

Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar

Ni Putu Intan Camarini*, Putu Nanci Riastini², I Made Suarjana³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 28, 2024

Accepted March 15, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Aplikasi Digital, Studi Masalah, Guru Sekolah Dasar

Keywords:

Digital Application, Problem Study, Elementary School Teacher



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Masalah yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran adalah kurangnya penguasaan teknologi digital, terutama dalam memanfaatkan aplikasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis problematika guru sekolah dasar menggunakan aplikasi digital dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif dengan populasi sebanyak 56 guru. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrument berupa angket. Data kuantitatif yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan informasi terbaru terkait problematika guru sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi digital berada pada kategori sedang. Problematika yang dihadapi guru-guru yaitu sebagian besar guru masih belum mampu menguasai aplikasi digital. Faktor-faktor yang memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital yaitu: 1) membuat pekerjaan lebih mudah dan efektif; 2) mudah dipelajari dan digunakan; dan 3) tidak terikat waktu atau tempat. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa aspek utama yang menjadi problematika guru dalam menggunakan aplikasi digital yaitu aspek keterampilan dan aspek ekonomi.

ABSTRACT

The problem faced by teachers in using technology for learning is the lack of mastery of digital technology, especially in utilizing digital applications. This research aims to analyze the problems of elementary school teachers using digital applications and the factors that influence them. The type of research is descriptive research with a population of 56 teachers. Sampling was carried out using a saturated sampling technique, so that the entire population was used as the research sample. Data collection was carried out using an instrument in the form of a questionnaire. The quantitative data that has been collected is analyzed using descriptive statistical methods. The research results show that the latest information regarding elementary school teachers' problems in using digital applications is in the medium category. The problem faced by teachers is that most teachers are still unable to master digital applications. Factors that influence teachers in using digital applications are: 1) making work easier and more effective; 2) easy to learn and use; and 3) not bound by time or place. Therefore, it can be seen that the main aspects that are problematic for teachers in using digital applications are the skills aspect and the economic aspect.

1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang sangat cepat, karena kebutuhan manusia semakin bertambah dan setiap orang merasakan kemudahan dalam mengakses beragam informasi dari berbagai situs internet (Rosmalina, 2022; Kurniawan, 2021). Era teknologi seperti saat ini telah memberikan banyak perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Perubahan yang terjadi tentunya berkaitan dengan pembaharuan sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek dan komponen (Mahlopi, 2022; Widiyono, 2021). Dari masa ke masa, teknologi dibuat semakin canggih dan semua berbasis digital. Kecanggihan teknologi era digital mengharuskan guru-guru mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran (Dewi et al, 2022; Azis, 2019). Teknologi digital dimanfaatkan dalam pendidikan untuk mendorong pembelajaran yang aktif, membangun pengetahuan, inkuiri, eksplorasi bagi peserta didik, kemudian juga dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi jarak jauh

*Corresponding author

E-mail addresses: tancamarini@gmail.com (Ni Putu Intan Camarini)

untuk berbagi data antara guru dan peserta didik secara daring (Puspa & Suniasih, 2022; Ramadhina & Rohman, 2022; Hidayat & Khotimah, 2019). Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran memudahkan guru dan peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Penelitian sebelumnya menunjukkan beberapa problematika guru SD dalam pembelajaran IPS selama pembelajaran daring yaitu kurangnya sarana dan prasarana, terbatasnya interaksi, dan guru kurang menguasai teknologi (Sati et al., 2021; Wibowo, 2020). Namun, di sisi lain terdapat beberapa kendala seperti gangguan jaringan sinyal, kuota internet, dan tidak semua orang tua memiliki fasilitas handphone maupun laptop untuk anak didiknya. Hal tersebut menyebabkan adanya keterlambatan pengumpulan tugas dan ketertinggalan materi pelajaran bagi peserta didik (Artanti et al., 2023; Widhiarto et al., 2021; Widodo et al., 2021).

