fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan Pengajar dan Peserta didik (Kartini, 2021). *Microsoft TEAMS* berperan sebagai pusat kerja tim di *Microsoft Office 365* serta menawarkan berbagai fitur yang mendukung semua anggota tim (Yeliany & Roesminingsih, 2021). *Microsoft TEAMS* merupakan aplikasi untuk kolaborasi tim di *Office* 365 yang menyatukan semua orang, konten dan alat yang dibutuhkan oleh Tim yang terlibat di satu tempat (TSM, 2020).

Penelitian saat ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asrul Abd. Gani, Agustina Ratri Probosini, Dilla Octavianingrum (2020) hanya mengambil topik seni musik sedangkan penelitian ini meliputi seni secara keseluruhan yang ada di TK Pangudi Luhur Yogyakarta. Penelitian oleh Asrul Abd. Gani, Agustina Ratri Probosini, Dilla Octavianingrum (2020) menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif.

Microsoft Teams 365 melancarkan Pengajar dalam memberikan penilaian terhadap Peserta didik serta turut dalam meminimalisir penggunaan kertas (Widiyarso & Sutama, 2021). Microsoft Teams 365 juga memudahkan Peserta didik dalam pembelajaran secara jarak jauh (*Long Distance Learning*/LDL karena mempunyai fitur-fitur yang optimal dalam proses pembelajaran sebelum adanya pandemi COVID-19 (Safitri & Astuti, 2019). Pengajar dapat memanfaatkan aplikasi ini pada saat pandemi COVID-19, selain untuk memberikan jadwal mingguan, panduan kegiatan harian, tatap muka secara virtual melalui video conference (Yunita & Elihami, 2021). *Microsoft Teams* 365 mempermudah Peserta didik dalam mendapatkan materi pembelajaran, karena Pengajar dapat memberikan materi dan Peserta didik bisa belajar kembali kapanpun dan dimanapun dengan materi pembelajaran seni yang diberikan (Nafisah & Fitrayati, 2021).

Aplikasi *Microsoft Teams* 365 dapat digunakan oleh Pengajar dan Peserta didik di TK Pangudi Luhur Yogyakarta karena lembaga/sekolah dengan perusahaan *Microsoft* berkerja sama. *Microsoft Teams* 365 terdapat kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh Pengajar untuk mempraktikkan kondisi belajar yang kondusif (Damayanti & Mulyadi, 2020). Meskipun pengguna tidak memiliki akun premium, Microsoft Teams 365 tetap dapat digunakan karena tidak memiliki batasan waktu untuk rapat. Sebaliknya, pengguna yang tidak memiliki keanggotaan premium untuk aplikasi konferensi video biasanya memiliki batasan waktu rapat (Gohzali et al., 2022).

Microsoft Teams 365 terdapat beragam fitur yang dimanfaatkan untuk pembelajaran *Long Distance Learning* (Lasaiba, 2018). *Microsoft Teams* 365 adalah aplikasi kerja sama grup di *Office* 365 yang dapat mengkoordinasikan semua individu dan perangkat untuk terlibat pada tempat yang sama (Prawiyogi et al., 2020). *Microsoft Teams* adalah sistem manajemen

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

hubungan digital berbasis *cloud* yang menyatukan percakapan, rapat, file, dan aplikasi (Winarti, 2020).

Microsoft Teams 365 menghadirkan pertemuan yang sama sekali berbeda, menyatukan individu, diskusi, konten, dan instrumen yang dibutuhkan kelompok untuk bekerja sama dengan mudah untuk mencapai tujuan yang dibutuhkan (Qamariyah, 2021). Beragam fitur yang terdapat dalam *Microsoft Teams* menolong Pengajar untuk menerangkan materi secara langsung melalui *meeting room* (*synchronous*) maupun dari berbagai unggahan berkas di aplikasi (*asynchronous*) (Koenigsbauer, 2016). Pemanfaatan *Microsoft Teams* 365 telah menolong Pengajar-Pengajar di TK Pangudi Luhur Yogyakarta untuk proses pembelajaran, karena mempunyai video dan suara dengan kualitas yang bagus yang dapat membuat pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini sejalan tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan pembelajaran seni berbasis Microsoft Teams 365 di TK Pangudi Luhur Yogyakarta. Kelebihan dari Microsoft Teams 365 untuk pembelajaran seni terlihat dari kemampuan Peserta didik yg antusias dalam segala kegiatan puncak seni dengan menunjukan bakat-bakat yang sudah mereka persiapkan. Peserta didik juga terlihat senang dengan melihat pertunjukan Peserta didik lain yang tergabung dalam acara puncak seni di TK Pangudi Luhur Yogyakarta.

