



Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Oleh Siswa Selama Kegiatan Belajar Daring Di SMA 3 Kuala Kapuas

Wahidin

STAI Kuala Kapuas, Kalimantan Tengah, Indonesia

Email: wahidalqarni55@gmail.com

Abstract

The development of information technology has driven changes in the learning system, including at the secondary school level. The use of learning applications has become a primary alternative to support the online learning process, particularly to accommodate the needs for access to materials, communication, and evaluation. This study focused on the use of learning applications by students at Kuala Kapuas 3 High School during online learning activities. The purpose of this study was to determine the types of applications used, the frequency and duration of their use, how students utilize them, the obstacles encountered, and the strategies they use to overcome these obstacles. This study used a qualitative approach with descriptive methods. The subjects were 11th and 12th grade students, while the objects were students' activities in using learning applications. Data collection techniques were conducted through interviews, observation, and documentation, followed by analysis through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that students actively use various applications such as Google Classroom, WhatsApp, and Zoom. Application use provides benefits in terms of learning flexibility, increased independence, and effective communication. Obstacles encountered included network disruptions, limited devices, and learning boredom. Students developed various strategies such as sharing devices, finding locations with stable signal, and forming online study groups.

Keywords: Utilization of Learning Applications, Online Learning Activities and Students.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan dalam sistem pembelajaran, termasuk di tingkat sekolah menengah. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran menjadi alternatif utama dalam menunjang proses belajar daring, terutama untuk mengakomodasi kebutuhan akses materi, komunikasi, dan evaluasi. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi pembelajaran oleh siswa SMA 3 Kuala Kapuas dalam kegiatan belajar daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis aplikasi yang digunakan, frekuensi dan durasi penggunaannya, cara siswa memanfaatkannya, kendala yang dihadapi, serta strategi siswa dalam mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI dan XII, sedangkan objeknya adalah aktivitas siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa siswa menggunakan berbagai aplikasi seperti Google Classroom, WhatsApp, dan Zoom secara aktif. Pemanfaatan aplikasi memberikan manfaat dalam hal fleksibilitas belajar, peningkatan kemandirian, dan efektivitas komunikasi. Kendala yang dihadapi meliputi gangguan jaringan, keterbatasan perangkat, serta kejenuhan belajar. Siswa mengembangkan berbagai strategi seperti berbagi perangkat, mencari lokasi sinyal stabil, serta membentuk kelompok belajar daring.

Kata Kunci: Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran, Kegiatan Belajar Daring dan Siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses utama dalam pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan pada metode pembelajaran, yang kini tidak hanya dilakukan secara tatap muka, tetapi juga melalui media digital. Pembelajaran digital memberikan fleksibilitas dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan dan di mana saja.²

Perkembangan teknologi menuntut proses pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa masa kini. Menurut Dimiyati et al., pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, asalkan disusun secara sistematis dan didukung oleh kesiapan guru dan siswa.³ Oleh karena itu, penggunaan teknologi menjadi aspek penting dalam pendidikan modern yang harus terus dikembangkan.

Selain itu, pembelajaran digital juga menuntut siswa untuk mampu beradaptasi dengan cara belajar yang baru dan mengembangkan kemandirian dalam mengakses sumber belajar. Kemampuan literasi digital siswa menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam menjalankan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pembelajaran di era digital perlu mendapat perhatian khusus dalam penelitian pendidikan.

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran merupakan bagian dari implementasi teknologi digital dalam dunia pendidikan. Berbagai aplikasi seperti Google Classroom, Zoom, dan Microsoft Teams menyediakan fitur-fitur yang membantu guru dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, serta berinteraksi dengan siswa secara efektif. Aplikasi-aplikasi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan mudah diakses oleh siswa.

Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Telaumbanua et al., melaporkan bahwa pelatihan guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berhasil meningkatkan kemampuan guru dan berdampak positif pada proses belajar mengajar di sekolah.⁴ Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi

¹A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 72.

²M. Munir, *Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 39.

³M. Dimiyati, D. Suwardiyanto, H. Yulindoko, & V.W. Arief, "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (Online) Bagi Guru dan Siswa di SMK NU Rogojampi", *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 2, (2020), h. 3.

