



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6990 - 6997

Research & Learning in Elementary Education

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



Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Penggunaan Media Aplikasi pada Pembelajaran Daring

Rifki Febrian^{1✉}, Natasya Putri Sabrina Nursyahla², Dadan Nugraha³

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

E-mail: rifkifebrian@upi.edu¹, nursyahlaa15@upi.edu², dadan@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa BS 2 PGSD UPI Sumedang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi. Pandemi menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga penggunaan teknologi sangat dibutuhkan untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran. Termasuk pada penggunaan media pembelajaran yang mulai menggunakan teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan terhadap 15 mahasiswa BS 2 UPI Sumedang angkatan 2019 dengan mencoba produk berupa aplikasi kemudian respon dari percobaan itu dituangkan melalui kuesioner. Responden diberi pilihan berupa setuju, mungkin dan tidak setuju dalam mengisi kuesioner yang berupa pernyataan. Media aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran mengenai materi Indonesia sebagai negara agraris dan kepulauan mendapatkan hasil yang bagus. Responden setuju bahwa media tersebut dapat membantu kegiatan pembelajaran daring. Aplikasi yang dibuat sangat sederhana menyebabkan aplikasi menjadi mudah digunakan. Materi yang disampaikan menjadi mudah dipahami melalui aplikasi. Namun dalam pembuatan aplikasi masih memiliki kekurangan diantaranya pada tampilan aplikasi yang kurang menarik sehingga menimbulkan rasa bosan ketika menggunakan aplikasi dan tidak memunculkan semangat belajar ketika menggunakan media tersebut.

Kata Kunci: pembelajaran daring, media pembelajaran, aplikasi.

Abstract

This study aims to determine the perception of students of BS 2 PGSD UPI Sumedang on the use of application-based learning media. The pandemic causes learning activities to be carried out online so that the use of technology is needed to carry out learning activities. This includes the use of learning media that starts using technology to facilitate the learning process. This research was conducted on 15 students of BS 2 UPI Sumedang class of 2019 by trying a product in the form of an application then the response from the experiment was poured through a questionnaire. Respondents were given the choice of agreeing, maybe and disagreeing in filling out the questionnaire in the form of statements. Application media used for learning about Indonesia as an agricultural and archipelagic country get good results. Respondents agree that the media can help online learning activities. Applications that are made very simple cause the application to be easy to use. The material presented is easy to understand through the application. However, in making the application, it still has shortcomings, including the appearance of the application that is less attractive so that it causes boredom when using the application and does not bring up the spirit of learning when using the media.

Keywords: online learning, instructional media, application.

Copyright (c) 2022 Rifki Febrian, Natasya Putri Sabrina Nursyahla,
Dadan Nugraha

✉Corresponding author :

Email : rifkifebrian@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2978>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi sudah sangat sering dipergunakan di dalam berbagai hal. Pada kegiatan pembelajaran pun sudah banyak memanfaatkan dan mempergunakan bantuan teknologi. Seperti melakukan perkuliahan menggunakan *zoom meeting* dan lain sebagainya. Hal tersebut merupakan salah satu dampak dari pandemi Covid 19 terhadap sektor pendidikan. Hampir seluruh sektor kehidupan terdampak, tidak terkecuali di sektor pendidikan (Asmuni, 2020). Masa pandemi Covid-19 ini, perubahan terjadi dalam berbagai aspek terutama pada aspek pendidikan. Covid-19 merupakan virus yang menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan (Hapsari & Zulherman, 2021). Sistem pembelajaran yang semula berbasis pada tatap muka secara langsung di kelas, harus digantikan dengan sistem pembelajaran yang terintegrasi melalui jaringan internet secara virtual (*online learning*) (S. Ningsih, 2020). Ketika adanya pandemi maka pembelajaran yang dilakukan yakni menggunakan pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan dalam kondisi berjauhan dengan memanfaatkan media elektronik dan jaringan internet, sehingga memudahkan siswa untuk belajar. Selain itu pendapat lain mengatakan bahwa Pembelajaran daring yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi dengan menggunakan media yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan, meskipun dengan jarak jauh. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berbasis *online* (Hidayanti et al., 2021). Ada beberapa manfaat dari pembelajaran daring. Pembelajaran daring memang memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, mahasiswa dapat melakukan pembelajaran di kamar, ruang tamu dan sebagainya. Serta, mahasiswa dapat juga menyesuaikan waktu belajar misalnya pagi, siang, sore atau malam (Asrani & Annisa, 2022). Pembelajaran masa pandemi yang menggunakan pembelajaran daring dipilih untuk merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini dimana pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan (Kuntarto et al., 2021).