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, terdapat pula beberapa permasalahan dalam pembelajaran daring masa pandemi Covid-19. Materi pembelajaran yang disampaikan secara daring belum tentu dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh semua peserta didik. Kemampuan guru yang terbatas dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran daring, karena tidak semua guru mampu mengoperasikan komputer, laptop, maupun handphone dengan maksimal, juga menjadi kendala. Selain itu, keterbatasan guru dalam melakukan pengawasan terhadap peserta didik dalam pembelajaran daring semakin diperparah oleh aplikasi digital yang digunakan tidak menyediakan forum diskusi untuk menjelaskan dan menanyakan materi pembelajaran (Wahyuningsih, 2021; Asmuni, 2020). Hasil riset sebelumnya menunjukkan tantangan guru di era digital adalah guru sampai sekarang masih banyak memakai produk 80-an, sementara siswanya sudah memakai produk kontemporer (Zebua, 2023; Latif, 2020). Akibatnya, para siswa berbeda secara radikal dengan para guru karena banyak terjadi perbedaan diantara guru dan siswa. Kasus yang sering terjadi ialah banyak guru yang lambat mengejar laju modernisasi pendidikan. Selain itu siswa telah mampu menerima informasi secara cepat dari berbagai sumber multimedia, sementara banyak guru acapkali memberikan informasi dengan lambat dan dari sumber-sumber terbatas.

Terdapat hambatan guru dalam menggunakan aplikasi digital secara fisik dan non fisik. Hambatan secara fisik yaitu: 1) sarana prasarana yang belum memadai terutama sekolah yang berada di pelosok; dan 2) masih menggunakan perangkat multimedia bekas yang menghambat penggunaannya. Hambatan non fisik yaitu: 1) kepercayaan diri guru masih kurang karena takut gagal mengajar menggunakan aplikasi digital; 2) kurangnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan aplikasi digital dalam proses pembelajaran; dan 3) sikap guru dan resistensi yang melekat terhadap perubahan (Widianto, 2021; Handayani & Aminatun, 2020).

Permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran digital selama pandemi meliputi kebingungan dalam menyajikan materi pembelajaran secara efektif. Guru kesulitan memilih media digital yang tepat agar siswa tetap tertarik dan tidak merasa jenuh selama pembelajaran daring. Selain itu, kendala terkait pulsa paket dan jaringan internet juga dialami oleh guru dan orang tua siswa, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran (Monika et al., 2022; Rahayu et al., 2022). Kemudian, beberapa tantangan pemanfaatan teknologi digital yaitu: 1) adanya kesenjangan digital antara guru, siswa maupun orangtua; 2) koneksi internet lambat karena keterbatasan infrastruktur; 3) penggunaan teknologi digital dalam waktu yang lama menyebabkan cara duduk yang buruk dan kelelahan mata; dan 4) penerapan teknologi memerlukan biaya yang relatif mahal (Hidayat & Khotimah 2019; Rahayu, 2019).

Pembelajaran secara daring dominan dilakukan menggunakan aplikasi Whatsapp Group. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran secara daring menggunakan WA masih dilakukan secara konvensional, yakni guru mengirimkan soal dalam bentuk foto melalui grup WhatsApp. Setelah itu, siswa mengirimkan kembali jawaban mereka dalam bentuk lembar kerja yang juga difoto (Khairiyah et al., 2021; Wahyuningsih & Fatonah, 2021). WhatsApp group merupakan aplikasi digital yang paling sederhana dan mudah digunakan karena guru dapat mengirimkan berbagai hal seperti materi, soal evaluasi, serta penjelasan melalui video atau voice note (Abidah, 2020; Alaby, 2020). Selain WhatsApp group, aplikasi yang sering digunakan untuk melakukan video conference adalah google meeting dan zoom cloud meeting.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan problematika guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Salah satu problematika yang menjadi sorotan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah guru kurang menguasai teknologi digital, terutama pemanfaatan aplikasi digital. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis problematika guru sekolah dasar menggunakan aplikasi digital dan faktor-faktor yang mempengaruhi guru menggunakan aplikasi digital. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan informasi terbaru mengenai probematika guru SD dalam menggunakan aplikasi digital dan faktor-faktor yang berpengaruh. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sumber informasi terbaru bagi para guru dan masyarakat luas, serta menjadi parameter bagi guru dalam meningkatkan kualitas dan keterampilan mereka dalam penggunaan aplikasi digital.