Alat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dimanfaatkan oleh Pengajar di waktu pembelajaran luring maupun daring berbeda. Pada pembelajaran daring perangkat inti yang dipakai oleh Pengajar dan Peserta didik yaitu *Handphone*, laptop atau komputer. Perangkat tersebut merupakan alat yang dipakai saat mengakses *Microsoft Teams* 365. Pengajar didorong untuk membuat kelas yang dapat dikelompokkan sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, seperti pembelajaran seni, ketika menggunakan Microsoft Teams 365 untuk pendidikan. Selama proses pembelajaran, penggunaan WhatsApp Group juga mempermudah komunikasi. Perlunya keahlian oleh Pengajar yang dapat mengoperasikan Aplikasi Microsoft Teams 365. Hal ini dikarenakan Fitur Microsoft Teams 365 yang masih terbilang belum banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi dengan perangkat yang diperlukan seperti laptop dan jaringan internet yang tidak semua sekolah tersedia. Untuk kedepannya diharapkan sudah banyak para pengajar yang dapat mengoperasikan

Metode Pembelajaran

Di TK Pangudi Luhur Yogyakarta, strategi pembelajaran daring yang digunakan tidak jauh berbeda dengan strategi yang digunakan sebelum pandemi COVID-19. Metode adalah cara untuk mewujudkan rencana yang sudah dibuat ke dalam tindakan nyata agar tujuan yang sudah dibuat terlaksana dengan sebaik-baiknya disebut metode (Sanjaya, 2016). Pada awal kegiatan belajar Pengajar menjelaskan materi dan memberikan arahan kepada Peserta didik untuk kegiatan pembelajaran seni.

Materi Pembelajaran

Materi yang terdapat pada kurikulum di TK Pangudi Luhur Yogyakarta terdapat 8 materi inti diantaranya (1) cara menghargai hasil karya (seni) (2) Sikap mau menunggu giliran (sosem) (3) sikap adaptif terhadap suasana baru (sosem) (4) tata cara berjalan melewati orang tua (nam) (5) cara hidup sehat (fm) (6) mengenal benda sekitar (kognitif) (7) merangkai kata yang berakhir huruf vokal (bahasa) (8) apresiasi seni kriya (seni). Setelah menyampaikan materi, Pengajar akan menayangkan video dan contoh yang dilakukan seusai dengan tema pada pertemuan hari itu.

Proses pembelajaran dilaksanakan selama lima (5) kali pertemuan. Materi yang berlangsung menggunakan tema kendaraan-kendaraan di laut. Pada pertemuan pertama dengan kegiatan: 1. intra menggambar bersama Mr. Deni, menggambar kapal pesiar; 2. Aku tahu siapa nahkoda dan siapa saja dan siapa saja di dalam kapal pesiar; 3. membilang gambar

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

kapal pesiar. Pada pertemuan kedua Pengajar memberikan kegiatan: 1. aku tahu guna kapal pesiar; 2. aku senang melipat kertas menjadi bentuk kapal pesiar; 3. menulis kata-kata kapal. Pada pertemuan ketiga Pengajar memberikan kegiatan 1. *fun english learning with* Ms. Isna; 2. membuat bentuk kapal pesiar dari potongan kertas bentuk geometri; 3. membuat kreasi bentuk kapal dengan berbagai media. Pada pertemuan keempat Pengajar memberikan kegiatan: 1. aku tahu bagaimana kapal bisa menyelam; 2. bermain kapal menyelam di laut 3. mengelompokkan gambar kapal selam berdasarkan warnanya. Pada pertemuan kelima Pengajar memberikan kegiatan: 1. lomba mewarnai gambar : a. lomba diikuti oleh seluruh siswa TK Pangudi luhur yogyakarta secara online melalui meeting room Microsoft Teams 365 per kelas; b. kategori TK B akan diambil 7 terbaik untuk mewakili TK Pangudi luhur yogyakarta dalam final pada hari yang ditentukan oleh TK Pangudi luhur seluruh indonesia

Simpulan

Penggunaan *Microsoft Teams* 365 pada pembelajaran seni di TK Pangudi Luhur Yogyakarta membantu Pengajar dalam memberikan pembelajaran meskipun kegiatan dilakukan secara jarak jauh. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran seni saat jarak jauh untuk penyerahan tugas dan perolehan materi menjadi lebih sederhana. Adanya fitur yang terdapat di *Microsoft Teams* 365 membantu peserta didik dalam proses pembelajaran seni pada materi mewarnai dan menggambar, olah vokal, modelling, menari, serta diakhiri dengan puncak seni yaitu talent show. Akan tetapi tidak semua orang dapat menggunakan Aplikasi Microsoft Teams 365 ini, diperlukannya keahlian untuk mengoperasikannya. Hal ini dikarenakan Fitur Microsoft Teams 365 yang masih terbilang belum banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi dengan perangkat yang diperlukan seperti laptop dan jaringan internet yang tidak semua sekolah tersedia. Untuk kedepannya diharapkan sudah banyak para pengajar yang dapat mengoperasikan *Microsoft Teams* 365, sehingga dapat mempermudah pembelajaran yang terhalang oleh jarak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, Pengajar dan orang tua anak yang telah berpartisipasi aktif membantu dalam kegiatan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Afif, N., & Qowwim, A. N. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *El Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, *1*(2), 57–63.

Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Pengajar TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 414–421.

Azmiarni, & Arifmiboy. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams 365 pada Pembelajaran PAI di Tengah Penyebaran Covid-19. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, *4*(2), 1–12.