Pada saat pandemi, pemerintah memutuskan untuk melaksanakan pembelajaran daring (dalam jaringan) atau biasa disebut secara *online* (Rahmasari, 2022). Setelah adanya pandemi dan akibat dari pembelajaran daring peran teknologi terhadap pembelajaran menjadi sangat penting karena bisa mempermudah kegiatan pembelajaran. Semakin bertambahnya waktu perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Haris Budiman, 2017). Perkembangan teknologi berimbas terhadap kegiatan pembelajaran, diantaranya media pembelajaran yang digunakan sudah banyak dibuat menggunakan bantuan teknologi. Media adalah sesuatu yang dapat mentransfer dan menyampaikan informasi kepada penerima sehingga penerima pesan memiliki kemampuan untuk mengumpulkan, mengolah, atau memanipulasi data video atau audio yang disampaikan (Fauziah & Hidayat, 2022). Selain itu media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar (Fitri & Ardipal, 2021). Media pembelajaran yang dibuat menggunakan bantuan teknologi biasanya lebih menarik dan efektif dipergunakan ketika pembelajaran. Tentunya kualitas media pembelajaran tersebut tergantung pada masing-masing pembuatnya. Namun teknologi dapat mempermudah pembuatan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

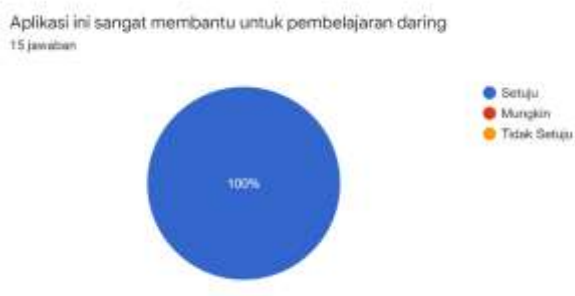
Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya media pembelajaran mampu memaksimalkan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sangat efektif untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Di antara manfaatnya yaitu mengurangi verbalisme sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga dapat dengan mudah