2. METODE

Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi yang digunakan adalah sejumlah 56 guru. Untuk pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode non tes, yang dilakukan menggunakan angket tertutup skala Likert. Responden memilih jawaban yang telah disediakan dalam angket yang telah disusun. Terdapat empat alternatif jawaban yang disediakan dalam angket yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan membagikan angket dalam bentuk lembar *print out*. Hal ini ditujukan agar memudahkan guru mengisi angket secara leluasa dan memudahkan dalam analisis data. Uji validitas isi instrumen dilakukan oleh dua orang dosen dengan spesifikasi ahli pendidikan dasar dan ahli teknologi pendidikan. Terdapat 20 butir pernyataan tertutup yang diuji oleh kedua penilai. Analisis validitas isi instrumen dilakukan menggunakan rumus Gregory, dengan hasil validitas isi kategori sangat tinggi. Setelah uji validitas isi dilakukan, seluruh butir pernyataan dapat digunakan dalam penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen kuesioner dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Problematika Guru dalam Menggunakan Aplikasi Digital

No.	Aspek	Indikator
1	Problematika Guru dalam Menggunakan Aplikasi Digital	a. Kecakapan guru menyampaikan materi menggunakan aplikasi digital b. Pola interaksi antara guru dengan siswa menggunakan aplikasi digital c. Materi dan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi digital d. Situasi belajar menggunakan aplikasi digital e. Pemilihan aplikasi digital dalam pembelajaran f. Keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital g. Komunikasi guru dengan orangtua siswa dan masyarakat h. Kondisi ekonomi dalam menerapkan penggunaan aplikasi digital i. Lingkungan sekitar tempat proses pembelajaran berlangsung
2	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Guru Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Digital	a. Kegunaan aplikasi digital membuat pekerjaan lebih mudah, cepat, produktif, efektif, dan bermanfaat dalam peningkatan kinerja guru b. Kemudahan penggunaan aplikasi digital meliputi mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dikuasai, dan memudahkan interaksi c. Penggunaan aplikasi digital tidak terikat waktu dan tempat

Sumber : Rahmatih & Fauzi (2020) dengan modifikasi

Setelah data terkumpul, kemudian data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan mencari skor ideal, mean, standar deviasi, dan persentase. Data dianalisis dan dikonversikan dalam kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP). Data disajikan dengan menggunakan tabel yang memuat aspek-aspek problematika guru dan aspek faktor-faktor yang memengaruhi guru menggunakan aplikasi digital. Selain itu, disajikan pula total skor, rata-rata, persentase, dan kategori persentase data penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini, data problematika guru sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi digital disajikan dalam bentuk tabel. Adapun tabel yang disajikan memuat jenis problematika guru, total skor, rata-rata skor, persentase hasil pengisian angket oleh responden, dan kualitas kategori. Secara keseluruhan, jumlah guru yang mengisi angket adalah 56 orang. Deskripsi data yang telah dibuat dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Permasalahan Guru Menggunakan Aplikasi Digital

Problematika Guru dalam Menggunakan Aplikasi Digital	Total Skor	Rata-Rata	%	Kategori %
Kecakapan guru menyampaikan materi menggunakan aplikasi digital	122	2,17	54,25%	Sedang
Pola interaksi antara guru dengan siswa	89	1,58	39,5%	Rendah

