



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3940 - 3949

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang

Layyina Mawarda Awalia^{1✉}, Ika Ari Pratiwi², Lintang Kironoratri³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: layyinamawar17@gmail.com¹, ikaaripratiwi@gmail.com², lintang.kironoratri@umk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring serta mendeskripsikan upaya dan kendala yang terjadi dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi pada pembelajaran daring. Pada pelaksanaan pembelajaran daring aplikasi belajar mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi belajar menjadi salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimasa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sebagai tahapan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Karangmalang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus dengan subjek penelitian 5 siswa kelas IV dan guru kelas IV. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan.

Kata Kunci: Aplikasi, Minat Belajar, Pembelajaran Daring

Abstract

This purpose of the research to describe the applications used in online learning and describe the efforts and obstacles that occur in increasing student interest in learning through the use of online learning applications. This study discusses the use of applications in online learning. In the implementation of online learning, learning applications have an important role in increasing student interest in learning. Learning applications are one of the media used in learning activities during the pandemic. This research uses descriptive qualitative method as a step in conducting research. This research was conducted in Karangmalang, Gebog, Kudus with the research subjects 5 fourth grade students and fourth grade teachers. This study uses data collection techniques including the stages of observation, interviews, documentation, and recording.

Keywords: Application, learning interesting, online learning.

Copyright (c) 2021 Layyina Mawarda Awalia, Ika Ari Pratiwi, Lintang Kironoratri

✉ Corresponding author :

Email : layyinamawar17@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 5 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam pembangunan bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dinilai jika bangsa tersebut mempunyai tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan yang tinggi tentunya berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia, dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia tentunya telah dilakukan berbagai cara seperti perubahan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, penggunaan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan, dan masih banyak lagi. Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *Corona* atau dikenal dengan istilah Covid-19 (*Coronavirus Diseases-19*). Risalah dkk. (2020) mengemukakan bahwa penyakit yang berasal dari Cina. Virus ini merupakan penyebab infeksi saluran pernapasan yang menyebar melalui sekresi pernapasan, kemudian hidung pada dinding saluran pernapasan bagian atas, beberapa fakta menyebutkan *coronavirus* ini menimbulkan banyak kematian, virus ini diduga mengalami mutasi sehingga bersifat semakin ganas.

Berdasarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 yang dikeluarkan pada tanggal 24 Maret 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan selama masa pandemi adalah dengan melakukan pembelajaran secara *online* atau daring. Pembelajaran daring diharapkan dapat menjadi pengganti tatap muka pada proses pembelajaran, dengan diterapkannya pembelajaran daring diharapkan proses belajar siswa dapat berjalan secara efektif.

Pada dasarnya, penggunaan aplikasi merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Disamping itu, Gideon (2018) berpendapat bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mendorong siswa untuk meningkatkan rasa minat belajarnya dalam bidang tertentu. Penggunaan aplikasi belajar yang berperan sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan rasa minat belajar siswa dimasa pandemi. Sejalan dengan hal tersebut Firmansyah (2015) menungkapkan bahwa dalam mengembangkan minat belajar siswa diperlukan sumber yang jelas mengenai proses perkembangan minat anak tersebut. Ciri-ciri minat anak juga perlu diketahui agar dapat menyusun program pengembangan minat anak yang efektif, serta mempunyai kebijakan untuk menentukan kearah mana minat tersebut akan berkembang.

Permasalahan utama yang sering terjadi terutama dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah adalah minat belajar. Minat memberikan pengertian sebagai suatu ciri pribadi individu yang merupakan disposisi abadi yang relatif stabil. Minat ini umumnya ditujukan pada suatu kegiatan khusus, misalnya minat khusus pada olahraga, ilmu pengetahuan, musik, tarian, dan komputer (Siahaan dkk., 2019), sedangkan Metaputri dkk. (2016) berpendapat bahwa minat belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2021 peneliti mendapatkan hasil bahwa pada pelaksanaan pembelajaran daring guru dan siswa lebih banyak menggunakan aplikasi *Whatsapp Group*. Aplikasi tersebut digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi maupun memberikan tugas, kemudian siswa mengerjakan tugas dirumah dan dikumpulkan melalui *Whatsapp* dalam bentuk foto. Pada pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS) juga dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *Google Docs* dan siswa mengerjakan soal melalui *link* yang dibagikan oleh guru, namun pelaksanaan PTS *online* tidak berlaku pada semua mata pelajaran, hanya mata pelajaran tertentu saja

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 11 Maret 2021 terhadap 5 siswa sekolah dasar kelas IV. 4 dari 5 siswa sudah memiliki kesadaran untuk mengikuti pembelajaran *online* sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah. 1 orang diantaranya belum bisa mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai jadwal dikarenakan *handphone* yang digunakan untuk belajar dibawa orangtuanya bekerja. Semua siswa masih perlu

diingatkan orangtua ketika belajar ataupun mengerjakan tugas, dan 3 dari 5 siswa sering mengumpulkan tugas tepat waktu.