mencapai tujuan pembelajaran (Septiani & Setyowati, 2020). Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan mampu menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran (Dewantara & Nurgiansah, 2020). Media pembelajaran yang dibuat menggunakan bantuan teknologi akan sangat cocok digunakan ketika pembelajaran *online*, karena bisa diakses dengan mudah melalui bantuan teknologi. Kemudian Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan (Rasyid Karo-Karo S & Rohani, 2018). Media harus disesuaikan dengan kebutuhan, Untuk memilih teknologi digital sebagai media pembelajaran yang cocok bagi peserta didik dan guru bukanlah perkara yang mudah. Perlu kesepakatan dan kesepahaman kedua belah pihak yakni pendidik dan peserta didik supaya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta kemampuan pendidik (Setiahati et al., 2022). Maka dari itu salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat untuk membantu mahasiswa dalam pembelajaran yaitu media aplikasi. Media aplikasi akan mudah diakses oleh mahasiswa dan dibuat untuk membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran. Aplikasi yang dibuat berisi materi sederhana yaitu mengenai Indonesia sebagai negara agraris dan negara kepulauan. Materi tersebut berkaitan dengan salah satu mata kuliah pendalaman materi IPS SD. Agar mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi, maka materi tersebut dimasukkan ke dalam sebuah aplikasi sehingga hanya perlu diakses dan materi yang dibutuhkan sudah terkumpul. Untuk menambah wawasan mahasiswa tentunya bisa dengan mencari sumber lain.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian dari (Fadhilah, 2021) mengenai Pemanfaatan Aplikasi E-Learning IAIN Madura. Kemudian penelitian dari (Isnaini et al., 2022) mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot pada mata kuliah neurosains anak usia dini. Selanjutnya penelitian dari (Deriyanto & Qorib, 2018) mengenai persepsi mahasiswa Tribhuwana Tunggaladewi Malang terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. Penelitian tersebut mengenai penggunaan aplikasi dan berhubungan dengan persepsi mahasiswa, namun aplikasi yang digunakan umumnya aplikasi yang memang sudah dibuat oleh orang lain atau sudah ada sehingga mereka tinggal menggunakannya, sedangkan dalam penelitian ini aplikasinya sengaja dibuat khusus untuk perkuliahan pada mata kuliah pendalaman materi IPS SD. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa pula dalam kegiatan pembelajaran. Namun kekurangannya aplikasi ini hanya diakses oleh mahasiswa BS 2 UPI Sumedang tidak seperti aplikasi pada penelitian sebelumnya yang bisa diakses oleh banyak orang dan sudah mempunyai pengguna yang besar. Karena memang aplikasi ini dibuat untuk membantu kegiatan perkuliahan mahasiswa BS 2 PGSD UPI Sumedang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara mencobakan produk kepada responden dan mengisi sebuah kuesioner. Responden diberi akses untuk mencoba aplikasi melalui sebuah link di *google drive* kemudian mengisi kuesioner melalui *google form*. Responden pada penelitian ini yaitu mahasiswa BS 2 kampus UPI Sumedang angkatan 2019 sebanyak 15 orang. Pada kuesioner responden diminta untuk memilih 3 opsi pada sebuah pernyataan. Opsi tersebut yaitu setuju yang dimaksudkan bahwa responden setuju dengan pernyataan yang diberikan di dalam *google form* dan memilih tidak setuju jika tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. Opsi mungkin digunakan untuk responden yang merasa memiliki keraguan atas jawabannya terhadap pernyataan yang diberikan sehingga memilih mungkin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan media aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Berikut salah satu contoh respon yang terdapat dalam *google form*.



Gambar 1: Respon dari subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu pembuatan aplikasi yang menjadi produk untuk media pembelajaran mengenai Indonesia sebagai negara agraris dan kelautan. Media aplikasi dibuat melalui website appsgeyser.com. website tersebut menyediakan fitur untuk dapat membuat aplikasi dengan template yang sudah ada dan tinggal digunakan tanpa harus membuat dari awal sehingga sangat cocok bagi pemula yang ingin mencoba membuat aplikasi sederhana. Jenis template yang disediakan sangat beragam dan banyak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pembuatannya pun cukup sederhana untuk media aplikasi ini memilih template guide book sehingga hanya memasukan gambar sebagai tampilan cover dan teks dibagian bawah sebagai materi. Dengan kesederhanaan tersebut sekaligus juga menjadi kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Untuk memasukan tambahan seperti video atau gambar di dalam teks itu aga sulit dan bahkan tidak muncul ketika aplikasi sudah dibuat. Kemudian bahan bahan yang diperlukan untuk membuat aplikasi itu bergantung kepada template yang dipilih dan jenis aplikasi yang akan dibuat. Untuk aplikasi dengan template jenis *guide book* cukup dengan menyiapkan gambar sebagai tampilan di cover dan materi. Gambar yang digunakan bisa melalui website yang bersifat gratis namun tetap mencantumkan sumber begitupun untuk materi yang digunakan.



Gambar 2: Aplikasi Yang Digunakan Dalam Penelitian

Setelah selesai dibuat kemudian diujicobakan dan responden diminta untuk mengisi kuesioner dan hasil penelitian diperoleh berdasarkan jawaban dari responden yang telah diajukan dalam kuesioner. Kuesioner ini bersifat terbuka dimana memberikan kebebasan kepada objek penelitian untuk menjawab. Dalam bentuk ini, pilihan jawaban telah ditentukan oleh peneliti, namun objek penelitian tetap diberi kesempatan untuk menjawab sesuai dengan kemauan mereka.

Berdasarkan instrumen yang telah diisi terdapat 15 responden Mahasiswa PGSD Paket BS2. Penilaian instrumen berdasarkan klasifikasi yaitu terdapat pilihan setuju, mungkin, dan tidak setuju. Penilaian setuju artinya responden sangat puas dengan pernyataan yang ada di kuesioner. Sedangkan nilai tidak setuju artinya ketidakpuasan dengan pernyataan yang ada di kuesioner.

Adapun hasil penelitian dalam kuesioner yang terdiri dari beberapa pernyataan mengenai efektivitas aplikasi pembelajaran *online*. Hasil penelitian berupa jawaban dari responden antara lain:

Tabel 1: Hasil Dari Responden Terhadap Pengujian Produk

Kode	Pernyataan	Skor (100%)		
		Setuju	Mungkin	Tidak Setuju
P1	Aplikasi ini sangat membantu untuk pembelajaran daring	100%		
P2	Menggunakan aplikasi ini dapat meningkatkan proses belajar menjadi efektif	73.3%	26.7%	
P3	Aplikasi mudah untuk dipahami cara penggunaannya	100%		
P4	Dengan aplikasi ini menambah semangat untuk belajar	53.3%	46.7%	
P5	Aturan penyajian materi dalam aplikasi tidak membuat saya kebingungan	80%	20%	
P6	Saya merasa nyaman selama menggunakan aplikasi	86.7%	13.3%	
P7	Mempelajari materi menjadi lebih mudah dengan aplikasi ini	80%	20%	
P8	Respon aplikasi cukup cepat dalam menangani permintaan saya	93.3%	6.7%	
P9	Saya senang karena aplikasi dapat digunakan secara <i>online</i> dan <i>offline</i>	100%		
P10	Saya akan selalu menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran Karakteristik Geografis Indonesia	60%	40%	

Dari hasil diatas menjelaskan tingkat kepuasan responden dalam menggunakan aplikasi untuk memenuhi pembelajaran selama daring bahwa dengan menggunakan aplikasi ini sangat membantu untuk pembelajaran 100%, menggunakan aplikasi ini dapat meningkatkan proses belajar menjadi efektif 73.3%, aplikasi mudah untuk dipahami cara penggunaannya 100%, aplikasi ini menambah semangat untuk belajar 53.3%, aturan penyajian materi dalam aplikasi tidak membuat kebingungan 80%, mempelajari materi menjadi lebih mudah dengan aplikasi ini 80%, merasa senang karena aplikasi dapat digunakan secara *online* dan *offline* 100%, selalu menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran Karakteristik Geografis Indonesia 60%.

Kemudian di dalam kuesioner tersebut ada bagian kritik dan saran yang bisa diisi oleh para responden. Saran dan kritik dari responden menyatakan bahwa aplikasinya kurang menarik karena hanya gambar dan teks saja sehingga pembacanya merasa bosan. Tambahan ilustrasi dan animasi akan lebih menarik. Font yang digunakan dalam aplikasi masih perlu diperhatikan bagi para pengguna. Kemudian link *google form* yang disematkan di dalam aplikasi tidak dapat diakses. Dan beberapa menyatakan sudah bagus, materi yang disajikan pun ringkas dan jelas.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al., 2020). Proses pembelajaran daring

memanfaatkan kemajuan teknologi seperti teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming *online*. Proses pembelajaran daring dilakukan dengan dua model yaitu dilakukan dengan satu arah dan dua arah. Pembelajaran daring satu arah disini dilakukan ketika guru memberikan tugas atau materi melalui media daring kemudian siswa secara aktif dan mandiri mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan, pembelajaran daring dua arah dilakukan ketika guru dan siswa berada dalam satu ruang virtual yang sengaja disediakan untuk proses interaksi guru dengan peserta didik. Proses interaksi ini dapat berupa penyampaian materi, penjelasan penugasan yang dapat secara langsung dapat diikuti oleh siswa dan guru.

Berikutnya dalam aplikasi peneliti menyediakan *google form*. *Google form* adalah satu *website* dengan model tampilan formulir sebagai kertas kerja yang dapat difungsikan baik perorangan maupun kelompok. Namun pada aplikasi masih harus diperbaiki lagi perihal link akses terhadap *google form* karena link yang di cantumkan seringnya tidak bisa diakses karena terjadi kesalahan pada saat input ke aplikasi sehingga link nya bisa dikirimkan melalui aplikasi lain seperti *whatsapp*. Penggunaan *google form* dalam pembelajaran daring sangat mudah. Berdasarkan hasil analisis peneliti, seluruh responden menggunakan *google form* dalam pembelajaran daring. *Google form* ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kemudahan penggunaan serta penilaian membuat *google form* digunakan. Keunggulan *google form* ini adalah adanya template yang beragam guna pembuatan quiz, dapat menggunakan berbagai macam jenis tes yang dibuat sesuai dengan keinginan guru, bahkan dapat menambahkan video dan juga gambar, serta hasil tanggapan dari peserta didik bisa langsung tersimpan secara otomatis (Bulan & Zainiyati, 2020). Hasil data yang di peroleh dari *google form* ditampilkan dengan terperinci dan memudahkan dalam melakukan penilaian.

Berikut manfaat dari aplikasi dalam pembelajaran daring:

1. Mudah

Aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh para mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi yang telah di input di dalam aplikasi dan materi tersebut bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Mahasiswa juga tidak perlu mencari-cari terlebih dahulu mengenai materi yang akan dipelajari, karena materi yang di masukkan di dalam aplikasi sudah termasuk lengkap dan bisa juga ditambahkan dengan mencari sumber yang lain untuk menambah wawasan mengenai materi Indonesia sebagai negara agraris dan kelautan.

2. Hemat waktu dan biaya

Aplikasi ini bisa di akses tanpa menggunakan koneksi internet, tidak menggunakan kuota dan tidak memerlukan sinyal untuk mengakses aplikasi sehingga dapat diakses kapan saja. Manfaat ini bisa mengatasi salah satu kendala pembelajaran daring yang dikemukakan dalam penelitian (Subhan, 2021) yang menyatakan bahwa kendala yang dihadapi mahasiswa selama perkuliahan daring adalah koneksi internet yang tidak lancar kemudian kendala selanjutnya adalah tidak mempunyai paket internet.

Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran salah satunya terjadi karena dampak dari pandemi Covid 19 sehingga teknologi menjadi tumpuan dalam melaksanakan pembelajaran. Pandemi Covid-19 juga memaksakan pendidikan untuk menyesuaikan diri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tantangan pada pandemi Covid-19 masyarakat bertumpu pada teknologi. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan selama pandemi Covid-19 yang memanfaatkan *smartphone android* (R. A. P. Ningsih & Wardani, 2021). Aplikasi ini pun hanya bisa digunakan dalam hp android menyebabkan memiliki kekurangan tidak bisa di install di ios. Namun aplikasi ini cocok digunakan dalam kondisi pandemi maupun setelah pandemi. Penggunaan aplikasi terhadap mahasiswa dalam pembelajaran daring sangat memudahkan mereka dalam mendapatkan informasi mengenai materi yang akan dipelajari. Hal ini sesuai dengan penelitian (Fadhilah, 2021) yang mengatakan bahwa media aplikasi sangat mudah digunakan, penggunaan aplikasi *e learning* memberikan kemudahan menemukan informasi, kelengkapan informasi dalam proses pembelajaran, akses

penggunaan aplikasi, serta penggunaannya tidak membutuhkan waktu yang lama, dan mahasiswa dapat mengoperasikan aplikasi tersebut secara mandiri. Dengan disediakan aplikasi yang berisi materi pembelajaran maka para mahasiswa menjadi mandiri dalam mencari materi dan mempermudah dosen dalam melakukan pembelajaran. Media aplikasi juga sangat membantu kegiatan pembelajaran pada masa pandemi menuju new normal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada masa perkembangan saat ini khususnya pada era pandemi, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak. Maka dari itu, penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan melalui berbagai media sangat diperlukan oleh semua pihak, baik pengajar maupun peserta didik (Setiahati et al., 2022).

Keterbatasan temuan dalam penelitian ini yaitu belum bisa menerangkan apakah setelah menggunakan aplikasi tersebut mahasiswa benar-benar menjadi paham terhadap materi yang ada pada aplikasi karena pada penelitian ini hanya meminta persepsi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi yang kami buat. Peneliti juga menyediakan 10 soal atau kuis mengenai materi Indonesia sebagai negara agraris dan kepulauan, namun hasil tes tersebut belum bisa menggambarkan pemahaman mereka dalam materi tersebut. Karena dalam penggunaan aplikasi sangat memungkinkan jika mahasiswa hanya melihat tampilan dan membuka sebentar aplikasi tersebut kemudian langsung mengisi kuis tanpa mencoba membaca atau memahami materi yang terdapat pada aplikasi. Keterbatasan lainnya yaitu materi yang disediakan dalam aplikasi hanya untuk 1 pertemuan perkuliahan tidak untuk keseluruhan pembelajaran mata kuliah.

KESIMPULAN

Persepsi mahasiswa BS 2 PGSD UPI Sumedang terhadap media pembelajaran aplikasi memiliki hasil yang positif. Mereka setuju bahwa media tersebut bisa membantu pembelajaran daring. Kemudian dengan menggunakan aplikasi tersebut materi menjadi lebih mudah dipahami karena dibuat dengan sederhana. Dengan bantuan aplikasi juga membuat mahasiswa lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai materi yang akan dipelajari. Secara keseluruhan sudah bagus namun masih perlu dilakukan perbaikan terutama dari segi tampilan. Tampilan dalam aplikasi masih sangat sederhana karena hanya berupa gambar sehingga berdampak pada semangat belajar dan pada saat mengakses aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Journal of Pedagogy*, 7(4), 281–288. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Asrani, & Annisa, M. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Daring Mahasiswa PGSD Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2970–2978. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2570> Copyright
- Bulan, S., & Zainiyati, H. S. (2020). Pembelajaran *Online* Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8(1), 15–34. <https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.2300>
- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*, 7(2), 77–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.33366/jisip.v7i2.1432>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>

- 6997 *Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Penggunaan Media Aplikasi pada Pembelajaran Daring – Rifki Febrian, Natasya Putri Sabrina Nursyahla, Dadan Nugraha*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2978>
- Fadhilah, M. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi E-Learning IAIN Madura dalam Meningkatkan Efisiensi Belajar Mahasiswa di Masa New Normal. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6249–6256. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1775>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar ”Ayo Belajar Membaca” dan ”Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387> Copyright
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237> ISSN
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Hidayanti, N. I., Hidayat, M. T., Suharmono, K., & Rahayu, D. W. (2021). Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4085–4092. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1474> ISSN
- Isnaini, Ambiyar, Aziz, I., & Afriwes. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Mata Kuliah Neurosains Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 9–14. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.280>
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49–62. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2278–2283. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1141> ISSN
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>
- Rahmasari, B. S. (2022). Aplikasi Microsof Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2854–2862. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2506>
- Rasyid Karo-Karo S, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Matematika*, VII(1), 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 121–128.
- Setiahati, I. P., Triayomi, R., Sukarman, & Wibagso, S. S. (2022). Pemanfaatan Google Apps for Education (GAPE) sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5416–5422. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2751>
- Subhan, M. (2021). Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19 Survey: Persepsi Mahasiswa FKIP Universitas Dharmas Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6094–6102. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1732>
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 61–68.