Problematika Guru dalam Menggunakan Aplikasi Digital	Total Skor	Rata-Rata	%	Kategori %
menggunakan aplikasi digital				
Materi dan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi digital	122	2,17	54,25%	Sedang
Situasi belajar menggunakan aplikasi digital	116	2,07	51,75%	Sedang
Pemilihan aplikasi digital dalam pembelajaran	120	2,14	53,5%	Sedang
Keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital	135	2,41	60,25%	Tinggi
Komunikasi guru dengan orangtua siswa dan masyarakat	228	4,07	50,87%	Sedang
Kondisi ekonomi dalam menerapkan penggunaan aplikasi digital	138	2,46	61,5%	Tinggi
Lingkungan sekitar tempat proses pembelajaran berlangsung	128	2,28	57%	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 9 aspek problematika guru dalam menggunakan aplikasi digital. Aspek yang rendah masalahnya yaitu pola interaksi antara guru dengan siswa menggunakan aplikasi digital dengan persentase sebesar 39,5%. Aspek yang tinggi masalahnya adalah keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital dengan persentase sebesar 60,25% dan kondisi ekonomi dalam menerapkan penggunaan aplikasi digital dengan persentase sebesar 61,5%. Sebelum guru menggunakan aplikasi digital, tentu terdapat hal-hal yang mampu mendorong guru untuk mulai mempelajari hingga mengoperasikan beberapa aplikasi digital. Hal-hal tersebut menjadi faktor yang memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital. Berikut merupakan hasil data penelitian yang menunjukkan faktor-faktor yang memengaruhi guru menggunakan aplikasi digital disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Guru Menggunakan Aplikasi Digital

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Guru Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Digital	Total Skor	Rata-Rata	%	Kategori %
Kegunaan aplikasi digital membuat pekerjaan lebih mudah, cepat, produktif, efektif, dan bermanfaat dalam peningkatan kinerja guru	896	16	80%	Sangat Tinggi
Kemudahan penggunaan aplikasi digital meliputi mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dikuasai, dan memudahkan interaksi	660	11,78	73,62%	Tinggi
Penggunaan aplikasi digital tidak terikat waktu dan tempat	175	3,12	78%	Tinggi

Berdasarkan tersebut, terdapat 3 faktor yang sangat memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital. Aspek-aspek tersebut yaitu: 1) kegunaan aplikasi digital membuat pekerjaan lebih mudah, cepat, produktif, efektif, bermanfaat dalam peningkatan kinerja guru, dengan persentase 80%; 2) kemudahan penggunaan aplikasi digital meliputi mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dikuasai dan memudahkan interaksi, dengan persentase 73,62%; dan 3) penggunaan aplikasi digital tidak terikat waktu dan tempat, dengan persentase 78%. Ketiga faktor tersebut memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap penggunaan aplikasi digital bagi guru.

Pembahasan

Permasalahan guru yang berkaitan dengan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital disebabkan kurangnya kompetensi yang dimiliki oleh guru. Seorang guru harus mengembangkan kemampuannya dalam bidang teknologi digital agar dapat merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan penggunaan teknologi digital yang memadai (Küsel et al., 2020; Rohman, 2016). Keberhasilan pembelajaran digital bergantung pada guru yang mampu memanfaatkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga menciptakan situasi belajar dengan baik. Kurangnya kompetensi guru dalam bidang teknologi disebabkan karena kurangnya niat dari guru itu sendiri untuk berkembang supaya terlepas dari sistem pembelajaran sebelumnya. Selain itu usia guru juga menjadi permasalahan

sebab guru yang usianya 40 tahun ke atas baru mengenal adanya kecanggihan teknologi (Sari, 2019; Lin dan Chen., 2017). Banyaknya beban kerja yang diberikan kepada guru juga menjadi penghambat pengembangan kompetensi diri mereka, dan rendahnya komitmen guru untuk terlibat dalam praktik profesional dan pengembangannya (Riastini, 2021; Prisuna, 2021).

