

Analisis penggunaan aplikasi pembelajaran daring pendukung prestasi belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi

D K Wardani^{1*}, S Marmoah², Hadiyah²

¹ Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146, Indonesia

² Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146, Indonesia

*kusumadevina28@student.uns.ac.id

Abstract.

This research to describe the use of applications that are used when online learning as a supporter of student achievement, learning processes and obstacles experienced. The method used is descriptive qualitative, case study approach. The research subjects were teachers and students of grades IV, V, and VI SD Angka Colomadu, collecting data through questionnaires, observations, interviews, and documentation. Validity technique with technique triangulation and source triangulation. The data obtained is then analyzed from three components, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that applications as learning resources and media are implemented in the learning process according to SE No. 15 of 2020, Ausubel's theory of meaningfulness, learning characteristics and principles, this makes evidence of learning achievement in Semester 1 PTS scores of the majority of students above the KKM and non-academic school activities. Applications commonly used are Whatsapp, Youtube, Google Meet and Zoom for communication and explaining material, as well as Google Classroom, Google Form and Quizizz used to work on evaluation questions. Barriers to application use are in the form of signals and quotas. It is concluded that the use of learning applications with the process is appropriate and supports learning.

Kata kunci: application, primary school, achievement.

1. Pendahuluan

Pada awal 2020 sesuai dengan SE Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang menyatakan sebagai usaha mengurangi perluasan Covid-19 maka kegiatan belajar dan bekerja dari rumah. Kegiatan belajar dari rumah biasa disebut PJJ, Pembelajaran Daring, E-learning, dsb. Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) ialah runtutan belajar mengajar yang bersifat jarak jauh dengan menggunakan aneka macam media komunikasi [1]. Pembelajaran dengan sistem komunikasi untuk menghubungkan pengajar dan siswa yang dilakukan satuan pendidikan namun lokasi yang berbeda [2]. Dalam melakukan pembelajaran online memerlukan sumber dan media belajar yang membantu dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Sumber belajar sendiri memiliki pengertian segala bentuk yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan mempermudah dalam mencapai tujuan [3]. Media pembelajaran merupakan alat software atau hardware yang mendukung penyampaian materi serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa [4] Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi untuk siswa yang bertujuan supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran [5].

Dengan aplikasi menurut Marmoah, S., Istiyati, S., & Mahfud, H.(2020) banyak manfaat dengan aplikasi, antara lain guru juga dapat memantau kemajuan belajar siswa, guru dapat bekerja dengan fleksibel, serta ia dapat fokus pada pembangunan diri personal siswa satu persatu [6]. Guru menggunakan aplikasi-aplikasi sebagai penunjang pembelajaran daring seperti whatsapp, google meet, google form, dan zoom. Guru memilih aplikasi tersebut karena mudah digunakan dan mudah dipahami oleh peserta didik maupun wali murid [7]

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan aplikasi sebagai media dan sumber pembelajaran tentunya mempunyai banyak harapan dalam realisasinya antara lain aplikasi yang digunakan sekolah/pendidik dalam pembelajaran berinovatif sehingga siswa tidak bosan dan untuk proses pembelajaran untuk menghasilkan prestasi belajar harapannya juga dengan aplikasi yang digunakan membuat siswa mampu mempertahankan bahkan meningkatkan prestasinya baik akademik mencakup kognitif, afektif, dan psikomotoriknya dan non akademik.

