



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2663 - 2671

Research & Learning in Elementary Education

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



Platform Teknologi dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran di Sekolah Dasar

Lovandri Dwanda Putra^{1✉}, Arya Dwi Umbara², Yasifa Bisma Jati³, Rio Saputra⁴

Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id¹, 2200005082@webmail.uad.ac.id², 2200005087@webmail.uad.ac.id³, 2200005057@webmail.uad.ac.id⁴

Abstrak

Dunia pendidikan saat ini tidak hanya belajar di sekolah, tetapi juga belajar dari rumah (online) untuk membantu guru mempermudah pekerjaannya dan siswa memahami materi yang disampaikan guru kepada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan meneliti metode untuk mengatasi kesulitan belajar di sekolah dasar. Dengan mengevaluasi dan merangkum data sebelumnya serta situasi saat ini, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil temuan, terdapat masalah belajar yang mempengaruhi siswa, seperti siswa mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru ketika mengerjakan tugas sekolah, oleh karena itu diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan menggunakan berbagai platform yang mendukung. Kebanyakan orang memanfaatkan *platform video call* seperti Zoom, Google Meet, dan lainnya. WhatsApp sering digunakan sebagai platform pendukung untuk media diskusi. Keduanya dilakukan dengan kerja sama orang tua siswa. Alhasil, kolaborasi antara wali murid dan pengajar sangat dibutuhkan.

Kata Kunci: platform , pembelajaran sekolah dasar.

Abstract

The world of education nowadays does not only study in school, but also learn from home (online) to assist teachers make their jobs simpler and students grasp the content presented by the teacher to students. The goal of this research is to discover and examine methods for overcoming learning difficulties in primary schools. By evaluating and summarizing previous data as well as the present situation, this study employs a descriptive qualitative research approach. According to the findings, there are learning problems that affect students, such as students having difficulty understanding the material provided by the teacher when doing school assignments; therefore, it is expected that students can understand the material provided by using various supporting platforms. Most people utilize video calling platforms like Zoom, Google Meet, and others. WhatsApp is often used as a supporting platform for media discussion. Both are carried out with the cooperation of students' parents. As a result, collaboration between the student's guardian and the instructor is required.

Keywords: platform , elementary school learning.

Copyright (c) 2023 Lovandri Dwanda Putra, Arya Dwi Umbara, Yasifa Bisma Jati, Rio Saputra

✉Corresponding author :

Email : lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5907>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Beberapa masalah yang dihadapi siswa dan guru di kelas berkaitan dengan pendidikan. Siswa memiliki masalah dengan perlengkapan sekolah karena kurangnya dana. Interaksi antara siswa dan pengajar sangat penting untuk keberhasilan pendidikan. (Aswat et al., 2021). Maka dari itu, kegiatan ini bertujuan untuk menjadikan sebuah penyelesaian dalam masalah pembelajaran yang terjadi dan adanya proses pembelajaran yang membuat siswa menjadi tahu akan sesuatu hal yang baru dan pengetahuan yang sebelumnya belum dia miliki menjadi suatu keterampilan yang baru. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya pendidik mencari tahu bagaimana agar tetap bisa menyampaikan materi pembelajaran dan dapat diterima dengan mudah oleh siswanya (Hanifah Salsabila et al., 2020). Pada kenyataannya, teknologi merupakan bagian integral dari *e-learning* dan tidak dapat diabaikan. Teknologi digital di lembaga pendidikan dapat memenuhi semua kebutuhan proses belajar mengajar, termasuk dukungan pembelajaran, akses ke informasi tentang sumber daya pembelajaran, dan dukungan kegiatan pembelajaran serta aktivitas terkait. Berkat kemajuan teknologi, saat ini ada banyak sekali sumber daya yang tersedia untuk memfasilitasi penggunaan *e-learning*, termasuk *e-learning* itu sendiri, *Google Classroom*, media chatting seperti *Whatsapp*, dan bahkan platform konferensi video seperti *Google Meet*, *Zoom*, *Instagram*, dan lain sebagainya. Hal ini diperkuat oleh (Wayan et al., 2023) guru juga menggunakan banyak platform digital lainnya dalam mengajar seperti *Zoom Meeting*, *Whatsapp*, *Google Classroom* dan beberapa aplikasi digital lainnya yang dapat digunakan sebagai media edukasi. Kemudian ada *platform* bimbingan, *platform* bimbingan adalah tempat kegiatan yang memberikan dukungan dalam bentuk kegiatan pembelajaran bagi siswa atau orang tua untuk mencapai nilai-nilai keberhasilan akademik maksimal. Di Indonesia sudah banyak memiliki *platform* bimbingan belajar online digital paling banyak diminati, seperti *Brain Academy*, *Ruang Guru*, *Pahamify*, *Quipper* dan *Zenius Education*. Setiap *Platform* bimbingan digital ini pasti menawarkan harga, kualitas, jenis diskon berbeda. Banyak *platform* bimbingan digital, kadang-kadang membingungkan siswa atau orang tua untuk memilih *platform* yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Karena menentukan *platform* bimbingan belajar digital, siswa harus menentukan kriteria yang akan membantu dalam pemilihan *platform* bimbingan belajar tersebut (Suryanto et al., 2022).

Penyelesaian masalah ini untuk mengharapkan guru dapat memberikan materi yang telah disampaikan melalui *platform* pendukung yang telah ada seperti *Google Classroom* dan *platform* media digital seperti *Instagram*. (Su'uga et al., 2020) menjelaskan *Google Classroom* merupakan *platform* yang menggunakan koneksi internet dan tersedia di *smartphone* atau *Personal Computer* (PC). Tidak hanya guru, orang tua siswa juga harus memberi dukungan kepada anaknya untuk meningkatkan nilai-nilai akademik dengan cara memberikan tambahan pembelajaran melalui *platform* bimbingan pendukung yang telah ada. Saat anak merasa kesulitan akan memahami suatu materi, orang tua dapat memastikan dan dapat memberikan penjelasan yang baik. Maka dari itu, anak akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih untuk kepentingan dalam proses belajar di kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan penelitian ini adalah untuk mengetahui *platform* apa saja yang bisa mengatasi masalah pembelajaran pada murid sekolah dasar. Berbagai faktor penghalang dalam berlangsungnya pembelajaran di sekolah, secara umum adalah murid memiliki kebiasaan yang tidak baik saat belajar, contohnya murid belum dan bahkan tidak terbiasa untuk membaca ulang pembelajaran yang telah dilakukan atau bahkan membaca materi yang akan diberikan selanjutnya, kurangnya minat murid dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler, peserta didik bahkan terkadang mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah karena minimnya perhatian baik dari orang tua maupun murid itu sendiri juga kurangnya motivasi dalam semangat belajar, selain itu kebiasaan mencontek jawaban teman, adanya kebiasaan sistem belajar sesaat sebelum ujian atau hanya melakukan kegiatan belajar dan ulasan pembelajaran pada saat akan melakukan ujian di akhir semester saja, tingkat konsentrasi saat belajar yang tidak baik seperti contohnya tidak fokus atau sambil melamun dan bermain, belajar dengan waktu yang tidak teratur (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Dengan situasi ini, kebiasaan buruk siswa dapat diubah kedepannya dengan cara memberikan anak layanan bimbingan. maka dari itu guru harus memberikan materi dan menyuruh siswa untuk mempelajari materi yang telah diberikan sebelumnya untuk pembelajaran selanjutnya agar siswa dapat dengan mudah menjawab pertanyaan dari guru terkait materi yang akan dipelajari pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan supaya pengetahuan anak menjadi lebih luas sehingga akan dengan mudah mengerjakan soal soal ujian yang diberikan.

Penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana menyelesaikan permasalahan belajar dengan menggunakan platform teknologi dalam pendidikan. Hendaknya saat ini siswa dan guru sudah mampu menggunakan teknologi seperti *smartphone*, *personal computer* (PC) dan lain sebagainya. Maka dari itu, untuk menyelesaikan permasalahan ini para guru mampu memberikan materi pembelajaran melalui daring atau *online* untuk menyuruh siswa mempelajari materi yang sudah diberikan tersebut dan siswa juga tidak akan kesulitan untuk mencari materi terkait pembelajaran karena mereka sudah diberikan melalui aplikasi/platform contohnya melalui *Google Classroom*, *Whatsapp group*, *Instagram* dan lainnya. Hal ini sejalan dengan (El Fauziah et al., 2019) mengatakan platform *Google classroom* memberikan manfaat termasuk memungkinkan instruktur untuk terhubung secara efisien dengan siswa terlepas dari batasan lokasi atau waktu, serta memberikan umpan balik instan pada pekerjaan siswa. Dengan berkembangnya teknologi, platform pendukung telah menjadi semakin penting dalam memberikan akses ke berbagai sumber daya, konten pembelajaran, interaksi, dan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Ada beberapa teori yang berkaitan dengan masalah ini yaitu 1) Teori Konstruktivisme Sosial, Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Platform pendukung seperti forum diskusi, chat, atau grup belajar online dapat memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik dan guru. Diskusi dan kolaborasi ini dapat membantu memperkuat pemahaman dan pembentukan pengetahuan baru melalui proses berpikir bersama. 2) Teori Kognitif, Teori ini fokus pada cara individu memproses informasi dan bagaimana pengetahuan disimpan, diproses, dan diambil. Platform pendukung dapat menyediakan beragam sumber daya pembelajaran seperti video, teks, gambar, dan latihan interaktif yang membantu memfasilitasi pemahaman dan transfer pengetahuan ke dalam memori jangka panjang. 3) Teori Konektivisme, Teori ini menekankan pentingnya jaringan dan koneksi dalam pembelajaran. Platform pendukung dengan fitur jejaring sosial atau akses ke komunitas belajar online dapat membantu peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang memiliki minat atau tujuan pembelajaran serupa, sehingga memperluas jaringan pengetahuan mereka. Peran teknologi pendidikan dalam Penggunaan platform pendukung yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar, memfasilitasi akses yang lebih luas ke pengetahuan, dan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif. Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi adalah alat dan keberhasilan belajar tetap tergantung pada pendekatan pembelajaran yang efektif, didukung oleh guru yang terlatih dan motivasi diri peserta didik (U. H. Salsabila et al., 2021). Guru harus memiliki kreativitas yang baik untuk meningkatkan kemauan belajar siswa agar proses belajar mengajar dikelas maupun diluar kelas atau daring dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Menurut (Oktiani, 2017) guru yang memiliki kreativitas dapat menggunakan segala sesuatu yang ada untuk membuat proses interaksi belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Orang tua juga harus tegas memberikan peringatan kepada anak supaya anak menjadi rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas dan membaca kembali materi yang diberikan oleh gurunya. Hal ini diperkuat oleh (Hastomo, 2016) siswa akan lebih mungkin berhasil secara akademis jika orang tua mereka memberikan perhatian penuh kepada mereka, memenuhi kebutuhan mereka, dan peduli dengan situasi mereka. Sehingga siswa bisa mendapatkan nilai yang maksimal dan membuat para orang tua mereka menjadi bangga dengan anak mereka yang mendapatkan nilai yang bagus. Pada saat ini, tidak hanya *google meet* dan *zoom* yang digunakan sebagai media *video conference* saat proses pembelajaran daring melainkan ada banyak platform yang digunakan salah satunya *instagram*. Di SDN Pejaten mereka menggunakan *instagram* ini sebagai platform pendukung

untuk mengatasi masalah pembelajaran disekolah, mereka menggunakan fitur *instagram* yang berupa *live streaming* untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar.

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apa saja platform teknologi berupa *video conference* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran secara daring selain *google meet* dan *zoom*, ada salah satu platform yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran daring yaitu *instagram* sebagai media *video conferece*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami fenomena atau peristiwa secara mendalam dan menyeluruh. Instrument dalam penelitian ini meliputi: 1) observasi dengan mewawancarai salah satu guru yang ada di SDN Pejaten dengan beberapa pertanyaan terkait topik yang dibahas yang telah ditetapkan sebagai obyek penelitian. 2) memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait topik yang dibahas. 3) pengambilan data melalui rekaman suara dengan memberikan beberapa pertanyaan lewat *Whatsapp* yang berhubungan dengan proses penelitian. Hal ini sejalan dengan penjelasan dari (Sugiyono, 2015) Wawancara yang sudah dibuat peneliti dan wawancara harus dengan berpedoman sesuai kisi-kisi serta dokumentasi dengan mengambil data, gambar foto, video, rekaman suara yang berhubungan dengan proses penelitian. Kelebihan utamanya adalah kemampuannya untuk menyediakan wawasan yang mendalam dan kaya tentang subjek penelitian, tetapi keterbatasannya terletak pada generalisasi hasil yang terbatas dan terfokus pada situasi tertentu.

Partisipan pada penelitian ini adalah peneliti, guru dan siswa sekolah dasar, dimana data diambil dengan cara mewawancarai dengan memberikan beberapa pertanyaan ke salah satu guru yang ada di SDN Pejaten mengenai topik penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan interpretasi dan analisa dengan lama penelitian kurang lebih 2-3 jam dan mendapat kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian ini. Peneliti juga mencari data melalui *google scholar* untuk memperkuat data dengan mencari sumber referensi sesuai kata kunci terkait judul penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

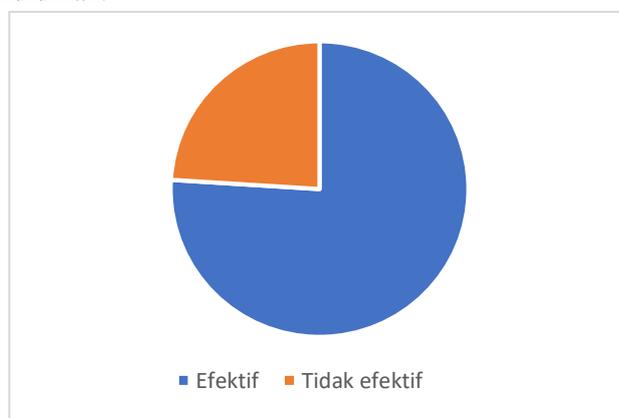
Pembelajaran tradisional tentunya sangat berbeda dengan pembelajaran online jarak jauh. (Reza et al., 2020) beranggapan bahwa dengan adanya pembelajaran jarak jauh ini memiliki konsep yang sangat menekan pemahaman, yang membutuhkan konsentrasi dan ketelitian yang tinggi dalam menyerap dan mengolah materi pembelajaran yang diperoleh. Substansi yang ditentukan belum dirasakan secara maksimal. Untuk pembelajaran daring yang terjadi di SDN Pejaten menggunakan bantuan teknologi informasi dan koneksi internet untuk memanfaatkan media platform digital seperti *Instagram* secara *live streaming* untuk menghubungkan para siswa dalam satu waktu. Selain itu, ada juga media percakapan yang digunakan seperti *Whatsapp* untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara memanfaatkan fitur seperti *whatsapp group*, pesan suara, dan pengiriman file (*Microsoft word, Power Point, dll*). (Indaryani & Suliworo, 2018) menjelaskan *Group Whatsapp* dapat mendukung proses pembelajaran sebagai media untuk menyampaikan pengumuman, berbagi ide, dan sumber pembelajaran, serta mendukung terjadinya diskusi *online*.

Penggunaan Instagram

Penggunaan platform media sosial yang sangat populer yang memungkinkan pengguna untuk berbagi foto dan video secara publik atau pribadi, serta menikmati konten dari pengguna lain yang diikuti. Dengan adanya fitur-fitur pendukung *instagram* yang dapat digunakan sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran (Listiani, 2016). Cara umum dalam menggunakan *Instagram* antara lain 1) Membuat akun

terlebih dahulu dengan cara mengunduh aplikasi *Instagram* di perangkat seluler anda dan daftarlah dengan alamat email, nomor telepon, atau akun *Facebook*. Pilihlah nama pengguna yang unik dan sesuai dengan preferensi anda. 2) Profil, Setelah membuat akun, buat profil dengan mengunggah foto profil dan menulis deskripsi singkat tentang diri anda. Pastikan profil anda menarik dan mewakili identitas Anda. 3) Unggah konten, anda dapat mengunggah foto atau video dari galeri ponsel anda atau mengambilnya langsung dari aplikasi. Sebelum mengunggah, anda dapat menyunting gambar atau video dengan berbagai filter dan alat pengeditan yang disediakan oleh *Instagram*. 4) Keterangan dan hashtag, setiap unggahan dapat disertai dengan keterangan. Gunakan keterangan untuk menggambarkan foto atau video Anda, berbagi cerita, atau menambahkan informasi penting. Anda juga dapat menambahkan hashtag yang relevan untuk membantu orang menemukan konten anda ketika mereka mencari topik tertentu. 4) Interaksi, di *Instagram*, anda dapat berinteraksi dengan pengguna lain dengan cara mengikuti mereka, memberikan "like" pada unggahan mereka, dan meninggalkan komentar. Anda juga dapat mengirim pesan langsung ke pengguna lain atau berkomunikasi melalui fitur *Stories*. 5) *Stories*, *Instagram Stories* adalah unggahan foto atau video sementara yang akan hilang setelah 24 jam. Anda dapat menggunakan fitur ini untuk berbagi momen sehari-hari, memposting cerita singkat, atau mengunggah konten yang lebih santai dan bermanfaat. 6) Fitur lainnya, *Instagram* juga memiliki berbagai fitur lain, seperti *reels* dan *live streaming* langsung, dan *Explore* untuk menemukan konten menarik dari pengguna lain. 7) Mengelola akun, pastikan anda mengelola akun anda dengan baik, membalas komentar dan pesan, serta menjaga interaksi dengan pengikut anda. 8) Privasi dan keamanan, Jangan lupakan untuk mengatur preferensi privasi anda di pengaturan akun. anda dapat memutuskan apakah akun Anda akan bersifat publik atau pribadi dan menyesuaikan opsi lainnya sesuai kebutuhan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh (Anggraini et al., 2021) tingkat efektivitas pembelajaran berbasis game edukasi melalui *Instagram* mendapat hasil yang sangat baik.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh (Anggraini et al., 2021) di atas maka dalam penggunaan *Instagram* kita jadi tahu betapa efektivitasnya platform *Instagram* dalam pembelajaran berbasis game. Karena kebanyakan anak di era saat ini banyak yang sudah mengerti sosial media baik itu *Instagram*, *TikTok*, dan lain sebagainya. Di SDN Pejaten telah menerapkan metode ini sebagai pembelajaran diluar kelas atau daring. Berdasarkan penelitian yang kami lakukan di SDN Pejaten, tingkat keefektifitas siswa dengan menggunakan *instagram* sebesar 75% efektif dan 25% kurang efektif. (Nasution, 2020) Menyatakan bahwa memanfaatkan *instagram* tidak hanya sekedar untuk gaya hidup, akan tapi harus didorong lebih jauh dengan memanfaatkannya dalam pendidikan.



Gambar 1. Efektivitas penggunaan Instagram di SDN Pejaten

Penggunaan WhatsApp

Di SDN Pejaten Penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran telah menjadi sarana untuk melakukan kegiatan belajar mengajar daring karena kemudahan akses, kemampuan berbagi informasi secara

real-time, dan keakraban dengan penggunaan sehari-hari bagi banyak orang. Menurut (Indaryani & Suliworo, 2018) Adapun manfaat *Whatsapp* sebagai media dalam pembelajaran antara lain: 1) Grup diskusi, guru dapat membuat grup diskusi *WhatsApp* dengan siswa untuk membahas materi pelajaran, pertanyaan, dan berbagi sumber belajar. Ini menciptakan ruang virtual untuk berinteraksi dengan siswa di luar kelas. 2) Pengiriman materi pelajaran, guru dapat mengirim materi pelajaran, catatan, atau tautan ke sumber belajar ke dalam grup *WhatsApp*. Siswa dapat mengakses materi ini kapan saja dan dari mana saja. 3) Tugas dan proyek, guru dapat memberikan tugas dan proyek melalui *WhatsApp*. Siswa dapat mengumpulkan tugas mereka melalui pesan atau mengirim foto atau video sebagai bagian dari tugas. 4) Pengumuman dan pengingat, *WhatsApp* dapat digunakan untuk mengirimkan pengumuman, pengingat, atau perubahan jadwal pelajaran kepada siswa dan orang tua. 5) Konsultasi dan bimbingan, siswa dapat berkonsultasi dengan guru atau rekan sekelas melalui pesan pribadi di *WhatsApp* untuk mendapatkan bantuan atau klarifikasi tentang materi pelajaran. 6) Tautan ke sumber belajar, guru dapat membagikan tautan ke video pembelajaran, artikel, atau sumber belajar online lainnya yang relevan dengan materi pelajaran. 7) Diskusi kelompok, siswa dapat melakukan diskusi kelompok atau proyek kolaboratif melalui *fitur grup WhatsApp*, yang memungkinkan mereka berinteraksi dan belajar bersama. 8) Permainan Pendidikan, guru dapat menggunakan *fitur stiker* atau permainan *WhatsApp* yang relevan dengan pelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu guru SDN Pejaten memberikan tingkat keefektifan pembelajaran menggunakan *WhatsApp* dengan persentase sebesar 80% efektif dan 20% tidak efektif.



Gambar 2. Efektivitas *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran Di SDN Pejaten

Penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran ini diperkuat oleh (Dewi, 2020) menyatakan bahwa menggunakan *WhatsApp* untuk melakukan pengajaran adalah satu - satunya metode yang dapat diterapkan dengan sukses, baik untuk pengajaran di kelas maupun luar kelas untuk orang dewasa atau untuk siswa yang lebih muda. Selain itu *WhatsApp* juga bermanfaat dalam kegiatan belajar dan mengajar dan memberikan dampak pada kegiatan belajar dan mengajar secara daring (Meidawati, 2019). Metode ini juga telah diterapkan di SDN Pejaten ketika pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang kami lakukan juga membahas tentang faktor pendukung dan faktor penghambat pembelajaran daring di SDN Pejaten. Faktor pendukung berupa siswa dapat memahami materi kembali di rumah pada saat pembelajaran sudah dilakukan. Sedangkan, faktor penghambat dapat berupa susahnya sinyal di daerah para siswa tinggal dan masalah kuota *internet* mereka. Hal ini diperkuat oleh (Aimang, 2022) sehingga pada beberapa daerah merasa bahwa pembelajaran jarak jauh bukanlah hal yang mudah karena terhambat oleh kondisi jaringan yang bahkan tidak tergapai oleh beberapa daerah terpencil. Dengan adanya faktor penghambat tersebut Keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran juga tidak mencapai 100% dalam pembelajaran daring. Ada beberapa peserta didik yang bahkan tidak mengikuti pembelajaran sama sekali dari awal hingga akhir, sehingga guru merasa bingung dalam proses penilaian peserta didik tersebut (Putria et al., 2020). Maka dari itu, di SDN Pejaten guru tidak hanya melakukan pembelajaran daring saja. Akan tetapi, guru

juga melaksanakan proses belajar mengajar secara tatap muka. Di SDN Pejaten ini proses pembelajaran daring biasa dilakukan 2-3 kali setiap 1 semester.

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan mendapatkan 2 platform yang digunakan untuk proses belajar mengajar secara daring yaitu *instagram* dan *whatsapp*. Instagram digunakan sebagai media untuk video conference antara guru dengan siswanya dan pemahaman kembali materi-materi yang telah diberikan melalui video. Salah satu fitur menarik adalah *reels instagram* karena dapat menampilkan gambar, video serta audio sesuai kreativitas penggunaannya (R. Salsabila, 2023). Sedangkan, penggunaan *whatsapp* sebagai proses pembelajaran yaitu untuk memberikan pengumuman melalui pesan, serta materi pembelajaran dan tugas yang diberikan melalui file. Seperti yang sudah di katakan oleh (Pustikayasa, 2019) dengan media *whatsapp* dapat menjadi solusi guru untuk memberikan atau menyampaikan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan Platform Pendukung Untuk Mengatasi Masalah Pembelajaran Di SDN Pejaten, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring di SDN Pejaten menggunakan teknologi informasi dan koneksi internet untuk menghubungkan siswa secara bersamaan melalui platform media sosial *Instagram*. Selain itu, ada juga media percakapan yang digunakan seperti *Whatsapp* untuk membantu proses belajar mengajar dengan fungsi seperti grup *WhatsApp*, pesan suara dan pengiriman file. Mengenai Pembelajaran ini siswa-siswi SDN Pejaten dapat memahami pembelajaran meskipun juga di bantu oleh orangtuanya masing-masing dan tidak ada hambatan untuk mengikuti pembelajaran ini dan tetapi ada keluhan dari orang tuanya yaitu paket data/sinyal pada jaringan yang kurang baik. Semaksimalnya pembelajaran ini lebih maksimal jika langsung tatap muka, karena pada saat tatap muka seorang siswa langsung berinteraksi langsung dengan guru dan guru bisa langsung menilai siswa bagai mana memahaminya pembelajaran jadi pembelajaran daring dan tatap muka itu lebih bagus yang pembelajaran tatap muka langsung. Pembelajaran *online* ini mungkin disukai oleh anak SD karena waktu bermain lebih banyak daripada waktu untuk fokus pembelajaran tetapi anak SD kurang bermutu karena pembelajaran *online* tidak sempurna daripada pembelajaran tatap muka. Penggunaan media sosial *Instagram* dan *Whatsapp* sebagai platform pendukung pembelajaran di SDN Pejaten terbilang efektif. Hal itu diperkuat dari hasil pembahasan dengan wawancara langsung dengan salah satu guru di SDN Pejaten. Meskipun pembelajaran daring terbilang efektif, guru harus peka terhadap kemajuan teknologi sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru harus bisa meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan dapat mencapai kesuksesan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya terhadap dosen pembimbing dan rekan-rekan lainnya yang telah membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Juga telah memberikan dukungan supportnya untuk menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya dan tepat waktu. Penulisan penelitian ini diharapkan akan menjadi informasi penting dan bermanfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aimang, H. A. (2022). Survey Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v5i1.1608>
- Anggraini, S. Y., A.R., S., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 145–151.

- 2670 Platform Teknologi dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran di Sekolah Dasar – Lovandri Dwanda Putra, Arya Dwi Umbara, Yasifa Bisma Jati, Rio Saputra
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5907>
- <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1070>
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi Distance Learning di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Kecerdasan Emosional Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.803>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.803>
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Hastomo, A. (2016). Bimbingan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 5(1), 124–140.
- Indaryani, E., & Suliworo, D. (2018). Dampak Pemanfaatan WhatsApp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 25, 25–31.
- Listiani, G. (2016). The Effectiveness of Instagram Writing Compared to Teacher Centered Writing to Teach Recount Text to Students With High and Low Motivation (The Case of Eight Grade Students in SMP Kesatrian 1 Semarang in the Academic Year of 2015/2016). *ELT Forum*, 5(1), 326927.
- Meidawati, S. A. N. B. R. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Reza, V., Snapp, P., Dalam, E., Di, I. M. A., Socialization, A., Cadger, O. F., To, M., Cadger, S., Programpadang, R., Hukum, F., Hatta, U. B. U. B., Sipil, F. T., Hatta, U. B. U. B., Danilo Gomes de Arruda, Bustamam, N., Suryani, S., Nasution, M. S., Prayitno, B., Rois, I., ... Rezekiana, L. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Bussiness Law Binus*, 7(2), 33–48. http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS_PUSAT.pdf%0Ahttp://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/%0Ahttps://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839
- Salsabila, R. (2023). *Pemanfaatan Media Fitur Reels Instagram Dalam Kreativitas Menulis Puisi*. 1(3).
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>

- 2671 *Platform Teknologi dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran di Sekolah Dasar – Lovandri Dwanda Putra, Arya Dwi Umbara, Yasifa Bisma Jati, Rio Saputra*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5907>
- Su'uga, H. S., Ismayati, E., Agung, A. I., & Rijanto, T. (2020). Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 605–6010. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36253/32246>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Suryanto, I., Sumampouw, M., & ... (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Platform Bimbingan Belajar Online Menggunakan Metode Multi Attribute Utility Theory. *Jurnal Ilmiah ...*, 18(2), 49–56. <http://ejournal.unikadelasalle.ac.id/index.php/realtech/article/view/12>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Wayan, N., Suryati, N., Susandi, K. A., Maya, K., Dewi, C., Rusanti, P., & Gusti, I. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pemanfaatan dan Efektivitas Platfom Digital dalam Pembelajaran English For Nurses*. 5(3), 1261–1269.