



Analisis Penggunaan *Multiplatform* Pada Pembelajaran Daring Sekolah Dasar di Kota Pontianak

Adha Maulana¹, Dessy Setyowati²

¹ Sistem Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: ¹adhamaulana@unukalbar.ac.id

²dessysetyowati@unukalbar.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *multiplatform* pada pembelajaran daring sekolah dasar di Kota Pontianak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis deskriptif. Sampel penelitian ini merupakan guru sekolah dasar yang melaksanakan pembelajaran daring di Kota Pontianak. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket yang berisi pertanyaan mengenai penggunaan aplikasi *multiplatform* pada pembelajaran daring sekolah dasar di Kota Pontianak. Data selanjutnya dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran daring oleh guru-guru di Sekolah Dasar Kota Pontianak yaitu *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan *Zoom*. Beberapa aplikasi yang digunakan *Whatsapp* memiliki persentase tertinggi sebanyak 84%. Hal tersebut disebabkan adanya keterbatasan guru maupun siswa dalam penggunaan aplikasi *multiplatform* lainnya.

Kata kunci: Aplikasi; *Multiplatform*; Pembelajaran Daring; Sekolah Dasar.

Abstract: This study aims to describe the use of multiplatform applications in online learning in elementary schools in Pontianak. This research used descriptive analysis with qualitative approach. The sample of this research is elementary school teachers using online learning in class. The data were collected using a questionnaire about the use of multiplatform applications in online learning in elementary schools in Pontianak City. The data were analyzed using qualitative descriptive. The results showed that the applications that are commonly used in online learning by teachers were *Whatsapp*, *Google Classroom*, and *Zoom*. Teaching by *Whatsapp* application had the highest percentage (84%). This is due to the limitations of teachers and students in using other multiplatform applications.

Keywords: Application; *Multiplatform*; Online Learning; Elementary School.

PENDAHULUAN

Era pendidikan 4.0 telah lama dimulai, dimana pendidikan serta kegiatan belajar mengajar berhubungan erat dengan

teknologi informasi. Namun belum banyak sekolah di Indonesia yang menerapkan hal tersebut. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan cara konvensional yang biasa disebut *chalk and talk*.

Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini banyak sektor yang terkena dampaknya, tidak terkecuali sektor pendidikan. Tidak memungkinkannya terjadi tatap muka antara guru dan siswa memaksa pemerintah dan pihak sekolah meninggalkan cara konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi dan perangkat komunikasi elektronik menjadi solusi dalam kasus ini. Melalui teknologi informasi yang didukung dengan perangkat komunikasi elektronik, memungkinkan guru dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring. Hal ini juga didukung dengan sudah maraknya penggunaan perangkat komunikasi elektronik seperti laptop dan smartphone diberbagai kalangan tidak terkecuali siswa.

Perangkat komunikasi elektronik seperti laptop dan smartphone sudah menjadi barang yang lumrah dimiliki oleh setiap individu dan berbagai kalangan. Menurut survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) Republik Indonesia menyatakan bahwa 21,36 % Warga Indonesia memiliki laptop, sedangkan untuk smartphone terdapat 66,31% pengguna di Indonesia dengan 70,98 % penggunanya adalah pelajar. Fakta tersebut menunjukkan bahwa penggunaan smartphone sudah sangat marak di kalangan pelajar dan juga penggunaan laptop yang cukup banyak digunakan oleh Pegawai Negeri Sipil dan tenaga honorer. Namun dari sekian banyak pengguna smartphone, sebagian besar menggunakan perangkat tersebut untuk sarana komunikasi (93,46%) dan media hiburan (65,29%), sedangkan hanya 27,51% yang menggunakan smartphone sebagai sarana belajar.

Mengacu pada data di atas, kombinasi penggunaan laptop dan smartphone menjadi salah satu solusi kegiatan belajar mengajar secara daring. Pengguna laptop yang didominasi oleh tenaga pengajar dengan pengguna smartphone yang telah merambah kalangan siswa harus dimanfaatkan dengan baik, salah satunya dengan menggunakan aplikasi multiplatform. Aplikasi multiplatform secara singkat adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui berbagai macam perangkat dalam hal ini adalah komputer/laptop dan

smartphone. Dengan penggunaan aplikasi multiplatform ini dapat dibuat sebuah skenario kegiatan belajar mengajar dimana guru menggunakan Komputer atau laptop sedangkan siswa menggunakan smartphone namun tetap menggunakan aplikasi yang sama.

Mengingat usia siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bimbingan, maka penggunaan laptop serta smartphone tentunya harus ada bimbingan dan pantauan dari orang tua maupun guru. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Handayani, dkk (2020) dengan hasil bahwa sistem pembelajaran daring yang dilakukan tidak begitu efektif dan maksimal dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar (SD). Mengingat usia siswa sekolah dasar harus mendapatkan bimbingan penuh orang tua dan guru. Selain itu, penggunaan model pembelajaran daring haruslah menarik sehingga minat belajar siswa menjadi terpacu.

Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui apakah penggunaan aplikasi multiplatform ini perlu diterapkan pada pembelajaran daring di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yaitu Bagaimana penggunaan aplikasi multiplatform dalam pembelajaran daring sekolah dasar di Kota Pontianak? Selain itu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan *multiplatform* pada pembelajaran daring sekolah dasar di Kota Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Prastowo (2012) penelitian kualitatif menekankan pada analisis induktif, bukan analisis deduktif. Jenis penelitian ini yaitu analisis deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *multiplatform* di Kota Pontianak pada siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan penelitian ini di Sekolah Dasar di lingkungan Kota Pontianak Pelaksanaan penelitian ini pada bulan September sampai dengan Oktober 2020.

Menurut Moleong (2014) penelitian harus dilakukan dengan disertai data dan sumber data penelitian. Sumber data penelitian ini yaitu guru melalui kegiatan pengambilan angket penelitian, sedangkan data penelitian ini berupa angket yang telah diberikan pada beberapa guru-guru di SD Kecamatan Pontianak Kota.

Ada tiga tahap yang dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian dilakukan diantaranya:

1. Tahap Pra Lapangan
Tahap ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan peneliti dengan mempertimbangan berbagai aspek dan etika dalam menentukan pembuatan rancangan usulan penelitian.
2. Tahap Pekerjaan Lapangan
Pada tahap ini peneliti mempersiapkan diri untuk menggali semua informasi yang diperlukan dalam guna mendukung proses penelitian agar berjalan dengan baik.
3. Tahap Analisis Data
Kegiatan ini berupa mengolah data yang diperoleh dari narasumber dan dokumen-dokumen lainnya. Kemudian, disusun ke dalam sebuah penelitian yang bertahap.

Menurut Kurniawan (dalam Ardyantama, 2019) hasil angket yang diperoleh dapat dianalisis dengan menggunakan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100$$

Keterangan

P =Persentase respon

∑ K= jumlah guru yang memberikan respon tertentu

∑ N= jumlah seluruh respon yang diberikan

Hasil persentase dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi interpretasi

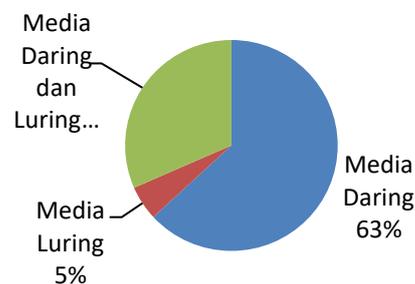
Interval Skor	Kategori Penilaian
0% - 25%	Tidak baik
26% - 50%	Cukup baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Purwanto (Adyantama, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi *Multiplatform* pada pembelajaran daring di sekolah dasar sangat diperlukan, tidak terkecuali Sekolah Dasar yang terdapat di Kota Pontianak baik sekolah negeri maupun sekolah swasta. Analisis penggunaan aplikasi *Multiplatform* pada pembelajaran daring ini fokus pada sekolah dasar negeri di Kota Pontianak. Analisis penggunaan aplikasi *multiplatform* di Sekolah Dasar dilaksanakan pada sekolah yang memiliki akreditasi A (Sangat Unggul), B (Unggul), dan C (Baik) di Kota Pontianak.

Hasil angket yang telah diberikan kepada beberapa guru di sekolah dasar negeri di Kota Pontianak menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di Kota Pontianak yaitu dengan model pembelajaran daring, model pembelajaran luring, dan kombinasi luring dan daring atau biasa disebut *blended learning*. Adapun hasil rincian penggunaan model pembelajaran selama pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar sebagai berikut.

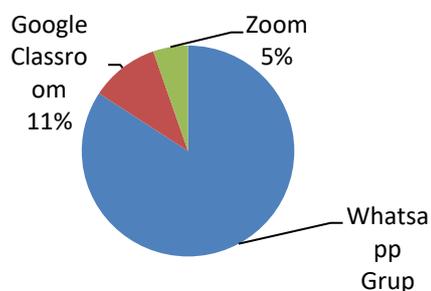


Gambar 1. Hasil Penggunaan Model Pembelajaran

Hasil penggunaan model pembelajaran yang dilaksanakan Sekolah Dasar di Kota Pontianak menunjukkan bahwa terdapat 63% sekolah yang menerapkan pembelajaran daring, 32% yang menerapkan kombinasi metode pembelajaran daring dan luring, dan masih terdapat 5% sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran secara luring. Fakta tersebut membuktikan bahwa tidak semua sekolah mampu menerapkan model pembelajaran daring secara penuh sehingga beberapa sekolah mengambil kebijakan untuk mamadukan daring dan luring bahkan tidak menggunakan pembelajaran daring sama sekali. Model pembelajaran luring yang

diterapkan sekolah pada masa pandemi Covid-19 ini yaitu dengan menginstruksikan siswa atau wali untuk datang ke sekolah guna mengambil tugas dan mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan. Namun menurut hasil angket yang diberikan oleh guru menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran luring seperti ini memiliki banyak kendala. Satu diantaranya yaitu tugas yang diberikan oleh guru tidak dikerjakan oleh siswa yang bersangkutan, melainkan dikerjakan oleh orang tua ataupun wali siswa tersebut. Hal tersebut menjadikan suatu kesalahan dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu pembelajaran dengan metode daring sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran selama pandemi Covid-19.

Selama pandemi Covid-19 belum berakhir, penggunaan metode daring dalam kegiatan belajar akan tetap dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran daring tentunya memanfaatkan beberapa aplikasi *multiplatform*. Hasil angket yang telah disebarkan menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan beberapa aplikasi *multiplatform*. Adapun hasil persentase penggunaan aplikasi *multiplatform* sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Penggunaan Aplikasi Multiplatform

Diagram di atas menunjukkan bahwa aplikasi *WhatsApp* paling banyak digunakan dalam pembelajaran daring dengan 82%, kemudian *Google Classroom* 11% dan *Zoom* 5%. Penggunaan aplikasi *WhatsApp* yang mendominasi ini dikarenakan *WhatsApp* adalah aplikasi bertukar pesan yang paling populer dan paling umum digunakan terutama oleh orang Indonesia sehingga sangat mudah digunakan dan mudah menjangkau masyarakat luas tanpa terkendala tata cara

pemakaian. Selain bertukar pesan, aplikasi *WhatsApp* juga memfasilitasi bertukar pesan berupa gambar, video, maupun suara. Mekanisme penggunaan aplikasi *WhatsApp* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar daring ini adalah guru membuat grup *WhatsApp* setiap kelas kemudian siswa melalui perangkat pribadi atau orang tua diminta bergabung ke grup tersebut, kemudian guru memberi materi dan tugas di grup yang telah dibuat.

Kelemahan mekanisme ini adalah siswa terlalu banyak bergabung di grup *WhatsApp* sehingga cukup membingungkan siswa atau orang tua, ditambah lagi seperti diketahui bahwa aplikasi *WhatsApp* tidak hanya digunakan untuk keperluan belajar siswa, melainkan juga digunakan untuk keperluan umum, terlebih perangkat yang digunakan tidak selalu milik pribadi siswa.

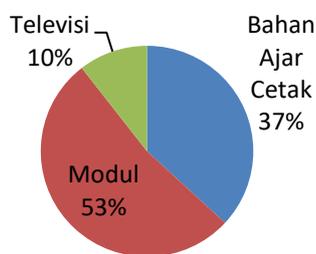
Faktanya, aplikasi *WhatsApp* adalah aplikasi yang ditujukan untuk bertukar pesan dan informasi, jadi tidak tepat apabila digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Banyak aspek pembelajaran yang tidak terwadahi dengan penggunaan aplikasi *WhatsApp* antara lain penggunaan metode pembelajaran, mekanisme penilaian, penilaian afektif dan psikomotorik, serta monitoring kegiatan proses pembelajarannya.

Berbeda halnya dengan Aplikasi *Google Classroom*, aplikasi ini memang dibuat dengan tujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan skema daring. Fitur pada *google classroom* dirancang untuk dapat mensimulasikan kegiatan belajar mengajar luring seperti guru, jumlah siswa per kelas, membagikan modul/materi, memberi tugas/PR termasuk juga penilaian langsung pada aplikasi tersebut. Jadi dari sisi kemudahan dan kelengkapan fitur, *google classroom* lebih unggul dibandingkan aplikasi *WhatsApp* dalam kegiatan belajar mengajar. Namun sangat disayangkan dari sisi penggunaannya, *google classroom* belum sefamiliar aplikasi *WhatsApp*.

Selain aplikasi *WhatsApp* dan *google classroom*, hasil penelitian di lapangan juga menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar daring yang diterapkan juga menggunakan aplikasi *Zoom*. *Zoom*

merupakan aplikasi *video conference* yang memungkinkan penggunaanya dapat melakukan tatap muka secara daring. Aplikasi ini juga bermanfaat sebagai aplikasi penunjang dalam kegiatan belajar mengajar secara daring, dimana guru dapat menyampaikan materi yang mungkin tidak dapat dipahami siswa hanya dengan membaca sehingga guru dapat menyampaikannya secara langsung dengan menggunakan aplikasi *zoom*.

Seperti telah diterangkan sebelumnya bahwa terdapat beberapa sekolah yang menerapkan metode pembelajaran *blended learning* dan metode luring, maka media yang digunakan dalam metode pembelajaran luring sebagai berikut.



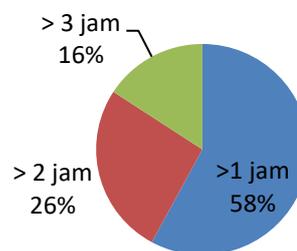
Gambar 3. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Luring

Diagram di atas menunjukkan bahwa terdapat tiga macam media penyampaian materi yang digunakan pada metode pembelajaran luring yaitu dengan modul, bahan ajar cetak, dan televisi. Adapun sebanyak 53% menggunakan modul, 37% bahan ajar cetak, dan sisanya yaitu 10% melalui media televisi. Pada pengaplikasian modul dan bahan ajar cetak, siswa ataupun wali mengambil bahan ajar tersebut ke sekolah, kemudian kembali ke sekolah untuk mengumpulkan tugas jika ada. Sedangkan pada media televisi, siswa diinstruksikan belajar dari rumah dengan menonton program edukatif yang disiarkan di beberapa channel televisi kemudian siswa diminta mempelajari dan merangkum materi yang dipaparkan pada tayangan channel televisi tersebut. Selain itu siswa juga dapat berlatih secara langsung melalui instruksi penugasan langsung yang disiarkan di channel televisi.

Kegiatan proses pembelajaran luring yang terlaksana mendapatkan

pendampingan daring. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Kusumaningrum dkk (2020) menunjukkan bahwa orang tua berperan dalam mendampingi proses belajar anak di rumah. Akan tetapi kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua tidak dapat mendampingi anak dalam belajar sepenuhnya. Selain itu, tidak sedikit juga orang tua mempercayakan guru les untuk mendampingi siswa dalam belajar.

Selain kegiatan pembelajaran luring yang terlaksana dengan pendampingan orang tua. Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya juga membutuhkan pendampingan guru dan orang tua. Melalui aplikasi *Multiplatform* yang digunakan, pendampingan guru dan orangtua sepenuhnya harus terlaksana. Pada skema pembelajaran daring, guru diharapkan mampu membimbing siswa ketika sedang belajar di rumah atau terdapat kesulitan yang dihadapi siswa. Berikut adalah lama waktu pendampingan guru dalam pembelajaran dari rumah.



Gambar 4. Lama Waktu Pendampingan Guru dalam Proses Pembelajaran

Melihat dari data yang tersaji, sebagian besar guru mendampingi siswa untuk belajar di rumah tidak lebih dari 2 jam, tepatnya 58%, 26% lebih dari 2 jam dan hanya 16% guru yang meluangkan waktunya untuk membimbing siswa lebih dari 3 jam. Hal ini tentu bukan catatan yang baik untuk pembelajaran daring, dimana guru seharusnya bisa lebih baik lagi dalam memfasilitasi siswa dalam pembelajaran daring dari rumah. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini antara lain mekanisme pembelajaran daring yang tidak dipersiapkan dengan baik hingga menjadi kurang jelas, ketersediaan perangkat pembelajaran dan koneksi internet, serta

peran orangtua dalam membantu kegiatan pembelajaran daring ini. Jadi tidak serta merta hal ini merupakan kesalahan pendidik (guru) namun juga siswa dan orang tua siswa yang kurang proaktif dalam kegiatan belajar mengajar secara daring ini.

Kurangnya peran orang tua terhadap proses pembelajaran yang terlaksana pada siswa sekolah dasar didukung dengan data penelitian oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian Putra, Maula, dan Uswatun (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan untuk anak usia sekolah dasar dirasa kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan faktor-faktor pendukung dalam pembelajaran daring yaitu handphone, kuota dan jaringan internet peserta didik yang tidak memiliki gawai dan kurang perhatiannya orang tua karena bekerja.

Jadi peran orang tua dan guru sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring, terutama dalam penggunaan aplikasi *Multiplatform* dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran. Aplikasi *Multiplatform* yang digunakan dalam proses pembelajaran terbatas pada *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan *Zoom*, sedangkan aplikasi-aplikasi yang menunjang proses pembelajaran sangat banyak seperti *Google Meet*, *Google Form*, Buku Sekolah Elektronik, dan lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian adalah aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran daring oleh guru-guru di Sekolah Dasar Kota Pontianak yaitu *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan *Zoom*. Adapun yang memiliki persentase tertinggi yaitu *Whatsapp* sebanyak 84%.

Saran dari penelitian ini yaitu guru di Sekolah Dasar Kota Pontianak dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi *multiplatform* yang tersedia. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan aplikasi *multiplatform* untuk menunjang pembelajaran daring di sekolah dasar, serta sebagai rujukan perbaikan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardyantama, V. (2016). *Pengembangan Media Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV SD Hangtuah VI Surabaya*. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1), 673-683
- Arifudin & Yanto. (2017). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tambang Macapat Berbasis Android*. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 1 (1), 39-45
- Putri, H., Lutfi, H. M.a, & Din, A.U. (2020). Analisis Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Becicedu*, 4 (4), 861-872.
- Bruce, R. Maxim., Pressman, Roger S. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th edition)*. America: MC Graw Hill Education
- Janner, S. (2010) *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kristanto, dkk. 2015. Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Multi-platform untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1 (3), 279-290.
- Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (2012). *Peraturan Kepala Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia Nomor: 04/E/2012 tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: LIPI.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan. S. (2019). Edukasi Matematika Menggunakan Metode Path Finding Berbasis Desktop. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 411-415
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Suhada, I. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.