Namun pada faktanya di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Angkasa pada 14 September 2021 tidak semua siswa memiliki gadget pribadi, ada yang masih menggunakan bersama dengan orang tua, namun sebagian besar sudah memiliki, dan guru juga harus memahami situasi kondisi tersebut, dalam penggunaan aplikasi juga guru harus mempelajari teknologi untuk dapat dibagikan kepada siswa, SD Angkasa Colomadu sebenarnya juga sudah memiliki website namun belum dimanfaatkan dengan baik. Aplikasi yang sering digunakan guru, yaitu WhatsApp, YouTube, dan Google meet, namun beberapa siswa menyatakan bahwa jika menggunakan YouTube dan virtual tatap muka menghabiskan banyak kuota. Keterbatasan sarana teknologi, kemampuan pengoperasian maupun terbatasnya jaringan internet di beberapa daerah merupakan keluhan pendidik [8]. Selain itu, kenyataan dilapangan terganggunya jaringan internet, borosnya kuota dalam internet berakibat dosen tidak bisa mengontrol mahasiswa secara penuh [9]. Pembelajaran jarak jauh atau daring dinilai belum efektif dikarenakan beberapa faktor antara lain ekonomi, sosial, kesehatan,kepribadian[10]. Padahal ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring dengan menggunakan salah satu aplikasi tiktok terhadap prestasi belajar [11]. Karena aplikasi tiktok selain sedang diminati siswa-siswi aplikasi ini juga dapat meningkatkan kreativitas dengan editing, dan pembelajaran tidak monoton karena pembelajaran juga diselengi dengan backsound musik. Berarti aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi atau berkaitan dengan prestasi belajar siswa.

Pentingnya masalah diteliti adalah yang pertama guru dapat meningkatkan kemampuan IT dan memanfaatkan aplikasi sebagai sumber belajar dengan maksimal, yang kedua agar aplikasi yang digunakan semakin bervariasi dan mengetahui aplikasi yang diminati siswa, yang ketiga pembelajaran juga inovatif dengan memanfaatkan platform atau aplikasi yang ada. Keterbaruan dari penelitian ini adalah tempat penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya, subjek penelitian yang berbeda, pada penelitian ini aplikasi secara keseluruhan, dan indikator wawancara yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Angkasa Lanud Adi Soemarmo Colomadu, penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif deskriptif pendekatan studi kasus. Data primer diperoleh dari wali kelas dan peserta didik kelas tinggi SD Angkasa Lanud Adi Soemarmo Colomadu, sedangkan data sekunder berupa dokumen hasil penelitian,nilai PTS Semester 1. Pengambilan subjek penelitian dilakukan kepada populasi kelas 4, 5, dan 6, secara kualitatif dengan *Purposive Sampling*. Teknik pengambilan data dilakukan dengan angket yang disebarakan kepada populasi siswa kelas tinggi sebanyak 35 responden, wawancara siswa sebanyak 2 siswa dalam 1 kelas berdasarkan rekomendasi guru, observasi dan dokumentasi hasil PTS dan foto-foto. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan dan menginterpretasikan hasil angket dan hasil wawancara. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan analisis interaktif Miles dan Huberman.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Pendukung Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dimasa Pandemi.

Berdasarkan angket kepada siswa melalui Google Form memperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Angket Siswa

No.	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
Variabel Aplikasi Dalam Pembelajaran Daring						
1.	Pembelajaran memanfaatkan fitur aplikasi memberikan kemudahan belajar secara daring	17,15	37,1%	40%	5,7%	
2.	Aplikasi yang digunakan guru sebagai media pembelajaran sangat bervariasi dan kreatif	14,3%	51,4%	25,75	8,6%	
3.	Tugas yang diberikan guru melalui pembelajaran daring bisa dikerjakan dimana dan kapan saja	34,3%	34,3%	22,9%	8,6%	
4.	Saya sangat semangat mengikuti pembelajaran daring dengan aplikasi yang diminta guru	22,9%	31,4%	31,4%	14,3%	
5.	Video yang dibuat guru pada aplikasi Youtube membuat saya mudah memahami pelajaran	11,4%	48,6%	28,6%	8,6%	2,9%
6.	Pengumpulan tugas lebih mudah jika difoto kemudian dikirim ke WA guru	51,4%	28,6%	14,3%	5,7%	
7.	Saya sudah mempunyai HP Android untuk mengikuti pembelajaran daring	48,6%	34,3%	8,6%	8,6%	
8.	Saya didampingi bapak/ibu ketika belajar online	25,7%	31,4%	34,3%	8,6%	
9.	Tugas yang diberikan guru sudah sesuai dengan jadwal pelajaran.	42,9%	42,9%	11,4%	2,9%	
10.	Setiap hari guru menyapa siswa melalui WA sebelum pembelajaran online dimulai	65,7%	17,1%	14,3%	2,9%	
Variabel Prestasi Belajar						
11.	Meskipun pembelajaran daring, namun saya tetap bisa memahami materi pelajaran	2,9%	14,3%	40%	40%	2,9%
12.	Di desa saya sudah terhubung dengan sinyal internet yang bagus	42,9%	37,1%	14,3%	5,7%	
13.	Guru ikut mengawasi selama siswa belajar online	22,9%	37,1%	31,4%	8,6%	
14.	Nilai saya tidak turun meskipun dengan belajar secara online	8,6%	40%	31,4%	17,1%	2,9%
15.	Video yang disampaikan guru dalam pembelajaran sesuai dengan materi di buku paket	48,6%	34,3%	17,1%		