Penelitian yang dilakukan oleh Oknisih dkk. (2019) yang berjudul “Penggunaan APLEN (Aplikasi Online) sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa” menyatakan bahwa aspek media pembelajaran meliputi aspek produk, aspek proses, aspek sikap, dan aplikasi. APLEN merupakan aplikasi daring yang membantu siswa dalam kemandirian dan keaktifan. Tujuan APLEN untuk mengetahui upaya kemandirian belajar siswa, minat belajar siswa, pengaruh fasilitas belajar terhadap kemandirian belajar siswa, pengaruh keaktifan belajar terhadap kemandirian belajar siswa, dan pengaruh fasilitas belajar, dan keaktifan belajar terhadap kemandirian belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diketahui bahwa aplikasi belajar merupakan salah satu media yang mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran siswa dimasa pandemi. Penggunaan aplikasi tersebut diharapkan mampu membangkitkan rasa semangat dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring, dengan demikian penulis berminat untuk melakukan penelitian untuk mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran daring, upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta manfaat dan kendala yang terjadi dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Permatasari dkk. (2021) mengemukakan bahwa Pada pembelajaran daring seperti saat ini, dukungan media terhadap kelancaran proses belajar sangat penting. Gangguan sekecil apapun akan berdampak kepada hasil belajar yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut Gandasari & Pramudiani (2021) berpendapat bahwa dalam meningkatkan pembelajaran selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang. Perkembangan teknologi ditandai dengan membuat industri game semakin meluas. Para ahli yang mulai mengembangkan konsep game ke dalam dunia nyata, salah satunya ke dalam dunia pendidikan terutama dalam masa pandemi COVID-19.

Alasan peneliti mengambil data di Desa Karangmalang karena terdapat anak-anak sekolah dasar di desa tersebut yang kurang berminat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran daring melalui sebuah aplikasi. Rendahnya tingkat minat belajar bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti sarana dan prasarana yang kurang mendukung, penyampaian materi pembelajaran yang monoton, ataupun faktor dalam diri siswa sendiri.

METODE

Tempat penelitian ini dilakukan di lingkungan Desa Karangmalang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Waktu penelitian ini akan terbagi kedalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. Adapun tahap perencanaan penelitian akan dimulai pada bulan Februari 2021. Tahap pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada bulan April 2021. Kemudian tahap pelaporan akan dilaksanakan pada bulan Juni 2021. Subjek penelitian dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di Desa Karangmalang. Penelitian ini diharapkan dapat berjalan tepat waktu sesuai yang telah direncanakan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif yang dilakukan tidak mengutamakan angka-angka serta memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas, kemudian berakhir pada hipotesis atau teori. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan pengumpulan data secara deskriptif atau dokumentasi yang diperoleh dari kegiatan observasi. Data yang didapat berupa transkrip-transkrip wawancara, catatan data lapangan, dokumen pribadi, foto-foto, dan lain-lainnya. Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan.

Hadi (2016) mengemukakan bahwa karakteristik utama penelitian kualitatif adalah melakukan penelitian dalam kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data, dan peneliti menjadi instrumen kunci,

menyajikan data-data dalam bentuk kata-kata atau gambar, tidak menekankan pada angka-angka, mengutamakan proses dari pada produk, melakukan analisis data secara induktif, dan lebih menekankan makna di balik data yang diamati. Selain itu, penelitian kualitatif dilakukan secara intensif dengan partisipasi peneliti yang mendalam di lapangan. Peneliti mencatat fenomena yang ditemui secara hati-hati, kemudian melakukan analisis terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan pada akhirnya menyusun sebuah laporan penelitian yang mendetail. Peneliti bermaksud untuk mencermati masalah tentang penggunaan aplikasi belajar online terhadap minat belajar siswa kelas IV beserta faktor pendukung dan faktor penghambatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan biasanya disebut *e-learning*. Yodha dkk. (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* melalui internet untuk mendukung pembelajaran tatap muka. Manfaat dari pemakaian fasilitas dari *e-learning* adalah untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa pandemi *covid-19* adalah pembelajaran daring. Wakano (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran daring menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar atau instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi.