⁴Y. Telaumbanua, H. Hasbi, S. Erdian, & H. Saptopramono, "Pemanfaatan aplikasi/platform pendidikan berbasis teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA", *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 11, (2021), h. 89.

pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bila digunakan dengan baik.

Namun, di sisi lain, pemanfaatan aplikasi pembelajaran juga menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kemampuan digital siswa. Oleh karena itu, penting untuk meneliti bagaimana aplikasi pembelajaran dimanfaatkan oleh siswa dan guru serta kendala apa saja yang muncul dalam penerapannya agar dapat dicari solusi yang tepat.

Aplikasi daring seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah menengah. Aplikasi ini menyediakan berbagai kemudahan, mulai dari pengelolaan materi pembelajaran, penugasan, hingga komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Rahmatia, aplikasi daring memungkinkan proses belajar lebih efisien dan fleksibel karena siswa dapat mengakses materi dan berinteraksi dengan guru secara online.⁵

Penggunaan aplikasi daring juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan teknologi informasi yang penting di era digital dan dengan fitur-fitur interaktif, aplikasi ini mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan masa kini yang harus adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Meskipun banyak keuntungan, aplikasi daring juga menimbulkan tantangan, terutama terkait aksesibilitas dan kemampuan penggunaannya. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan jaringan internet, sehingga muncul kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, evaluasi mengenai penggunaan aplikasi daring dalam konteks sekolah tertentu, seperti SMA 3 Kuala Kapuas, menjadi hal yang penting untuk dilakukan.

Observasi awal di SMA 3 Kuala Kapuas, pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran sudah menjadi salah satu metode yang diterapkan dalam mendukung proses belajar mengajar. Namun, dalam praktiknya, terdapat beberapa kendala yang dialami siswa, seperti keterbatasan akses perangkat teknologi dan jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini mempengaruhi kemampuan siswa untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara optimal.

Selain itu, terdapat variasi kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran daring. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik cenderung lebih mudah mengikuti proses pembelajaran dibandingkan siswa yang masih kesulitan menggunakan teknologi tersebut. Variasi kemampuan ini berdampak pada efektivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Fenomena tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang mendalam tentang bagaimana siswa SMA 3 Kuala Kapuas memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring, kendala yang dihadapi, serta strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti secara mendalam dan penulis tuangkan dalam judul penelitian ini, yaitu: "Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran oleh Siswa Selama Kegiatan Belajar Daring di SMA 3 Kuala Kapuas".

⁵R. Rahmatia, "Pemanfaatan Software Aplikasi Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah pada Masa Pembelajaran Digital", *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, Vol. 9, No. 3, (2020), h. 218.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena bertujuan memahami secara mendalam fenomena pemanfaatan aplikasi pembelajaran oleh siswa tanpa manipulasi kondisi. Pendekatan deskriptif memungkinkan penggambaran rinci penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses belajar daring serta kendala yang dialami siswa.⁶ Penelitian ini cocok untuk mengungkap aspek subjektif dan sosial yang sulit diukur secara kuantitatif sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang pemanfaatan aplikasi oleh siswa di SMA 3 Kuala Kapuas.

Subjek penelitian adalah 42 orang siswa kelas XI dan 39 orang siswa kelas XII SMA 3 Kuala Kapuas yang aktif menggunakan aplikasi pembelajaran selama belajar daring. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih informan yang representatif dan mampu memberikan data relevan serta mendalam.⁷ Objek penelitian mencakup pemanfaatan aplikasi pembelajaran dalam aspek penggunaan, frekuensi, kendala teknis, dan manfaat bagi siswa. Fokus penelitian disesuaikan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran daring di sekolah tersebut agar hasilnya lebih tepat sasaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata perilaku siswa saat menggunakan aplikasi pembelajaran. Wawancara bertujuan menggali pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi siswa secara mendalam. Dokumentasi berupa rekaman aktivitas dan catatan pendukung digunakan sebagai data pelengkap sekaligus verifikasi informasi.⁸ Kombinasi teknik ini menjamin data yang diperoleh valid dan kaya.

Pengolahan data dilakukan melalui tahap reduksi data yang meliputi seleksi, penyederhanaan, pemfokusan, dan pengorganisasian data sehingga lebih mudah dianalisis.⁹ Proses reduksi membantu peneliti memusatkan perhatian pada data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi dan tabel agar memudahkan pemahaman dan interpretasi. Pengolahan data yang sistematis menjadi dasar penting sebelum analisis data dijalankan.

Analisis data menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri atas tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.¹⁰ Model ini memfasilitasi peneliti dalam mengorganisasi dan menafsirkan data secara sistematis untuk mengungkap makna serta pola terkait pemanfaatan aplikasi pembelajaran. Proses analisis berlangsung secara berulang sehingga menghasilkan pemahaman komprehensif dan dapat menjawab tujuan penelitian.

Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, member check, serta audit trail.¹¹ Triangulasi membandingkan data dari berbagai

⁶L.J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 9.

⁷J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*, (Jakarta: Grasindo, 2020), h. 21.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 118.

⁹M.B. Miles, A.M. Huberman & J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, (Alih Bahasa oleh Tjetjep Rohendi Rohidi), (Jakarta: UI Press, 2019), h. 193.

¹⁰S. Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 2018), h. 76.

¹¹S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 32.

sumber dan metode untuk memastikan konsistensi dan akurasi informasi. Member check dilakukan dengan mengonfirmasi temuan sementara kepada informan agar interpretasi peneliti sesuai dengan maksud mereka. Audit trail mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara rinci guna menjamin keterbukaan dan keterlacakan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran oleh siswa selama kegiatan belajar daring di SMA 3 Kuala Kapuas tergambar pada hasil penelitian dan pembahasan berikut:

Jenis Aplikasi Pembelajaran yang Digunakan Siswa Selama Kegiatan Belajar Daring

Jenis aplikasi pembelajaran yang digunakan siswa selama belajar daring di SMA 3 Kuala Kapuas bervariasi, dengan dominasi aplikasi Google Classroom, WhatsApp, dan Zoom. Google Classroom berfungsi sebagai media distribusi materi dan pengumpulan tugas, sedangkan WhatsApp digunakan untuk komunikasi cepat antar siswa dan guru. Zoom dipakai untuk sesi tatap muka virtual secara langsung. Penggunaan aplikasi ini didukung oleh kemudahan akses serta fitur kolaborasi yang memadai. Menurut Arifin, pemilihan aplikasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kemampuan aplikasi dalam mendukung komunikasi interaktif antara guru dan siswa.¹²

Beberapa siswa juga melaporkan menggunakan aplikasi tambahan seperti Edmodo dan Microsoft Teams untuk mendukung kebutuhan belajar yang lebih khusus, misalnya manajemen tugas dan diskusi kelompok. Keberagaman aplikasi ini menunjukkan bahwa siswa cenderung memilih aplikasi sesuai kebutuhan pembelajaran dan kenyamanan penggunaannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Putra dan Sari, teknologi pembelajaran yang efektif adalah yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik pengguna serta memberikan fleksibilitas dalam interaksi belajar.¹³

Meskipun aplikasi-aplikasi tersebut relatif mudah diakses, kendala teknis seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya pemahaman fitur aplikasi masih menjadi hambatan dalam pemanfaatannya secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyo yang menyatakan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur pendukung.¹⁴ Oleh karena itu, peningkatan literasi digital dan penyediaan fasilitas pendukung menjadi aspek penting agar aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa.

¹²Z. Arifin, *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), h. 93.

¹³Ahmad Putra & R. Sari, "Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring pada Siswa SMA di Kota Malang", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 23, No. 2, (2021), h. 112.

¹⁴H. Prasetyo, "Kendala Teknis dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah: Studi Kasus di Jawa Tengah", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 24, No. 3, (2019), h. 256.

Frekuensi dan Durasi Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran oleh Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, mayoritas siswa SMA 3 Kuala Kapuas menggunakan aplikasi pembelajaran secara rutin, terutama pada hari-hari aktif sekolah. Frekuensi penggunaan aplikasi seperti Google Classroom dan WhatsApp berkisar antara 4 hingga 6 kali per minggu, dengan intensitas tertinggi pada jam belajar pagi hingga siang hari. Siswa mengakses aplikasi untuk menerima materi, mengerjakan tugas, mengikuti diskusi kelas, dan melakukan komunikasi dengan guru. Menurut Riyana, efektivitas pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh intensitas keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi, termasuk konsistensi dalam penggunaannya.¹⁵

Durasi pemanfaatan aplikasi per hari bervariasi tergantung pada jumlah mata pelajaran dan tugas yang diberikan. Rata-rata siswa menggunakan aplikasi pembelajaran selama 2 hingga 4 jam per hari, dengan waktu terbanyak digunakan untuk mengerjakan tugas atau membaca materi yang dibagikan guru. Durasi ini cenderung meningkat menjelang ujian atau ketika terdapat tugas kelompok berbasis daring. Data ini mendukung pendapat Munir yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membutuhkan akses, tetapi juga waktu yang cukup agar proses belajar berlangsung optimal dan mendalam.¹⁶

Meskipun sebagian siswa cukup aktif menggunakan aplikasi pembelajaran, ada juga yang hanya mengakses aplikasi saat mendapat pemberitahuan tugas. Beberapa siswa mengaku hanya membuka aplikasi 1–2 kali seminggu, terutama karena terbatasnya akses internet atau keterbatasan perangkat. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor infrastruktur sangat mempengaruhi frekuensi dan durasi penggunaan aplikasi pembelajaran. Penelitian oleh Haryati & Sari menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran daring sangat bergantung pada akses yang memadai serta kesiapan siswa dalam mengatur waktu belajar secara mandiri di rumah.¹⁷

Cara Siswa Memanfaatkan Aplikasi Pembelajaran untuk Mendukung Aktivitas Belajar

Siswa SMA 3 Kuala Kapuas memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara aktif untuk mendukung berbagai aktivitas belajar, terutama dalam mengakses materi pelajaran, mengikuti diskusi kelas, dan mengumpulkan tugas. Google Classroom digunakan sebagai platform utama untuk menerima materi dan instruksi dari guru, sedangkan WhatsApp dimanfaatkan untuk komunikasi informal dan diskusi kelompok. Siswa merasa terbantu dengan adanya notifikasi otomatis dan integrasi tugas yang jelas pada aplikasi tersebut. Menurut Sadiman, pemanfaatan media berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mendukung penyampaian informasi yang cepat dan terstruktur.¹⁸

¹⁵C. Riyana, *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 49.

¹⁶Munir, *Pembelajaran Digital: Strategi, Desain, dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 51.

¹⁷S. Haryati, & M. Sari, "Pengaruh Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran terhadap Kemandirian Belajar Siswa", *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, Vol. 6, No. 1, (2020), h. 34.

¹⁸A.S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020), h. 109.

Aplikasi pembelajaran juga digunakan siswa untuk berinteraksi langsung dengan guru dalam sesi tanya jawab atau konsultasi tugas. Zoom dan Google Meet digunakan saat sesi pembelajaran sinkron, yang memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan secara langsung. Selain itu, siswa menggunakan fitur komentar dan pesan pribadi dalam aplikasi untuk meminta klarifikasi materi. Studi oleh Lestari & Huda menyatakan bahwa interaksi dua arah antara guru dan siswa melalui media digital sangat penting untuk menjaga keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring serta membantu mereka memahami materi secara lebih baik.¹⁹

Beberapa siswa juga memanfaatkan aplikasi pembelajaran untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran. Misalnya, mereka mengakses ulang materi yang telah dibagikan guru, mengerjakan latihan soal, serta mencari referensi tambahan dari tautan yang diberikan melalui aplikasi. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran tidak hanya digunakan secara pasif, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang fleksibel. Sejalan dengan pendapat Warsita, media pembelajaran digital yang digunakan secara optimal dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa karena memberi ruang akses belajar tanpa batasan waktu dan tempat.²⁰

Kendala Teknis dan Non-Teknis yang Dihadapi Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Pembelajaran

Siswa SMA 3 Kuala Kapuas menghadapi beberapa kendala teknis saat menggunakan aplikasi pembelajaran, terutama terkait koneksi internet yang tidak stabil, kuota data yang terbatas, serta perangkat belajar yang kurang memadai. Banyak siswa mengandalkan ponsel pribadi dengan jaringan seluler yang tidak merata, terutama bagi yang tinggal di daerah pinggiran. Kondisi ini menghambat kelancaran saat mengikuti pembelajaran sinkron melalui Zoom atau Google Meet. Menurut Munir, keberhasilan pembelajaran berbasis TIK sangat bergantung pada tersedianya infrastruktur yang mendukung, termasuk jaringan internet dan perangkat keras yang sesuai.²¹

Selain kendala teknis, siswa juga menghadapi kendala non-teknis, seperti kurangnya motivasi belajar, manajemen waktu yang buruk, dan lingkungan rumah yang tidak kondusif untuk belajar. Beberapa siswa mengaku kesulitan mengatur waktu antara tugas sekolah dan tanggung jawab di rumah, sehingga tidak konsisten dalam mengakses aplikasi pembelajaran. Hal ini diperburuk oleh kurangnya bimbingan langsung dari guru. Hasanah & Lubis menyatakan bahwa faktor psikologis dan sosial seperti motivasi, disiplin, serta dukungan lingkungan sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran daring.²²

Kendala lainnya adalah minimnya literasi digital, terutama dalam memahami cara kerja dan fitur aplikasi pembelajaran. Sebagian siswa hanya menguasai fungsi

¹⁹A.R. Lestari, & M. Huda, "Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Digital", *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol. 9, No. 1, (2021), h. 65.

²⁰B. Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 3.

²¹Munir, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 14.

²²R. Hasanah, & R. Lubis, "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Menengah", *Jurnal Pendidikan Nusantara*, Vol. 3, No. 2, (2020), h. 101.

dasar seperti mengirim tugas atau membaca materi, namun belum mampu memanfaatkan fitur-fitur lanjutan seperti diskusi kelas, kolaborasi dokumen, atau integrasi dengan sumber belajar eksternal. Sugandi menjelaskan bahwa literasi digital menjadi syarat penting dalam pembelajaran berbasis aplikasi agar siswa dapat berinteraksi secara aktif, bukan sekadar menjadi penerima informasi. Oleh karena itu, pelatihan literasi digital bagi siswa sangat dibutuhkan agar pemanfaatan aplikasi menjadi lebih maksimal.²³

Manfaat yang Dirasakan Siswa Dari Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Selama Belajar Daring

Siswa SMA 3 Kuala Kapuas merasakan berbagai manfaat dari penggunaan aplikasi pembelajaran selama kegiatan belajar daring. Salah satu manfaat yang paling menonjol adalah kemudahan dalam mengakses materi pelajaran secara fleksibel. Aplikasi seperti Google Classroom dan WhatsApp memudahkan siswa untuk memperoleh materi, baik berupa teks, gambar, maupun video, yang dapat dibuka kapan pun diperlukan. Akses tanpa batas waktu ini sangat membantu siswa untuk mengulang materi yang belum dipahami secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich et al., yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai kecepatan dan waktu mereka sendiri.²⁴

Manfaat lainnya adalah kemampuan siswa dalam mengelola proses belajar secara mandiri. Siswa terbiasa menetapkan jadwal belajar sendiri, memantau tenggat waktu pengumpulan tugas, serta menentukan strategi belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Kondisi ini melatih kedisiplinan dan kemandirian yang sebelumnya jarang dimiliki dalam sistem tatap muka. Menurut Miarso, penggunaan teknologi pendidikan yang tepat dapat mengubah peran siswa dari pasif menjadi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong tumbuhnya tanggung jawab pribadi terhadap kegiatan belajar.²⁵

Aplikasi pembelajaran juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, meskipun dilakukan secara daring. Melalui fitur komentar, pesan pribadi, dan forum diskusi, siswa dapat mengajukan pertanyaan dan menerima tanggapan dari guru secara langsung. Beberapa siswa mengaku lebih nyaman bertanya melalui aplikasi daripada secara langsung di kelas karena tidak merasa malu. Studi oleh Siregar dan Manurung menunjukkan bahwa media digital dapat menciptakan ruang komunikasi yang lebih terbuka dan responsif, yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.²⁶

Selain aspek akademik, siswa juga merasakan manfaat dalam pengembangan kemampuan teknologi dan literasi digital. Penggunaan aplikasi pembelajaran setiap hari membuat siswa terbiasa dengan penggunaan berbagai fitur teknologi informasi,

²³D. Sugandi, *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 19.

²⁴R. Heinich, et al., *Instructional Media and Technologies for Learning* (9th ed.), (Boston: Pearson Education, 2016), h. 2.

²⁵Y. Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2021), h. 31.

²⁶E. Siregar, & M.R. Manurung, "Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Jarak Jauh", *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, Vol. 10, No. 2, (2020), h. 74.

seperti unggah dokumen, membuat presentasi daring, dan mencari informasi dari sumber terpercaya. Menurut Warsita, pemanfaatan TIK dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga memberikan bekal keterampilan abad 21 yang penting bagi peserta didik dalam menghadapi dunia digital.²⁷

Secara keseluruhan, siswa memandang aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu yang efektif untuk menunjang kegiatan belajar selama pembelajaran daring berlangsung. Meski masih terdapat kendala teknis dan non-teknis, mayoritas siswa menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran membantu mereka tetap bisa belajar meski tidak berada di ruang kelas. Dengan pemanfaatan yang tepat dan pendampingan yang memadai dari guru, aplikasi ini tidak hanya menjembatani proses belajar selama daring, tetapi juga memperkuat budaya belajar mandiri di kalangan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai jembatan antara materi dan pemahaman siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang tidak konvensional.²⁸

Strategi atau Cara Siswa Mengatasi Kendala dalam Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

Siswa SMA 3 Kuala Kapuas menghadapi kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil. Untuk menyasiasi hal tersebut, mereka mencari lokasi dengan sinyal kuat seperti halaman rumah, warung internet, atau fasilitas umum yang memiliki akses Wi-Fi. Waktu akses juga disesuaikan, biasanya dilakukan saat jaringan lebih stabil di malam hari. Tindakan ini menunjukkan bentuk adaptasi terhadap keterbatasan infrastruktur. Suparman menyatakan bahwa dalam lingkungan pembelajaran digital, strategi adaptif menjadi keterampilan penting bagi siswa yang berada di wilayah dengan keterbatasan teknologi.²⁹

Perangkat belajar yang tidak memadai menjadi kendala lain. Siswa mengatasinya dengan bergantian menggunakan gawai milik anggota keluarga lain atau tetap menggunakan perangkat lama dengan fungsi terbatas. Semangat belajar tetap dijaga meskipun perangkat yang digunakan tidak optimal. Ketekunan siswa dalam menghadapi keterbatasan menunjukkan adanya motivasi belajar yang kuat. Sardiman menegaskan bahwa motivasi intrinsik mendorong siswa untuk tetap belajar aktif meskipun sarana belajar belum sepenuhnya memadai.³⁰

Kesulitan menggunakan fitur aplikasi diatasi dengan belajar mandiri melalui tutorial digital seperti video di YouTube atau bertanya kepada teman yang lebih paham. Inisiatif ini membuat siswa perlahan menguasai fungsi-fungsi penting dalam aplikasi pembelajaran, seperti membuat tugas digital, mengirim dokumen, hingga menggunakan penyimpanan awan. Kemampuan siswa meningkat seiring waktu tanpa bergantung penuh pada guru atau pendamping teknis. Fatimah dan Suryani

²⁷B. Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan . . .*, h. 17.

²⁸A.S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian . . .*, h. 129.

²⁹A. Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2021), h. 11.

³⁰A.S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian . . .*, h. 133.

menjelaskan bahwa pemecahan masalah teknologi secara mandiri dapat meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan.³¹

Kejenuhan belajar daring diatasi dengan membuat jadwal belajar pribadi yang lebih fleksibel. Beberapa siswa membentuk kelompok diskusi online dengan teman sekelas untuk bertukar informasi atau menyelesaikan tugas bersama. Dukungan sosial dari rekan sebaya membantu menjaga semangat belajar, terutama saat tekanan tugas meningkat. Lingkungan belajar yang positif, meskipun tidak fisik, terbukti berkontribusi terhadap ketahanan belajar siswa. Daryanto menjelaskan bahwa keterlibatan sosial dalam pembelajaran sangat mempengaruhi semangat dan konsistensi belajar siswa.³²

Strategi-strategi yang dilakukan siswa mencerminkan kemandirian belajar dan daya adaptasi yang tinggi. Kreativitas dan fleksibilitas menjadi kunci dalam mengatasi berbagai hambatan, baik teknis maupun non-teknis. Siswa tidak hanya menunggu bantuan dari luar, melainkan secara aktif mencari solusi yang sesuai dengan kondisi mereka. Purwanto menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran daring bergantung pada kemampuan siswa dalam mengembangkan strategi belajar mandiri dan memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara optimal.³³

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan aplikasi pembelajaran oleh siswa SMA 3 Kuala Kapuas selama kegiatan belajar daring menunjukkan bahwa siswa secara aktif menggunakan berbagai jenis aplikasi seperti Google Classroom, WhatsApp, Zoom, dan Microsoft Teams untuk mendukung proses pembelajaran. Frekuensi dan durasi penggunaan aplikasi cukup tinggi, terutama pada hari-hari sekolah aktif, dengan rata-rata penggunaan 2 hingga 4 jam per hari. Siswa memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menerima materi, mengumpulkan tugas, berinteraksi dengan guru, hingga belajar mandiri di luar jam pelajaran. Berbagai manfaat dirasakan siswa, seperti kemudahan akses materi, peningkatan kemandirian belajar, serta penguatan komunikasi digital. Meskipun demikian, siswa juga menghadapi kendala teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan perangkat, serta kendala non-teknis berupa motivasi yang menurun dan lingkungan belajar yang tidak mendukung dan untuk mengatasi hal tersebut, siswa menerapkan berbagai strategi seperti mencari lokasi sinyal yang kuat, berbagi perangkat, belajar otodidak tentang penggunaan aplikasi, serta membentuk kelompok belajar daring. Adapun implikasi dari penelitian ini ialah sekolah dan pendidik perlu memberikan dukungan yang lebih sistematis dalam bentuk pelatihan penggunaan teknologi, penyediaan akses digital yang merata, serta strategi pembelajaran yang adaptif agar penggunaan aplikasi pembelajaran dapat berjalan efektif, inklusif, dan berkelanjutan di masa depan.

³¹N. Fatimah, & L. Suryani, "Strategi Siswa Menghadapi Kendala dalam Pembelajaran Online", *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2, (2020), h. 88.

³²Daryanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2023), h. 109.

³³A. Purwanto, "Strategi Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi di Masa Pandemi", *Jurnal Pendidikan Nusantara*, Vol. 4, No. 1, (2020), h. 14.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Putra, dan R. Sari. "Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring pada Siswa SMA di Kota Malang." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23, No. 2 (2021).
- Arifin, Zainal. *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Daryanto. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2023.
- Dimiyati, M., D. Suwardiyanto, H. Yuliandoko, dan V. W. Arief. "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (Online) Bagi Guru dan Siswa di SMK NU Rogojampi." *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 2 (2020).
- Fatimah, N., dan L. Suryani. "Strategi Siswa Menghadapi Kendala dalam Pembelajaran Online." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 5, No. 2 (2020).
- Hasanah, R., dan R. Lubis. "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan Nusantara* 3, No. 2 (2020).
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 9th ed. Boston: Pearson Education, 2016.
- Haryati, S., dan M. Sari. "Pengaruh Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran terhadap Kemandirian Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia* 6, No. 1 (2020).
- Lestari, A. R., dan M. Huda. "Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Digital." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan* 9, No. 1 (2021).
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2021.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press, 2019.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Munir. *Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Pembelajaran Digital: Strategi, Desain, dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- . *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Nasution, S. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito, 2018.
- Prasetyo, H. "Kendala Teknis dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah: Studi Kasus di Jawa Tengah." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 24, no. 3 (2019).
- Purwanto, A. "Strategi Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Nusantara* 4, No. 1 (2020).
- Raco, J. R. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo, 2020.

- Rahmatia, R. "Pemanfaatan Software Aplikasi Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah pada Masa Pembelajaran Digital." *Jurnal Akademik FKIP Unidayan* 9, No. 3 (2020).
- Riyana, Cecep. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020.
- Siregar, E., dan M. R. Manurung. "Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 10, No. 2 (2020).
- Sugandi, Dedi. *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suparman, Acep. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga, 2021.
- Telaumbanua, Y., H. Hasbi, S. Erdian, dan H. Saptopramono. "Pemanfaatan Aplikasi/Platform Pendidikan Berbasis Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1, No. 11 (2021).
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.