Berdasarkan Tabel 1 dalam keberhasilan aplikasi pembelajaran daring mencapai prestasi belajar terdapat beberapa indikator sebagai berikut :

- Kemudahan pembelajaran, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa cukup setuju, diperkuat dengan hasil wawancara dimana siswa menyatakan bahwa untuk mengoperasikannya siswa tersebut dapat dengan mudah, namun terkait dengan pemahaman materi, siswa menyatakan bahwa paham atau tidaknya bergantung pada mata pelajaran tersebut.
- Kreatifitas guru, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa setuju, diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara menggunakan WhatsApp, Youtube, Google Meet, Canva, dan Quizizz, Google Classroom, Google Form, dan Zoom.
- Fleksibel waktu dan tempat, berdasarkan angket menghasilkan siswa sangat setuju, diperkuat wawancara guru membenarkan tugas tidak harus diselesaikan jam itu juga, namun ada jangka waktu, dikarenakan daring siswa bisa mengerjakan tugas dimana saja, tidak seperti disekolah yang harus mengerjakan didalam kelas.

- d. Sikap positif siswa hadapi pembelajaran online, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa setuju, diperkuat wawancara bahwa siswa semangat dalam melakukan pembelajaran daring dengan aplikasi yang sudah ditentukan guru, karena guru memberikan arahan dan langkah-langkah dalam mengoperasikannya.
- e. Penggunaan media yang tepat, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa setuju, didukung dengan wawancara dimana aplikasi pembelajaran yang mudah dipahami adalah video YouTube dapat diputar terus menerus.
- f. Penyajian media yang tepat, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa sangat setuju, didukung dengan wawancara apabila salah satu aplikasi yang mudah digunakan adalah WhatsApp.
- g. Fasilitas yang digunakan untuk belajar online/e-learning, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa sangat setuju, didukung wawancara yang telah dilakukan bahwa kebanyakan siswa sudah memiliki HP pribadi untuk pembelajaran daring, akan tetapi adapun siswa yang masih menggunakan HP orang tua untuk pembelajaran daring.
- h. Pendampingan orang tua, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa cukup setuju, diperkuat dengan wawancara bahwa beberapa siswa terkadang didampingi orang tua belajar daring, ini dikarenakan orang tua bekerja.
- i. Respon siswa dan orang tua terhadap e-learning, berdasarkan angket menghasilkan siswa setuju, diperkuat wawancara yang dilakukan membuat RPP Daring sebelum pembelajaran, dan menyesuaikan silabus lama namun dipadatkan materinya.
- j. Semangat belajar siswa, berdasarkan angket menghasilkan bahwa siswa sangat setuju, didukung dengan wawancara dan observasi yang dilakukan bahwa ketika pembelajaran daring di awal guru selalu menyapa siswa, lalu meminta siswa presensi dengan mengirimkan foto PHBS.