Damayanti, A., & Mulyadi, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Microsoft Teams dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Peminatan di SMA N 2 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, *3*, 100–107.

Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, *2*(2), 81–89.

Gohzali, H., Lestari, W. S., & Perangin-Angin, N. (2022). Penggunaan Aplikasi Microsoft Office 365 Sebagai Alat Pembelajaran Daring. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, *1*(3), 57–64.

Hati, B. P. (2021). *Pengaruh Microsoft Teams Sebagai Media Belajar Daring Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*. Universitas Intan Lampung.

Hikmah, A., Wuryandani, W., Zubaidah, E., Herwin, H., & Jhon, W. (2021). Online Learning in Primary School during Covid-19 Pandemic: How Does It Look Like? *Journal of*

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Education Research and Evaluation, *5*(3), 350–361.

Jayatri, F., & Putri, D. Y. (2022). Analisis Penggunaan Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh MK Publik dan Kewirausahaan (Studi Kualitatif Kolaborasi Antara STKIP PGRI Lumajang dan STKIP Bima). *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, *10*(1), 29–37.

Kartini. (2021). Analisis Pembelajaran Online Anak Usia Dini Masa Pandemi COVID -19 Kota dan Perdalaman. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 809–818.

Koenigsbauer, K. (2016). *Memperkenalkan Microsoft Teams, Ruang Kerja Berbasis Obrolan di Office365*. Microsoft Blog. https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/blog/2016/11/02/introducing-microsoft-teams-the-chat-based-workspace-in-office-365/

Kurniawati, R. D. (2022). Analisis Pembelajaran Online pada Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, *10*(2), 286–298.

Lasaiba, D. (2018). Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkar Kampus IAIN Ambon. *Fikratuna: Jurnal Pendidikan & Pemikiran Islam*, *8*(2), 79–104.

Nafisah, N. A., & Fitrayati, D. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Hasil Pembelajaran Ekonomi Siswa SMA. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2676–2682.

Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, *11*(1), 9–16.

Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Raudhah: Jurnal KePengajaran UIN Sumatera Utara*, *4*(1), 11–21.

Nuraini, N. L. S., Qihua, S., Venatius, A. S., Slamet, T. I., & Cholifah, P. S. (2020). Distance Learning Strategy in Covid-19 Pandemic for Primary Schools. *Proceeding International Webinar Series – Educational Revolution in Post Covid Era*, 107–116.

Nurdin, & Anhusadar, L. O. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 686–697.

Paseleng, M. C., & Sanoto, H. (2021). Implementasi Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19: Tantangan dan Peluang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *11*(3), 283–288.

Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Peserta didik di SDIT Purwakarta. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 94–101.

Qamariyah. (2021). Pembelajaran Online (Daring) di Tengah Pandemi-Covid19-2021 Tantangan yang Mendewasakan Anak. *Jurnal Pendidikan Pengajar*, *3*(1), 1–12.

Romdhania, L., Hidayat, R., & Sapriati, A. (2022). Evaluasi Program Belajar dari Rumah Menggunakan Media Zoom dan E-Learning (Fokus Evaluasi pada Komponen Konteks). *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *5*(1), 31–39.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, *6*(2), 214–224.

Safitri, A., & Astuti, J. (2019). Keefektifan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari*, *1*(1), 1–19.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Sarjiyani. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 70–78.

Setyowahyudi, R., & Ferdiyanti, T. (2020). Keterampilan Pengajar PAUD Kabupaten Ponorogo dalam Memberikan Penguatan Selama Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Golden Age*,

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

4(1), 100–111.

Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Sepren: Journal of Mathematics Education and Applied*, *2*(1), 30–35.

Srihartini, Y., & Lestari, M. P. (2021). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online di Era Pandemi Covid-19. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(1), 135–154.

TSM, T. D. (2020). *Panduan Penggunaan Microsoft Office 365*. Trisakti School of Management.

Widiyarso, T. H., & Sutama. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Pengajar Selama Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *21*(1), 15–21.

Winarti, A. (2020). Implementasi Parenting pada Pendidikan Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 131–145.

Yeliany, A., & Roesminingsih, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, *9*(4), 873–886.

Yunita, & Elihami. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh dengan Media E-Learning: Diskursus Melalui Problem Soving di Era Pandemik Covid-19. *Jurnal Edukasi Nonformal*, *2*(1), 133–146.

Penggunaan Microsoft Team 365 Dalam Inovasi Pembelajaran Seni di TK Pangudi Luhur Yogyakarta

ORIGINALITY REPORT

17%	15%	6%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.isi.ac.id Internet Source	6%
2	japendi.publikasiindonesia.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
4	Iswatiningrum Iswatiningrum, Panggung Sutapa. "Pengaruh Senam Si Buyung dan Senam Irama Ceria Terhadap Kemampuan Motorik Kasar", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1%
5	Deni Setiawan, Ita Kris Hardiyani, Agvely Aulia, Arif Hidayat. "Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1%

6	obsesi.or.id Internet Source	1 %
7	digilib.isi.ac.id Internet Source	1 %
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
9	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
10	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.unp.ac.id Internet Source	1 %
12	journal-old.unhas.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		