Pembelajaran daring bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling terhubung antara siswa dan guru. Astini (2020) menyatakan bahwa dengan pembelajaran jarak jauh siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Pada pelaksanaan pembelajaran daring selain menggunakan jaringan yang stabil, juga membutuhkan perangkat pendukung seperti *hardware* dan *software*. Umar dan Nursalim (2020) menjelaskan bahwa peralatan secara *hardware* meliputi komputer dalam bentuk laptop atau cpu, mikrofon, *webcam*, dan jaringan internet. Berbeda dengan *software*, guru dan siswa juga perlu memiliki pengetahuan khusus untuk menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran secara *online* seperti penggunaan aplikasi *videocall* atau *teleconference*, seperti *Zoom* ketika pembelajaran dilakukan secara langsung, dan pengetahuan untuk menggunakan aplikasi edit video.

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah proses pembentukan pemahaman diri akan ilmu dan perkembangan baik secara pengetahuan, psikis maupun sosial. Pada pelaksanaan pembelajaran daring aplikasi belajar mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dikatakan mudah karena melalui sebuah aplikasi guru dapat memberikan materi maupun tugas dan siswa mampu mengerjakannya dengan baik, sejalan dengan hal tersebut Putra dkk. (2017) berpendapat bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Pada sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas.

Pada hasil analisis data, peneliti akan mendeskripsikan tentang macam-macam aplikasi yang digunakan pada pembelajaran daring, upaya dan kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran daring serta manfaat penggunaan aplikasi pada pelaksanaan pembelajaran daring. Untuk mengetahui macam-macam aplikasi yang digunakan pada pembelajaran daring, peneliti mengadakan wawancara dan observasi kepada

siswa dan guru kelas IV di Desa Karangmalang. Adapun hasil wawancara dan observasi terlampir. Penjelasan tentang macam-macam penggunaan aplikasi pada pembelajaran daring antara lain sebagai berikut:

Whatsapp

Proses pembelajaran pada masa pandemi dilaksanakan secara daring. Penggunaan media dalam pembelajaran daring menjadi sangat penting karena media pembelajaran menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring adalah aplikasi *Whatsapp*. Aplikasi berbasis pesan *Whatsapp* dianggap mudah karena pada aplikasi tersebut terdapat fitur foto dan video yang memudahkan guru dan siswa saling bertukar pesan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil wawancara pada 5 siswa kelas IV, semua siswa menyampaikan bahwa aplikasi yang sering digunakan pada pelaksanaan pembelajaran daring adalah *Whatsapp*. Proses pembelajaran berbasis *Whatsapp* difokuskan pada pemanfaatan beberapa jenis fitur yang bisa digunakan. Adapun fitur yang digunakan pada aplikasi *Whatsapp* pada pelaksanaan pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Fitur Aplikasi *Whatsapp* dan Kegunaannya

Fitur pada Aplikasi <i>Whatsapp</i>	Kegunaan
Grup chat	Sebagai forum berkumpulnya antara guru dan siswa
Kamera	Membagikan gambar atau video yang berisi materi ataupun tugas
Share dokumen	Membagikan file berbentuk dokumen
Voice note	Membagikan pesan suara
Audio	Membagikan suara

Fitur-fitur tersebut merupakan bagian dari aplikasi *Whatsapp* yang sering digunakan dalam proses pembelajaran daring. Hal yang paling penting ialah fitur Grup chat, fitur tersebut dianggap sebagai kelas yang menjadi tempat diskusi, tanya jawab, dan juga untuk membagikan materi pembelajaran setiap harinya. Grup ini berisikan nomor *handphone* orang tua siswa ataupun siswa yang sudah terhubung dengan aplikasi *Whatsapp*. Fitur kedua ialah kamera atau gambar, fitur tersebut digunakan oleh guru sebagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang berbentuk gambar ataupun video kepada siswa. Fitur ini juga digunakan oleh siswa untuk mengirimkan foto atau video bukti kehadiran atau hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di grup *Whatsapp*. Ketiga ialah fitur share dokumen, fitur ini digunakan oleh guru untuk membagikan file berupa dokumen berisi materi pelajaran seperti dalam bentuk *word* atau *powerpoint*. Keempat ialah fitur *voice note* atau pesan suara, fitur ini digunakan sebagai cara alternatif oleh guru dalam menyampaikan materi berbentuk audio. Fitur kelima ialah audio, fitur ini digunakan oleh guru untuk mengirim file dalam bentuk suara atau lagu yang telah disimpan sebelumnya kepada siswa, seperti halnya lagu atau instrumen musik.



Gambar 1 Penggunaan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Daring

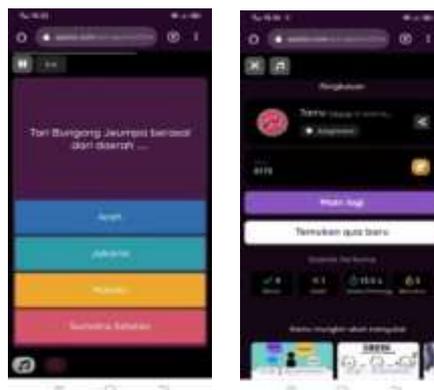
Pelaksanaan pembelajaran daring pada aplikasi *Whatsapp* diawali dengan guru mengucapkan salam kepada siswa dilanjutkan dengan menyampaikan materi berupa gambar, video, pesan suara ataupun teks yang ada pada aplikasi *Whatsapp*.

Quizizz

Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu aplikasi yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran daring. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk *game*. Pemilihan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang diharapkan dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mulatsih (2020) mengemukakan bahwa *Quizizz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing secara sehat dan memotivasi anak untuk belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat.

Terdapat 3 dari 5 siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa tertarik, lebih tertantang, dan lebih menyenangkan ketika mengerjakan soal melalui *Quizizz*. Hal ini senada dengan teori yang disampaikan oleh Salsabila dkk. (2020) menyatakan bahwa pada aplikasi *Quizizz* terdapat berbagai macam fitur yang membuat tampilan *Quizizz* menjadi lebih menarik, disamping itu bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan, sehingga membuat tampilan kuis menjadi menarik.

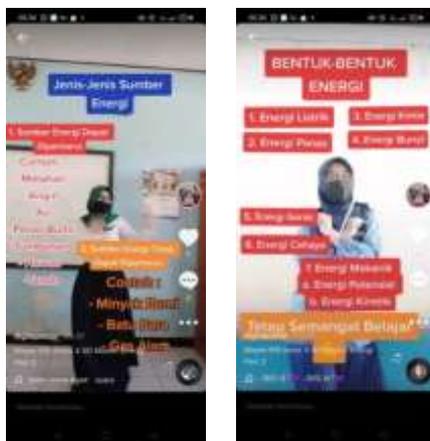
Cara alternatif lain apabila siswa belum mengunduh aplikasinya, siswa tetap bisa mengerjakan kuis melalui web *online* yang telah dibagikan oleh guru. Hal ini bertujuan agar memudahkan siswa dalam mengerjakan kuis dan semua siswa tetap bisa mengerjakan tanpa terkecuali.



Gambar 2 Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Daring

Tiktok

Tiktok merupakan sebuah aplikasi berbasis video yang mulai dikenal masyarakat luas pada tahun 2017. Syafri & Kulsum (2021) mengemukakan bahwa aplikasi Tiktok menjadi media alternatif dan atraktif karena dapat mengaktifkan model mental audio dan visual peserta didik. Hal ini dapat dipahami karena Tik Tok merupakan aplikasi yang menampilkan gambar bergerak yang dapat diciptakan sendiri oleh peserta didik ataupun guru.



Gambar 3 Penggunaan Aplikasi Tiktok pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Tampilan gambar 3 diatas adalah penjelasan materi “Energi” oleh Ibu Fitriani Retno Palupi (guru kelas IV), gambar diatas memberikan kesan bahwa guru seakan-akan hadir di tengah peserta didik yang sedang belajar dirumah. Materi pembelajaran dikemas dalam video berdurasi maksimal 3 menit dan dengan kehadiran guru kelas dalam video tersebut sangat menarik peserta didik karena tampilannya tampilan yang menghibur dan mudah dipahami. Oleh karena itu, guru kelas IV menggunakan aplikasi Tiktok sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran di masa pandemi.

Kendala yang Terjadi dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa mudah merasa bosan, karena pada dasarnya karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV lebih senang merasakan atau melakukan suatu hal secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Hardini dan Akmal (2018) yang mengemukakan bahwa siswa kelas tinggi mempunyai cara berfikir yang cenderung konkret atau nyata. Diawali dengan kemampuan berfikir logis dan elementer. Kendala tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru untuk selalu memberikan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Kendala yang lain yaitu siswa sering mengeluhkan susah sinyal, paket internetnya habis, ruang penyimpanan di *handphone* sudah penuh, dan juga tidak semua siswa sudah mempunyai *handphone* sendiri, beberapa siswa masih menggunakan *handphone* orangtua nya jadi saat pembelajaran daring dimulai tidak semua siswa bisa mengikuti pembelajaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, selain itu kendala yang dialami adalah keterbatasan siswa dalam megoperasikan *handphone*. Dalam hal ini guru selalu memberikan cara yang mudah untuk mengakses aplikasi agar semua siswa bisa mengikuti pembelajaran daring dengan baik.

Upaya yang dilakukan Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa guru diharapkan mampu mempunyai strategi khusus dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa tidak bosan dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Sehubungan dengan minat belajar siswa, Nurutami dan Adman (2016) berpendapat bahwa minat belajar siswa dapat kita lihat dari sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran baik berupa ketertarikan siswa untuk belajar, perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran, motivasi, maupun pengetahuan yang didapatkan setelah pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dilakukan dengan cara guru menggunakan beberapa jenis aplikasi pada pelaksanaan pembelajaran daring, sebagaimana dikemukakan oleh Ibu Fitriani Retno Palupi (guru kelas IV) “Untuk aplikasi yang saya gunakan sehari-hari *Whatsapp*, dan aplikasi pendukung lainnya saya menggunakan *Quizizz*, *Tiktok* dan *Google Form*. Aplikasi *Quizizz* biasanya saya gunakan untuk tugas harian, dan aplikasi *Tiktok* saya gunakan sebagai bahan untuk penyampaian materi”, guru memberikan kelonggaran waktu untuk mengumpulkan tugas, hal ini dikarenakan tidak semua siswa sudah mempunyai *handphone* sendiri. Jadi guru memberikan toleransi waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas dan guru memberikan cara alternatif semudah mungkin agar semua siswa bisa mengakses atau mengikuti pembelajaran yang telah ditentukan. Sebagai contoh ketika guru mengadakan penilaian harian melalui soal kuis pada aplikasi *Quizizz*, siMiswa yang belum mengunduh aplikasinya tetap bisa mengakses soal tersebut dengan cara meng-*klik* link yang telah dibagikan guru, sehingga semua siswa bisa mengakses soal tersebut.

Manfaat Aplikasi dalam Kegiatan Pembelajaran Daring

Penggunaan aplikasi pembelajaran tentunya mempunyai berbagai manfaat, sebagaimana dijelaskan oleh Ibu Fitriani Retno Palupi S.Pd (guru kelas IV) menjelaskan bahwa “Manfaat aplikasi tersebut tentunya untuk memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring, aplikasi tersebut bisa diibaratkan sebagai salah satu media/alat yang bisa digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran, tanpa melalui sebuah aplikasi siswa dan guru tidak bisa berkomunikasi ataupun melaksanakan proses pembelajaran”.

Handayani (2020) menjelaskan bahwa manfaat pembelajaran daring yaitu siswa bisa mendengarkan materi dari rumah, tidak dibatasi tempat, pemanfaatan waktu lebih efektif karena siswa tidak menghabiskan waktu untuk perjalanan ke sekolah, selain itu data atau materi yang telah disampaikan oleh guru dapat direkam dan digunakan kembali, sedangkan kekurangan yang paling sering adalah ketidakstabilan jaringan, konten materi pembelajaran tidak disampaikan secara akurat, dan konsentrasi siswa berkurang.

Monica dan Fitriawati (2020) juga mengemukakan bahwa salah satu manfaat aplikasi pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar karena pendidik dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan pada siswa tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyata, dan dengan media pembelajaran ini siswa dapat berjalan secara efektif. Hal ini membuktikan bahwa sebuah aplikasi sangat bermanfaat pada pelaksanaan pembelajaran daring. Aplikasi tersebut mempunyai peran sebagai media atau alat yang digunakan pada proses pembelajaran daring, selain itu aplikasi tersebut juga berperan sebagai alat untuk berkomunikasi yang menghubungkan antara guru dengan siswa.

KESIMPULAN

Sesuai dengan data yang didapatkan dari penelitian baik data utama maupun data pendukung yang kemudian dianalisa dan pengolahan data, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

Pada pelaksanaan pembelajaran daring aplikasi yang digunakan adalah *Whatsapp*, *Quizizz*, dan *Tiktok*. Penggunaa aplikasi *Whatsapp* dianggap mudah karena pada aplikasi tersebut terdapat berbagai fitur yang memudahkan guru dan siswa saling bertukar pesan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring, sedangkan aplikasi *Quizizz* dan *Tiktok* merupakan aplikasi pendukung untuk menunjang keberhasilan kegiatan

pembelajaran daring. Aplikasi *Quizizz* digunakan oleh guru melaksanakan penilaian harian melalui soal kuis, sedangkan aplikasi *Tiktok* digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang dibuat dalam sebuah video berdurasi singkat dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Kendala yang dialami selama pembelajaran daring berlangsung antara lain, siswa sering mengeluhkan susah sinyal, paket internetnya habis, ruang penyimpanan di *handphone* sudah penuh, dan juga tidak semua siswa sudah mempunyai *handphone* sendiri, beberapa siswa masih menggunakan *handphone* orang tua nya, jadi saat pembelajaran daring dimulai tidak semua siswa bisa mengikuti pembelajaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Manfaat aplikasi pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar karena pendidik dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda, hal ini membuktikan bahwa sebuah aplikasi sangat bermanfaat pada pelaksanaan pembelajaran daring. Aplikasi tersebut mempunyai peran sebagai media atau alat yang digunakan pada proses pembelajaran daring, selain itu aplikasi tersebut juga berperan sebagai alat untuk berkomunikasi yang menghubungkan antara guru dengan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Risalah, W Ibad, L Maghfiroh, M I Azza, S A Cahyani, & Z A Ulfayati. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI/SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru Dan Siswa). *JIEES: Journal Of Islamic Education At Elementary School*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.47400/Jiees.V1i1.5>
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. , 3(1). *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531–2538.
- Gideon, S. (2018). Peran Media Bimbingan Belajar Online Ruangguru • Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Smp Dan Sma Masa Kini: Sebuah Pengantar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), 167. <https://doi.org/10.33541/Jdp.V11i2.813>
- Hadi, S. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi [Examination Of The Validity Of Qualitative Research Data On Thesis]. *Ilmu Pendidikan*, 22(1), 21–22.
- Handayani, L. (2020). Keuntungan , Kendala Dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 : Studi Ekploratif Di SMPN 3 Bae Kudus. *Journal Industrial Engineering & Management Research*, 1(2), 16.
- Hardini, A. T. A., & Akmal, A. (2018). Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Volume 4, Nomor 1, April 2018 PENERAPAN PBL(. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 4(April), 53–62.
- Metaputri, N. K., Margunayasa, I. G., & Garminah, N. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Kelas IV SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/Jikom.V9i2.2416>
- Mulatsih, B. (2020). Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1).

- 3949 *Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang – Layyina Mawarda Awalia, Ika Ari Pratiwi, Lintang Kironoratri*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>
- <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V5i1.129>
- Nurutami, R., & Adman, A. (2016). Kompetensi Profesional Guru Sebagai Determinan Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 119. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V1i1.3345>
- Oknisih, N., Wahyuningsih, Y., & Suryoto. (2019). Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) Sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 477–483.
- Permatasari, D., Amirudin, & Sititika, A. J. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 150–161. <https://doi.org/10.21831/Jitp.V7i2.33296>
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Widhi, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>
- Siahaan, A. S. S. Dan F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Belajar Mahaiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/viewfile/15533/12300>
- Syafri, E. P. E., & Kulsum, U. (2021). Tiktok; Media Pembelajaran Alternatif Dan Atraktif Pada Pelajaran Ppkn Selama Pandemi Di SMP Negeri 2 Mertoyudan. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 5(1), 110–115.
- Umar, L. M., & Mochamad Nursalim. (2020). Studi Kepustakaan Tentang Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 600–609.
- Wakano, A. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Kearifan Lokal Masyarakat Maluku. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 26. <https://doi.org/10.33477/Alt.V4i2.1006>
- Yodha, S., Abidin, Z., & Adi, E. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181–187. <https://doi.org/10.17977/Um038v2i32019p181>