Variabel Prestasi belajar

- a. Faktor kecerdasan siswa, berdasarkan angket siswa setuju meskipun pembelajaran daring namun siswa mampu memahami materi pelajaran, didukung dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa dengan media yang tepat atau aplikasi yang tepat siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik.
- b. Faktor lingkungan, berdasarkan angket siswa sangat setuju di desanya sudah terhubung dengan internet yang bagus, didukung dengan wawancara siswa yang juga menyatakan sudah tersedia internet dengan baik.
- c. Faktor guru, berdasarkan angket siswa setuju bahwa guru ikut mengawasi selama siswa belajar daring, didukung dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti ketika memasuki grup WhatsApp kelas dimana guru mengawasi saat menggunakan LMS maupun tatap muka virtual.
- d. Hasil tugas, ulangan, atau ujian, berdasarkan angket siswa setuju bahwa selama daring nilainya tidak turun, namun hal ini berbanding terbalik dengan wawancara dengan guru yang menyatakan pembelajaran daring kurang maksimal, namun dalam penilaian di dalam raport tidak nilai murni siswa namun ditambah dengan nilai ketepatan mengerjakan, kedisiplinan mengumpulkan, dll.
- e. Evaluasi hasil belajar, berdasarkan angket siswa sangat setuju bahwa video pembelajaran yang disampaikan guru sudah sesuai dengan buku tematik, didukung dengan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa selama guru mengirimkan video sesuai dengan RPP materi tematik buku yang juga digunakan oleh siswa.
- f. Dalam hubungan aplikasi pembelajaran daring terhadap prestasi belajar memang keberhasilannya didukung beberapa faktor salah satunya aplikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi, dan aplikasi yang digunakan juga harus tepat dan menarik dalam pembelajaran daring agar siswa tidak bosan. hal ini sejalan dengan teori dari Kompri (2017;87) yang menyatakan dalam menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran harus fleksibel waktu dan tempat, media yang digunakan tepat, menyajikan media tersebut juga tepat, mudah dipahami dan pembelajaran lebih menarik [12].

Guru SD Angkasa sudah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi yang berinovasi, karena di SD Angkasa guru juga diberikan diklat untuk menggunakan aplikasi agar pembelajaran lebih menarik, dan siswa juga belajar menggunakan aplikasi baru untuk menambah kemampuan IT siswa. Internet pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. dan tercapai tujuan pembelajaran dengan baik. Aplikasi pembelajaran sebagai media pendidikan kreatif sangat tepat untuk membantu upaya keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran sesuai

tujuan yang dicapai. [13] *“to use Android-based learning media applications on subjects of Natural Sciences for elementary school class III can provide solutions to optimize student learning processes. This is evidenced by the increase in value for students after using the application”* yang berarti aplikasi android/aplikasi online sebagai media pembelajaran dianggap efektif sebagai solusi proses belajar siswa saat ini serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Aplikasi memiliki hubungan dengan prestasi belajar hubungan signifikan antara aplikasi pembelajaran daring dengan prestasi belajar siswa, disini aplikasi yang digunakan adalah Google Classroom dengan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar [14]. Dan didukung dengan penelitian Riska (2019) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara Media Sosial Tik Tok terhadap Prestasi Belajar [15].

Dengan demikian berdasarkan angket, hasil wawancara, teori pembelajaran bermakna Pembelajaran bermakna Ausubel yaitu suatu proses mengkaitkan informasi baru konsep-konsep pengetahuan relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Dengan belajar bermakna, informasi (pengetahuan) yang diperoleh mempunyai daya tahan yang lebih lama. Hal ini sesuai dengan fungsi media belajar, Fungsi kebermaknaan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna ialah pembelajaran tidak hanya meningkatkan informasi pengetahuan tetapi juga bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta [16]. Dengan informasi yang dimiliki sendiri kemudian diperkuat dengan informasi dengan bantuan aplikasi yang menghubungkan guru dengan siswa dan diperoleh sendiri dari internet siswa lebih memahami.

Hal ini selaras bahwa aplikasi pembelajaran sebagai sumber dan media yang digunakan untuk pembelajaran itu membantu guru dan siswa dalam mendukung prestasi belajar siswa yang baik dengan kebermaknaan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan, mudah digunakan guru dan siswa. SD Angkasa sudah mengimplementasikan aplikasi sebagai sumber dan media belajar, serta aplikasi yang digunakan juga sudah sesuai dengan syarat sumber dan media belajar yang baik.

