



Identifikasi Aplikasi Edukasi Selama Pembelajaran Daring pada Anak Usia Dini di Kelurahan Srijaya Palembang

Iis Aprilliani¹✉, Hasmalena¹

(¹) Program Studi Pendidikan Guru PAUD, FKIP, Universitas Sriwijaya

DOI: <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16870>

Received 27/01/2022, Accepted 10/04/2022, Published tanggal 26/05/2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui macam-macam aplikasi edukasi selama pembelajaran daring yang digunakan oleh anak usia dini khususnya yang sudah bersekolah. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Dimana sampel pada penelitian ini adalah anak usia dini yang telah bersekolah di Kelurahan Srijaya yang berjumlah 20 orang dengan menggunakan teknik *Random sampling*. Teknik pengumpulan data adalah angket tertutup dan wawancara langsung kepada orang tua anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apa saja aplikasi yang digunakan anak usia dini selama melakukan pembelajaran daring dan berapa persentase dari masing-masing aplikasi yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, maka didapatkan bahwa anak belajar melalui pembelajaran daring 76,25% selanjutnya anak-anak menggunakan macam-macam aplikasi dengan hasil persentase 52,39%, namun diantara banyaknya aplikasi edukasi yang ada, *whatsapp* dan *youtube* adalah aplikasi yang paling sering digunakan selama pembelajaran daring. Sehingga secara keseluruhan, hasil penelitian aplikasi edukasi yang digunakan selama pembelajaran daring pada anak usia dini di Kelurahan Srijaya Palembang yaitu 128,64 atau berada dalam kategori sangat tinggi

Kata Kunci : *Aplikasi Edukasi, Pembelajaran Daring, Pandemi Covid-19*

ABSTRACT

This study aims to determine the various educational applications during online learning that are used by early childhood, especially those who are already in school. The type of research method used is descriptive quantitative. Where the sample in this study is early childhood who have attended school in Srijaya Village, amounting to 20 people using random sampling technique. The data collection technique was a closed questionnaire and direct interviews with the children's parents. The purpose of this study is to identify what applications are used by early childhood during online learning and what percentage of each application is used. Based on the results of the study, it was found that 76.25% of children learn through online learning, then children use various applications with a percentage of 52.39%, but among the many educational applications that exist, *whatsapp* and *youtube* are the most frequently used applications. during online learning. So overall, the results of research on educational applications used during online learning in early childhood in Srijaya Palembang Village are 128.64 or are in the very high category.

Keywords: Educational Apps, Online Learning, Covid-19 Pandemic

How to Cite: Iis Apriliani & Hasmalena (2022). Identifikasi Aplikasi Edukasi selama Pembelajaran Daring pada Anak Usia Dini di Kelurahan Srijaya Palembang. *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 9 (1), 42-54. <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16870>

PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan sedang mengalami perubahan yang signifikan, proses pendidikan yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka di kelas maupun di lingkungan sekolah, sekarang dilakukan dirumah atau dalam jaringan. Sejak Pemerintah menerapkan adanya protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran wabah virus Covid-19, maka timbullah sederet peraturan yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan sistem online atau tidak dilakukannya pembelajaran secara tatap muka, sehingga hal inilah yang menjadikan kegiatan belajar dan pembelajaran berbeda dari sebelumnya, terutama bagi pendidikan anak usia dini (Sari, 2021).

Salah satu jenjang pendidikan yang juga mengalami dampak penyebaran Covid-19 adalah pendidikan anak usia dini. Anak usia dini merupakan suatu individu yang tumbuh dan berkembang dengan pesat dalam kehidupan selanjutnya, karena masa anak usia dini sering disebut masa keemasan atau *Golden Age*. Pada masa *Golden Age* ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini, dimana proses ini terjadi sesuai dengan tingkatan perkembangannya. Sehingga anak usia sangat penting sekali untuk mendapatkan pendidikan. (Syafi'i et al., 2020)

Dampak dari adanya pandemi Covid-19 ini sangat jelas dirasakan bagi dunia pendidikan, terutama ketika peserta didik menyelesaikan tugas-tugas mereka selama mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM). Penggunaan group whatsapp saja tidaklah cukup digunakan sebagai media komunikasi untuk menambah wawasan dan referensi siswa selama pandemi Covid-19 (Daheri et al., 2020). Sehingga terdapat adanya penggunaan berbagai sumber media pembelajaran sangat diperlukan dalam mewujudkan proses KBM secara optimal, khususnya pembelajaran berbasis *elarning* akan sangat membantu dalam menerapkan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring (Mandalina et al., 2019). Terdapat beberapa hasil penelitian tentang kendala dan kekurangan pembelajaran daring misalnya (1) Selama pelaksanaan daring terdapat pemakaian kuota dan biaya yang cukup besar (Purwanto et al., 2020); (2) peserta didik belum terbiasa terhadap adanya pembelajaran daring karena selama ini sistem belajar dilakukan secara tatap muka (Qori, 2020), dan (3) kondisi siswa dan guru beberapa daerah tidak sepenuhnya paham dalam penggunaan teknologi (Syah, 2020).

Permasalahan ini juga dialami ketika peneliti melakukan wawancara langsung dengan beberapa orang tua di Kelurahan Srijaya Palembang yang memiliki anak usia dini pada pertengahan bulan Maret 2021 lalu, maka didapatkan pertama, orang tua kurang menguasai penggunaan teknologi, hanya mengikuti apa yang dikatakan oleh gurunya saja yaitu menggunakan aplikasi *Whatsapp*, hal ini disebabkan karena pelaksanaan daring merupakan hal baru bagi peserta didik, terutama pada peran orang tua (Hayati, 2020). Kedua, orang tua membantu menerima materi dari aplikasi *Whatsapp*, kemudian mengimplementasikan tugas yang diberikan guru dengan mengajari sepengetahuan orang tuanya saja. Hal ini karena terbatasnya materi yang tersedia di internet ataupun di *Whatsapp*. Ketiga, orang tua menunjukkan link *youtube* dan membukanya untuk dicontohkan kepada anaknya agar mempraktekkan kembali hasil video *youtube* tersebut lalu mengirimkan hasil praktek anak dalam bentuk rekaman video melalui aplikasi. Keempat, orang tua hanya mengerti aplikasi *whatsapp* dan *youtube* saja ketika melakukan pembelajaran daring sesuai intruksi dari sekolah.

Permasalahan ini seharusnya diklarifikasikan dengan mengenalkan terkait aplikasi, *software* atau sistem pembelajaran daring yang telah disediakan oleh pemerintah. Berdasarkan hasil penelitian mengidentifikasi dengan sedikitnya penggunaan sumber belajar yang digunakan siswa atau ketidaktahuan anak bahwa terdapat lebih dari satu aplikasi berbasis website yang telah disediakan oleh pemerintah (Kemendikbud) sebagai sumber terpercaya (Sudatha et al., 2020), tidak hanya menggali sumber dari *website* yang belum *terpublish* sesuai aturan atau belum sempurna serta terstruktur secara kurikulum dan materi yang dibutuhkan. Aplikasi gratis yang dimaksud yakni (1) Rumah belajar; (2) Meja kita; (3) *Icando*; (4) *IndonesiaX*; (5) *Google for education*; (6) Kelas pintar; (7) *Microsoft office 365*; (8) *Quipper school*; (9) Ruang guru; (10) sekolahmu; (11) *Zenius*; (12) *Cisco webex* (Kemendikbud, 2020).

Saat ini juga sudah banyak sekali aplikasi pembelajaran daring yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan. Aplikasi seperti *zoom* awalnya hanya digunakan untuk bertukar informasi ataupun hanya sekedar untuk saling menjalin komunikasi antara satu individu dengan individu lainnya, dan sekarang menjadi suatu aplikasi sekaligus media untuk pembelajaran, media dan aplikasi yang mengandung nilai pendidikan, misalnya yaitu ketika guru memberikan pembelajaran melalui aplikasi *zoom*, mengirimkan video ataupun link *youtube* melalui *Whatsapp* kepada peserta didik. Selain itu, aplikasi *Edmodo* adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai aplikasi yang mempunyai kelebihan untuk memudahkan guru maupun orang tua dalam melihat perkembangan anak (Abidin et al., 2020).

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Srijaya, Palembang. Sumatera Selatan. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 9 Oktober - 7 November 2021. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia (0-8) tahun yang berdomisili di Kelurahan Srijaya, Palembang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang di ambil adalah orang tua yang memiliki anak usia (0-8) tahun di Kelurahan Srijaya berjumlah 20 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket dengan teknik penskoran *skala likert*, dan wawancara. Seluruh instrument disusun dengan terlebih dahulu merancang kisi-kisi dan divalidasi sebelum digunakan. Angket yang berisi beberapa pertanyaan harus diisi oleh orang tua dan dapat diisi dilembar angket yang telah dibagikan. Pada penelitian ini peneliti membuat angket yang berjumlah 26 pernyataan dengan skala 1-4 yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP) sebagai pilihan jawabannya. Untuk menghitung skor angket menggunakan rumus perhitungan persentase.

Setelah mengetahui hasil persentase dari perhitungan diatas langkah selanjutnya menetapkan predikat apa yang akan dijadikan pedoman penilaian dengan menggunakan skala nilai yaitu kategori Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Macam-macam Aplikasi Edukasi

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan orang tua didapatkan hasil bahwa dimasa pandemi anak bersekolah dan belajar dari rumah, selama proses pembelajaran daring anak menggunakan teknologi dalam bentuk aplikasi yang terdapat pada gawai atau ponsel yang berisi berbagai macam aplikasi, yakni aplikasi *whatsapp*, *zoom*, *youtube*, siaran TVRI, ruang guru, *google*, *gmeet*, *skype*, *imo*, sekolahmu, meja kita, *Icando*, IndonesiaX, *Cisco Webex*, *Microsoft office 365*, *google for Indonesia*, *Quipper*, dan aplikasi *Zenius*. Namun berdasarkan hasil wawancara mengatakan bahwa aplikasi yang paling sering digunakan selama pembelajaran daring adalah *whatsapp*, *youtube*, dan siaran TVRI, kemudian dilanjutkan penjelasan bahwa aplikasi yang paling mendasar digunakan selama pandemi adalah aplikasi *whatsapp*, alasannya dikarenakan aplikasi *whatsapp* adalah aplikasi yang sangat mudah untuk diakses, berawal dari pemberian tugas, materi, mencari informasi yang belum dimengerti untuk ditanyakan pada guru, ataupun pengiriman *link youtube*, maka dalam hal ini menyatakan bahwa *youtube* adalah aplikasi kedua yang paling sering digunakan selama pembelajaran daring, karena materi yang dikirimkan dalam bentuk *link* pada aplikasi *whatsapp* adalah akses menuju penggunaan aplikasi *youtube*. Kedua aplikasi yang disebutkan adalah aplikasi bernilai *edukasi*, karena terdapat nilai pendidikan yang disampaikan melalui penyampaian materi ataupun tugas.

Hasil penelitian juga menjelaskan bahwa orang tua ikut berperan dalam penggunaan aplikasi pada ponsel atau gawai, sehingga orang tua juga mengajarkan anaknya mengenai materi yang disampaikan guru melalui teknologi bernama aplikasi.

Pembelajaran dalam Jaringan

Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan orang tua, didapatkan data anak yang melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh berjumlah 20 anak yaitu RS, SA, AL, AB, AK, ZA, IK, AZ, ZA, ALI, CA, TA, MAD, AK, HA, MAE, IBA, ABI, MAA, dan AN. Orang tua dari 13 anak tersebut mengatakan selalu belajar melalui Pembelajaran dalam Jaringan atau belajar dari rumah selama pandemi covid-19 ini, orang tua dari 3 orang anak mengatakan bahwa pembelajaran daring dilakukan selama 3 hari dan 3 hari lagi dilakukan pembelajaran luring, dan orang tua dari 3 orang anak mengatakan pembelajaran daring tidak selalu dilakukan, namun berada pada kategori sering yang artinya pembelajaran daring tidak sepenuhnya dilakukan selama pandemi namun kadang dilakukan secara luring juga, yakni pada setiap hari sabtu orang tua mengantarkan tugas anaknya ke sekolah, sehingga tidak sepenuhnya pembelajaran daring dilakukan selama masa pandemi ini.

Hasil wawancara mengenai indikator pembelajaran dalam jaringan ini didapatkan ketika peneliti bertanya langsung kepada orangtua mengenai sistem belajar yang digunakan anaknya dari sekolah, sehingga didapatkanlah hasil bahwasanya anak sejumlah 20 responden menggunakan sistem pembelajaran *online* atau belajar dari rumah selama pandemi covid-19 ini, namun sesuai dengan kategori yang telah peneliti analisis, yaitu kategori selalu, sering, dan kadang-kadang.

Hasil Pengumpulan Data Angket

Hasil penelitian berdasarkan perolehan data angket yang memenuhi skala ukur ordinal menggunakan skala likert (1-4) dapat dilihat pada tabel berikut:

Macam-macam Aplikasi Edukasi

Hasil data angket pada indikator macam-macam aplikasi edukasi pada anak usia dini di Kelurahan Srijaya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Data Angket pada Indikator Macam-macam Aplikasi Edukasi

Indikator	Kategori			
	SL	SR	KK	TP
Macam-macam Aplikasi Edukasi	0	8	12	0
	0%	40%	60%	0%

Berdasarkan data diatas dijelaskan bahwa macam-macam aplikasi edukasi yang digunakan anak usia dini selama pembelajaran daring di Kelurahan Srijaya yaitu, 0 (0%) anak berada pada kategori Selalu (SL), 8 (40%) anak berada pada kategori Sering (SR), 12 (60%) anak berada pada kategori Kadang-kadang (KK), dan 0 (0%) anak pada kategori Tidak Pernah (TP).

Pembelajaran dalam Jaringan

Hasil data angket pada indikator Pembelajaran dalam Jaringan yang dilakukan anak usia dini di Kelurahan Srijaya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Data Angket pada Indikator Pembelajaran dalam Jaringan

Indikator	Kategori			
	SL	SR	KK	TP
Pembelajaran dalam Jaringan	13	4	3	0
	65%	20%	15%	0%

Berdasarkan data diatas dijelaskan bahwa Pembelajaran dalam Jaringan digunakan oleh anak di Kelurahan Srijaya, 13 (65%) anak berada pada kategori Selalu (SL), 4 (20%) anak berada pada kategori Sering (SR), 3 (15%) anak berada pada kategori Kadang-kadang (KK), dan 0 (0%) anak pada kategori Tidak Pernah (TP).

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apa saja aplikasi edukasi yang digunakan anak usia dini khususnya yang sudah bersekolah selama pembelajaran daring berlangsung serta berapa persentase dari masing-masing aplikasi edukasi yang digunakan selama pembelajaran daring. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori mengenai aplikasi bernilai edukasi. Teori ini

dikemukakan oleh Prensky dikutip oleh Sulistioningsih dkk (2018) *Game/Aplikasi* edukasi adalah suatu game yang dirancang untuk belajar, namun tetap disediakan dalam bentuk kegiatan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah kombinasi edukasi, prinsip pembelajaran dan aplikasi komputer. Game edukasi ini adalah suatu perangkat yang tidak hanya bersifat menghibur namun juga mengandung pengetahuan yang akan disampaikan kepada penggunanya. Selain itu game edukasi juga dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan dalam melakukan proses pembelajaran.

Selaras dengan teori yang dipaparkan oleh Naidu yaitu '*E-learning is commonly referred to the intentional use of networked information and communications technology in teaching and learning*' *E-learning* atau pembelajaran daring biasanya mengacu pada penggunaan jaringan teknologi informasi dan komunikasi yang mana penggunaan ini dilakukan secara sengaja dalam terjadinya proses pembelajaran dan pengajaran Sya'roni (2021). Berdasarkan teori tersebut mengatakan bahwa melalui pembelajaran daring biasanya mengacu pada penggunaan teknologi, salah satunya yaitu adanya program aplikasi, khususnya aplikasi yang bernilai pendidikan dan pengetahuan.

Berdasarkan kedua indikator aplikasi edukasi selama pembelajaran daring dalam penelitian ini, maka akan dijabarkan sesuai dengan hasil penelitian, yaitu sebagai berikut:

Macam-macam Aplikasi Edukasi

Hasil penelitian dari masing-masing indikator dijelaskan bahwa selama masa pandemi anak bersekolah dan belajar dari rumah dengan penjelasan bahwa selama terlaksananya pembelajaran daring anak belajar menggunakan beberapa aplikasi. Berdasarkan item pada pernyataan angket yang diberikan pada orang tua menyatakan bahwa selama pembelajaran daring anak tidak menggunakan semua aplikasi yang terdapat pada item pernyataan yang peneliti ajukan, seperti aplikasi ruang guru, google, gmeet, skype, imo, sekolahmu, meja kita, Icando, IndonesiaX, Cisco Webex, Microsoft office 365, google for Indonesia, Quipper, dan aplikasi Zenius. Namun berdasarkan hasil penelitian ada beberapa aplikasi yang sering digunakan selama pembelajaran daring berlangsung, yaitu aplikasi *Whatsapp*, youtube, zoom, dan siaran TVRI. Sejalan dengan pendapat Riadil (2020) Salah satu media pembelajaran daring yang banyak digunakan selama masa pandemi ini adalah *Whatsapp*. Aplikasi ini banyak dipilih karena mempunyai bermacam fitur yang menarik, antara lain pesan, chat group, panggilan suara dan video, foto dan video, dokumen, dan pesan suara. Melalui aplikasi *Whatsapp*, guru dapat mengunggah dan menyampaikan materi serta tugas dengan mudah melalui pesan (Sidiq, 2018, h. 8)

Hasil penelitian dengan orang tua mengatakan semua tugas, materi, dan pembelajaran anaknya dikirimkan melalui aplikasi *whatsapp*, guru juga menyebarkan link youtube melalui aplikasi *whatsapp*, sehingga aplikasi youtube juga selalu digunakan selama pembelajaran. Aplikasi zoom juga pernah digunakan oleh beberapa responden, dengan kategori kadang-kadang. Ada banyak macam-macam aplikasi yang tidak pernah digunakan selama pembelajaran daring, dikarenakan beberapa aplikasi tersebut memiliki kendala ketika diakses seperti kesulitan dalam pendaftaran masuk dan orang tua juga kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut, serta selama pembelajaran daring guru tidak pernah mengaktifkan ataupun meminta orangtua untuk menggunakan aplikasi Ruang guru, Meja kita, Icando, Zenius, Cisco Webex sebagai sumber belajar dan penyampaian informasi untuk anak.

Berdasarkan hasil pengumpulan data keseluruhan didapatkan bahwasanya terdapat berbagai macam aplikasi edukasi yang digunakan oleh anak usia dini selama pembelajaran daring, seperti

adanya aplikasi zoom, Skype, *whatsapp*, youtube, Icando, Sekolahmu, Imo, Google meet, Indonesia X, Zenius, Quipper, Ruang Guru, dan beberapa aplikasi yang dikembangkan oleh Kemendikbud seperti siaran TVRI. Berdasarkan hasil penelitian dari macam-macam aplikasi edukasi tersebut tidak seluruhnya digunakan oleh anak usia dini selama pembelajaran daring, melainkan hanya ada beberapa aplikasi saja, yaitu seperti aplikasi zoom, *whatsapp*, youtube, google, dan siaran TVRI, sedangkan untuk aplikasi seperti Icando, Cisco Webex, Zenius, Quipper tidak digunakan selama pembelajaran daring, terlihat bahwa pada indikator macam-macam aplikasi edukasi pada data sebaran angket yang berjumlah 26 butir pernyataan, didapatkan kategori 0 (0%) anak berada pada kategori Selalu (SL), 8 (40%) anak berada pada kategori Sering (SR), 12 (60%) anak berada pada kategori Kadang-kadang (KK), dan 0 (0%) anak pada kategori Tidak Pernah (TP).

Berdasarkan hasil kategori yang sudah dianalisa datanya terlihat bahwa sebanyak 40 % anak berada pada kategori sering yang ditandai pada beberapa butir angket yaitu anak sering menggunakan macam-macam aplikasi, terutama terlihat hasil data angket aplikasi *whatsapp* adalah aplikasi yang paling sering digunakan selama pembelajaran daring, dilanjutkan dengan aplikasi youtube. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hutami dan Nugraheni (2020) mengatakan bahwa penggunaan *Whatsapp* Group merupakan pembelajaran yang mudah dan fleksibel menjadikan aplikasi ini dipilih sebagai media penghubung antara guru, anak, dan orang tua, meskipun kondisi terbatas jarak, ruang, dan waktu. Fitur pada *Whatsapp* Group dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di masa Pandemi Covid-19 seperti fitur pesan teks, pesan suara, panggilan video, menerima dan mengirim gambar, video, dan dokumen file. Berdasarkan kesimpulan pada jurnal ini mengatakan bahwa *Whatsapp* Group adalah aplikasi yang dipilih dan dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di masa Pandemi Covid-19.

Selanjutnya hasil penelitian Shodiq & Zainiyati (2020) menyatakan bahwa *Whastapp* adalah aplikasi yang banyak digunakan selama pembelajaran daring dikarenakan aplikasi ini mudah diakses dan memiliki berbagai *fitur* yang dapat digunakan semaksimal mungkin selama proses pembelajaran daring.

Berikut dibawah ini terlihat gambaran persentase dari penggunaan macam-macam aplikasi pada anak usia dini di Kelurahan Srijaya, yaitu:



Gambar 1 Pie Chart Data Penggunaan Aplikasi Pada AUD

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa tidak semua macam-macam aplikasi digunakan dalam pembelajaran online. Selanjutnya dari diagram di atas terlihat bahwa penggunaan *Whatsapp* ada 29%, youtube 26%, zoom 7%, siaran TVRI 10%, google 2%, G-meet 2 %, ruang guru 2%, Sekolahmu 2%, Meja Kita 2%, Imo 2%, IndonesiaX 2%, Cisco Webex 2%, Skype 2%, Zenius 2%, Quipper 2%, dan Icando 2%. Sehingga dapat dilihat bahwasanya aplikasi yang memiliki persentase paling tinggi adalah penggunaan *Whatsapp* 29% dan Youtube 26%. Sejalan dengan pendapat Kemp dikutip oleh Silalahi, et al., (2021) *Whatsapp* adalah salah satu aplikasi pesan praktis atau instan yang digunakan selama pandemi covid-19 dalam melakukan proses pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil survei menyatakan bahwa *whatsapp* masuk kedalam skala global, dimana aplikasi ini memiliki jumlah pengguna paling aktif perbulan, yaitu sebanyak 2 milyar. Clement dikutip oleh Silalahi, et al., (2021). Bahkan di Indonesia, *Whatsapp* sebagai aplikasi pesan praktis terbanyak dengan 84% penduduk dari jumlah populasi kategori *most media plastforms* di bawah aplikasi youtube (Kemp, 2021).

Selanjutnya hasil penelitian Shodiq & Zainiyati (2020) menyatakan bahwa Whastapp adalah aplikasi yang banyak digunakan karena aplikasi ini mudah diakses dan memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan semaksimal mungkin selama proses pembelajaran daring. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya berdasarkan hasil penelitian ini, anak usia dini melakukan pembelajaran menggunakan macam aplikasi edukasi, namun aplikasi yang paling sering digunakan adalah *Whatsapp*, kemudian dilanjutkan dengan aplikasi youtube.

Pembelajaran dalam Jaringan

Berdasarkan data yang sudah dijelaskan bahwa Pembelajaran dalam Jaringan digunakan oleh anak di Kelurahan Srijaya, 13 (65%) anak berada pada kategori Selalu (SL), 4 (20%) anak berada pada kategori Sering (SR), 3 (15%) anak berada pada kategori Kadang-kadang (KK), dan 0 (0%) anak pada kategori Tidak Pernah (TP). Pembelajaran dalam jaringan dilakukan oleh anak usia dini selama masa pandemi ini, sebanyak 13 orang anak berada pada kategori selalu, 4 orang anak berada pada kategori sering, dan 3 orang anak berada pada kategori kadang-kadang yang artinya selama masa pandemi, anak dengan kategori kadang-kadang melakukan pembelajaran dengan sistem luring dan daring, dimana sistem tersebut berlangsung dengan tiga hari luring dan 3 hari daring.

Pembelajaran dalam jaringan dilakukan selama masa pandemi, sebagaimana selaras dengan teori yang dipaparkan oleh Naidu yaitu '*E-learning is commonly referred to the intentional use of networked information and communications technology in teaching and learning*' *E-learning* atau pembelajaran daring biasanya mengacu pada penggunaan jaringan teknologi infomasi dan komunikasi yang mana penggunaan ini dilakukan secara sengaja dalam terjadinya proses pembelajaran dan pengajaran (Sya'roni, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan jaringan teknologi yaitu program aplikasi, khususnya pada penelitian ini adalah mengarah pada aplikasi-aplikasi yang bernilai pendidikan.

Sejalan dengan Isman mengatakan pembelajaran daring adalah salah satu cara dalam memanfaatkan koneksi jaringan internet untuk melakukan proses pembelajaran (Pohan, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya selama masa pandemi ini sebanyak 65 % anak di Kelurahan Srijaya Palembang melakukan pembelajaran dalam jaringan yakni sejalan dengan indikator pada macam-macam aplikasi edukasi, yang mana selama dilakukannya pembelajaran dalam jaringan berarti

terdapat adanya penggunaan teknologi atau aplikasi, khususnya aplikasi yang bernilai pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran selama pandemi covid-19.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada banyak aplikasi bernilai edukasi yang dapat digunakan oleh anak usia dini, khususnya untuk anak usia dini yang sudah bersekolah, seperti aplikasi *zoom*, *whatsapp*, *Edmodo*, ruang guru, *google*, *Imo*, *youtube*, *google meet*, *Meja kita*, *Icando*, *Microsoft office 365*, *zenius*, *quipper*, *skype*, dan aplikasi yang dikembangkan oleh Kemendikbud, maka didapatkan hasil persentase bahwasanya anak belajar melalui Pembelajaran dalam Jaringan 76,25%, kemudian anak-anak menggunakan macam-macam aplikasi edukasi dengan hasil persentase 52,39%, namun diantara banyaknya aplikasi edukasi yang ada, *whatsapp* adalah aplikasi yang paling sering digunakan dan aplikasi ini juga digunakan untuk mengirimkan tugas yang diberikan guru melalui aplikasi *whatsapp*. Kemudian dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi *youtube*, karena aplikasi *youtube* terdapat beberapa materi yang dikirimkan melalui link dari *whatsapp*. Sehingga didapatkan bahwa aplikasi yang digunakan anak usia dini selama pembelajaran daring adalah aplikasi *whatsapp*, karena aplikasi *whatsapp* dan *youtube* adalah aplikasi yang memiliki peresentase paling tinggi dari semua aplikasi yang ada dan juga didapatkan data dari hasil wawancara maupun angket mengenai penggunaan macam-macam aplikasi, selanjutnya peresentase dari masing-masing aplikasi adalah penggunaan *Whatsapp* ada 29%, *youtube* 26%, *zoom* 7%, *siaran TVRI* 10%, *google* 2%, *G-meet* 2 %, *ruang guru* 2%, *Sekolahmu* 2%, *Meja Kita* 2%, *Imo* 2%, *IndonesiaX* 2%, *Cisco Webex* 2%, *Skype* 2%, *Zenius* 2%, *Quipper* 2%, dan *Icando* 2%. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan aplikasi edukasi yang digunakan selama Pembelajaran daring pada anak usia dini di Kelurahan Srijaya Palembang yaitu 128,64% atau berada dalam kategori tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Ibu Dra Hasmalena, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan ujian akhir program ini. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada Civitas Akademika Universitas Sriwijaya serta berbagai pihak yang sudah banyak membantu dalam proses penelitian dan pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, S. R. I. 2020. "Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Virus Covid-19 Di Kelompok A Ba Aisyiyah Timbang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga." *Iain Purwokerto* 106.
- Bianca, B., Jamaluddin, J., & Batubara, A. (2021). *Analisis Framing Berita Mengenai Covid-19 April 2020 Di Kompas. Com Dan Detik. Com* (Doctoral Dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas *Whatsapp* Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775-783.

- Dini, J. Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *J. Indtra-Tech*, 2(1).
- Febriyanto, A., Apsiswanto, U., & Saprudin, U. (2019). Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Anak Balita. *International Research On Big-Data And Computer Technology: I-Robot*, 3(1).
- Fitri, N. L. (2019). Pemanfaatan Grup *Whatsapp* Sebagai Media Informasi Proses Belajar Anak Di Kb Permata Bunda. *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 151-166.
- Hayati, A. S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dengan Sistem Daring Pada Masa Pandemi Di Desa Depokrejo, Kebumen. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(2), 23-32.
- Hutami, M. S., Aninditya, S.N. (2020). “Metode Pembelajaran Melalui *Whatsapp* Group Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 Pada Paud Di Tk Aba Kleco Kotagede.” *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 9(1):126–30.
- Novita, D. & Hutasuhut, A.R. (2020). “Plus Minus Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.” *Unimed Medan* (June):1–11.
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, S., Saddam, S., Mahsup, M., & Abdillah, A. (2019). Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa Di Lombok Barat. *Jahe (Journal Of Human And Education)*, 1(1), 10-13.
- Pebriana, P.H., (2017). “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):1
- Rianda. S. A., Gunara, S, & Gunawan, I. (2021). “Penggunaan *Whatsapp* Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Seni Budaya Oleh Mahasiswa Program Pengenalan Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan (Pplsp).” 1(3).
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., Prakoso, Y. M., & Yosintha, R. (2020). Persepsi Guru Paud Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Melalui *Whatsapp* Di Masa Pandemi Covid-19. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89-110.
- Sri, A. (2020). *Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Virus Covid-19 Di Kelompok A Ba Aisyiyah Timbang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga* (Doctoral Dissertation, Iain Purwokerto).
- Shodiq, Ijf, & Zainiyati, Hs (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan *Whatsapp* Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh:*

Jurnal Studi Keislaman , 6 (2), 144-159.

- Sholihatun, S., Utanto, Y., & Handayani, S. D. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)* (Vol. 3, No. 1, Pp. 730-735).
- Silalahi, E. R., Gunara, S., & Gunawan, I. (2021). Penggunaan *Whatsapp* Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Seni Budaya Oleh Mahasiswa Program Pengenalan Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan (Pplsp). *Swara-Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 1(3), 53-64.
- Sudatha, Igw, Parmiti, Dp, & Simamora, Ah (2020). Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring. *Prosiding Senadimas Undiksha* , 1585-89.
- Sulistyaningsih, D., & Mawarsari, V. D. (2021). Pengembangan Edu Agatrix Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Xi. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 4).
- Sya'roni, M. (2021). Implementasi Strategi Master Dalam Pembelajaran Pai Secara Daring. *Cendekia*, 13(01), 55-62.
- Syafi'i, I., Sa'diyah. C., Wakhidah, E.W., & Umah, F.M. (2020). "Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19 *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2):140–60.
- Syah, D. Z. R., Utari, D., & Adinugraha, T. S. (2020). Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Penyelenggaraan Kegiatan Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Tpq Masjid Awalulmu'minin Gamping. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Karya Husada (Jpmkh)*, 2(2), 28-33.
- Ulla, M. B., & Perales, W. F. (2021). Facebook As An Integrated Online Learning Support Application During The Covid19 Pandemic: Thai University Students' Experiences And Perspectives. *Heliyon*, 7(11), E08317.
- Utaminingsih, S. (2019). "Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus Di Kota Tangerang Selatan)." *Proceedings Universitas Pamulang* 1(1)(4):59–79.
- Widyastuti, A. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh, Daring, Luring, Bdr*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Wilson, A. (2020). "Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global." *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)* 5(1).
- Wirasinta, S. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid*

19 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).