Problematika selanjutnya berkaitan dengan kondisi ekonomi sekolah dalam menerapkan penggunaan aplikasi digital. Kondisi ekonomi sekolah yang belum mendukung secara penuh dalam menerapkan penggunaan aplikasi digital menyebabkan masalah bagi guru untuk menggunakan aplikasi digital. Faktor ekonomi sekolah menjadi penentu keberhasilan penggunaan teknologi digital seperti penyediaan biaya penggunaan fasilitas koneksi internet. Selain itu, biaya perawatan perangkat pendukung yang digunakan oleh guru seperti komputer, laptop, dan lain sebagainya (Permatasari, 2021; Wibowo et al., 2020). Akan tetapi, masih terdapat perangkat yang belum mendukung penggunaan aplikasi digital secara maksimal seperti perangkat laptop guru dan kurangnya koneksi internet berupa Wifi. Kurang memadainya perangkat pembelajaran terjadi karena lemahnya regulasi sekolah dan rendahnya tingkat kepedulian *stakeholder* sekolah terutama guru dalam menyikapi kelengkapan perangkat pendukung penggunaan aplikasi digital. Kondisi ekonomi menjadi permasalahan dalam menerapkan aplikasi digital karena secara umum. *Wifi* di sekolah dasar hanya bisa diakses di ruang guru saja, sedangkan ruang lain tidak terkoneksi. Hal tersebut memicu keterbatasan keterampilan guru dalam hal penguasaan aplikasi digital.

Terdapat salah satu aspek yang tidak menjadi masalah bagi guru dalam menggunakan aplikasi digital yaitu tentang pola interaksi guru dengan siswa menggunakan aplikasi digital. Interaksi yang dilakukan guru dengan siswa menggunakan aplikasi digital seperti *WhatsApp Group* dalam pembelajaran berjalan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar guru dan siswa telah menguasai penggunaan *WhatsApp Group* sebagai alat komunikasi selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Oleh karena itu, interaksi guru dengan siswa tidak menjadi masalah dalam pembelajaran daring.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa, *WhatsApp Group* dapat dijadikan alat interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring (Hasanah, 2021; Khasanah et al., 2021). Adapun masalah penggunaan teknologi aplikasi digital saat pembelajaran daring yaitu berupa hambatan pengaksesan ketika akses ke internet, perangkat, dan aplikasi digital yang digunakan oleh guru maupun orangtua di rumah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dan orang tua siswa dalam menggunakan alat maupun perangkat. Selain itu, lemahnya kompetensi untuk mengintegrasikan aplikasi digital dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran kurang maksimal.

Faktor-faktor yang memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital dibagi menjadi tiga yaitu, faktor kegunaan, faktor kemudahan penggunaan, dan faktor tidak terikat waktu dan tempat. Faktor yang paling memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital yaitu faktor kegunaan. Artinya aplikasi digital berguna untuk memudahkan guru menyampaikan informasi secara online, membuat guru lebih cepat mengetahui gaya belajar serta karakteristik siswa, memudahkan guru berkomunikasi dengan orangtua siswa, dan bermanfaat dalam peningkatan kinerja guru.

Aplikasi digital efektif digunakan guru untuk mengawasi kegiatan belajar siswa di rumah. Selain itu, aplikasi digital mampu meningkatkan kinerja guru. Kinerja guru yang meningkat dapat memudahkan guru menyampaikan materi secara daring, sehingga tujuan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Penggunaan aplikasi digital memungkinkan guru mengembangkan teknologi secara operasional dan fungsional. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa, penggunaan aplikasi digital dapat menambah pengalaman guru untuk mengembangkan teknologi secara operasional maupun fungsional, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Nurjanah & Mukarromah, 2021; Lin et al., 2017).

Faktor berikutnya adalah faktor tidak terikat waktu dan tempat. Aplikasi digital mendorong segala aktivitas pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran memungkinkan guru dan siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa, pembelajaran menggunakan aplikasi digital memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan belajar secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat karena dapat diakses melalui internet (Anhusadar, 2020; Mu'minah & Gaffar, 2020). Penggunaan aplikasi digital yang tidak terikat waktu dan tempat mampu memunculkan ide dan inovasi guru kapanpun dan dimanapun. Dengan demikian, media, metode, dan strategi pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena hal-hal baru yang ditemukan selama menggunakan aplikasi digital dapat membantu guru untuk mengembangkan kreatifitasnya.

Faktor selanjutnya ialah kemudahan penggunaan, yaitu aplikasi digital yang mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dikuasai, serta memudahkan interaksi secara daring. Aplikasi digital dalam pembelajaran yang sering digunakan adalah *WhatsApp Group* (Jusniani & Nurmasidah, 2021; Said, 2021).

Maka dari itu, *WhatsApp Group* sering digunakan oleh guru untuk melakukan diskusi daring dengan siswa maupun orangtua terkait penyampaian informasi yang tidak sempat disampaikan secara langsung. Aplikasi digital lain seperti *Google Classroom*, *Zoom Cloud Meeting*, *Google Meeting*, dan *Schoology* dapat dipelajari penggunaannya melalui *situs web* maupun *YouTube*. Banyak guru telah mampu mengaplikasikan pembelajaran dengan membuat akun belajar, blog pribadi, dan portal belajar yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Hal tersebut berdampak baik terhadap perkembangan teknologi digital di bidang pendidikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan informasi terbaru terkait problematika guru dalam menggunakan aplikasi digital dan faktor-faktor yang memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital. Implikasi penelitian ini adalah kedepannya dapat menjadi referensi dan parameter bagi guru dalam peningkatan kualitas dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi digital. Namun masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperbaiki. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data hanya menggunakan angket saja. Disamping itu, jawaban responden terhadap angket kemungkinan belum mampu menunjukkan jawaban secara jujur, sehingga hasilnya kurang maksimal. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan instrumen atau metode yang lebih efektif dalam pengumpulan data.

4. SIMPULAN

Penelitian ini dapat memberikan informasi terbaru mengenai dua aspek utama yang menjadi masalah bagi guru dalam menggunakan aplikasi digital, yaitu keterampilan dan ekonomi. Sementara itu, faktor yang paling memengaruhi guru dalam menggunakan aplikasi digital terdapat pada aspek kegunaan. Hal itu dikarenakan guru menyadari aplikasi digital membuat pekerjaan lebih mudah, cepat, produktif, efektif, dan bermanfaat dalam peningkatan kinerja guru. Faktor lainnya adalah kemudahan penggunaan, karena guru menyadari kemudahan dalam menggunakan aplikasi digital, meliputi mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dikuasai serta memudahkan interaksi. Faktor ketiga adalah tidak terikat waktu dan tempat, karena guru menyadari penggunaan aplikasi digital dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abidah. (2020). Peran Aplikasi Wa Sebagai Media Pembelajaran Dalam. *Bidayah*, 11, 87–100. <https://doi.org/10.47498/bidayah.v11i1.311>.
- Alaby, M. A. (2020). Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289. Retrieved from <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/499>.
- Anhusadar, L. O. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD Terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44–58. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9609>.
- Artanti, I. D. A. N., Widiana, I. W., & Tegeh, I. M. (2023). Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.57860>.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Permasalahannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan) Osial Dan Pendidikan*, 7(4), 281–288. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318. Retrieved from <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>.
- Chief, E. I. (2019). Blendend Learning, Model Pembelajaran Abad ke-21 di Perguruan Tinggi. *Ta'dib*, 24(2), 233–237. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/tjie.v24i2.4833>.
- Handayani, E. T., & Aminatun, D. (2020). Students' Point of View on the Use of Whatsapp Group To Elevate Writing Ability. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 31–37. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i2.602>.
- Hasanah, M. F. (2021). Efektivitas Penggunaan Whatsapp Group (WAG) Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi Covid-19. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 82–87. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i2.425>.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>.
- Jusniani, N., & Nurmasidah, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 12–19. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1404>.
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 125–131. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>.
- Khasanah, K., Nasan, E., & Jus'aini, J. (2021). Whatsapp Group Media Effectiveness Learning. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 47–75. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1339>.
- Kurniawan, A. (2021). Efektifitas Media Online yang digunakan dalam Proses Pembelajaran Daring. *Palapa*, 9(1), 18–30. <https://doi.org/10.36088/palapa.v9i1.928>.
- Küsel, J., Martin, F., & Markic, S. (2020). University students' readiness for using digital media and online learning—Comparison between Germany and the USA. *Education Sciences*, 10(11), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci10110313>.
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1294>.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>.
- Mahlopi. (2022). Supervisi Pendidikan Era Teknologi 5.0. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 133–141. Retrieved from <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/79>.
- Monika, T. S., Julia, J., & Nugraha, D. (2022). Peran dan Problematika Guru Mengembangkan Keterampilan 4C Abad 21 Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 884–897. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2672>.
- Mu'minah, L. H., & Gaffar, A. A. (2020). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *BIO EDUCATIO:(The Journal of Science and Biology Education)*, 5(2), 23–36.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1). <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.66-77>.
- Permatasari, M. I. (2021). Implementasi Pembelajaran Kimia Berbasis Daring (Google Classroom Dan Zoom Cloud Meeting) Di Smk Negeri 1 Tanjung Palas. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 154–161. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i2.480>.
- Prisuna, B. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 137–147. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39160>.
- Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran GameEdukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>.
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rahmatih, A. N., & Fauzi, A. (2020). Persepsi Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar dalam Menanggapi Perkuliahan secara Daring Selama Masa Covid-19. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 143–153. <https://doi.org/10.36835/modeling.v7i2.618>.
- Ramadhina, D., & Rohman, I. (2022). Problematika Guru dalam Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 117–123. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45598>.
- Riastini, P. N. (2021). Barriers to Elementary School Teachers ' Professional Practice: Teachers ' Voice. *Ilkogretim Online*, 20(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.101>.
- Rohman, M. (2016). Problematika Guru dan Dosen Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(1), 51. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.616>.
- Rosmalina, A. (2022). Dakwah Literasi Digital Terhadap Perilaku Generasi Milenial Dalam Bermedia Sosial. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 13(1), 64–77. <https://doi.org/10.24235/orasi.v13i1.10443>.
- Said, M. S. (2021). Kurangnya Motivasi Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring MAN 2 Kebumen. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 7–11. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1047>.
- Sati, S., Setiana, D., & Amelia, A. N. (2021). Implementasi Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 51–57.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1899>.
- Setyawati, D., Ernaningsih, D., & Syafriati, Y. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Learning Madrasah Pada Pembelajaran Tatap Muka. *Syntax Transformation*, 3(8.5.2017), 2003–2005. <https://doi.org/10.46799/jst.v3i09.614>.
- Wahyuningsih, K. S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 di SMA Dharma Praja Denpasar. *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu*, 24(1), 107–118. Retrieved from <https://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PJAH/article/view/2185>.
- Wahyuningsih, P., & Fatonah, S. (2021). Analisis Berkomunikasi Dalam Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Di SDN 2 Negerikaton Pesawaran Lampung. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–22. Retrieved from
- Wibowo, D. R. (2020). Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 167–176. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7538>.
- Widhiarto, B. S., Noviasari, A., & Rahmawati, T. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Geografi melalui Google Classroom di SMA N 1 Nguter. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 197–206. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i4.194>.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.
- Widiyono, A. (2021). Pengaruh Penggunaan LMS dan Aplikasi Telegram terhadap Aktivitas Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 91–101. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37857>.
- Widodo, A., Rosyidah, A. N. K., Ermiana, I., Anar, A. P., Haryati, L. F., & Novitasari, S. (2021). Analisis Kesulitan Guru SD di Lombok Utara dalam Penyusunan Karya Ilmiah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3), 205–212. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i3.7692>.
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>.