Dengan demikian berdasarkan angket, wawancara, teori dan penelitian terdahulu terbukti dan selaras bahwa aplikasi pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk pembelajaran itu berpengaruh pada prestasi belajar siswa namun aplikasi yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan, mudah digunakan guru dan siswa. SD Angkasa sudah menggunakan aplikasi yang inovatif dalam proses pembelajaran daring dengan aplikasi sudah baik karena hal tersebut juga terbukti pada penelitian di SD Angkasa.

4. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi pembelajaran daring sebagai pendukung prestasi belajar siswa di SD Angkasa sudah berjalan dan dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan kegunaan aplikasi sebagai sumber dan media belajar siswa, serta memperoleh prestasi yang baik dengan nilai PTS siswa mayoritas diatas KKM, dan terselenggaranya kegiatan non akademik siswa. Tercapainya prestasi belajar yang baik didukung proses kegiatan pembelajaran di SD Angkasa yang sudah sesuai dengan teori pembelajaran bermakna menurut Ausubel yang berkaitan dengan fungsi media yaitu fungsi kebermaknaan, ciri dan prinsip pembelajaran terdapat interaksi antara guru, siswa, dalam lingkungan belajar seperti metode, sumber, dan media belajar dengan aplikasi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang memadai seperti WhatsApp untuk mengirimkan informasi kepada siswa/orang tua dan fitur foto untuk mengirimkan tugas, YouTube untuk menjelaskan materi pembelajaran, Google Form dan Quizizz untuk evaluasi kognitif siswa, Google Meet untuk tatap muka virtual dan digunakan evaluasi afektif dan psikomotorik, guru juga diberikan pelatihan oleh yayasan.

5. Referensi

- [1]. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi (Mencabut Permendikbud no. 24 Tahun 2012)
- [2]. Sobron, A. ., Bayu, Rani, & Meidawati. 2019. *Pengaruh Daring Learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar*. FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara

- [3]. Akhiruddin., Sujarwo., Atmowardoyo.H., Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa : CV. Cahaya Bintang Cemerlang
- [4]. M. Sodiq, H. Mahfud, and F. P. Adi. 2021. *Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web 'Quizizz' Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Didaktika Dwija Indria, **9(5)** 1-6
- [5]. C. H. Muhammad Nur Arifin 2018 Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Didakt Dwija Indria **6(5)** 29–34
- [6]. Marmoah, S., Istiyati, S., & Mahfud, H. 2020. Pelatihan dan Pendampingan Penulisan Karya Ilmiah Berbasis IT Bagi Guru SD. Prosiding SEMADIF, 1
- [7]. I S Fauzi & T Budiharto 2021 Pelaksanaan pembelajaran tematik pada pembelajaran jarak jauh di kelas v sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia **7(2)** 92-96
- [8]. Ri, B. K. D., Lt, G. N. I., & Subroto, J. J. G. 2020. Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19. Google Scholar Samsudin, S.(2019). Pentingnya Peran Orangtua Dalam Membentuk Kepribadian Anak. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme, **1(2)**, 50-61.
- [9]. Kelana, J. B., Wulandari, M. A., & Wardani, D. S. 2021. Penggunaan aplikasi zoom meeting di masa pandemi covid-19 pada pembelajaran sains. Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, **4(1)**, 18-22
- [10]. Baety, D. N., & Munandar, D. R. 2021. Analisis efektifitas pembelajaran daring dalam menghadapi wabah pandemi covid-19. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, **3(3)**, 880-989.
- [11]. Marini, R. 2019. Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- [12]. Kompri. 2017. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya . Yogyakarta: Media Akademi,
- [13]. Mustafidah, H., & Imani, M. G. A. 2018. Development of Natural Science Learning Media in Primary School Using Flash Applications to Increase Student's Achievement. In MATEC Web of Conferences **205(3)**. EDP Sciences
- [14]. Purnamasari, S., & Adzima, K. R. 2021. Hubungan Antara Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang. Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, **4(3)**, 169-176
- [15]. Marini, R. 2019. Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- [16]. Sanjaya, Wina. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana