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

**Iis Aprilliani1 , Hasmalena2**

Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Sriwijaya

Email : [iisaprilliani24@gmail.com](mailto:iisaprilliani24@gmail.com)

**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. 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. 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*

# **PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan memerlukan pergerakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama adaptasi teknologi terhadap informasi dan komunikasi dengan cara mengimplementasi perkembangan IPTEK dalam proses belajar-mengajar. Bentuk implementasi pemanfaatan teknologi ini adalah dapat diwujudkan melalui pembelajaran dalam jaringan (*daring).* Penggunaan media pembelajaran audio visual, pembelajaran multimedia dan lain sebagainya.

Saat ini dunia pendidikan tengah mendapatkan pengalaman yang sangat berharga, 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 mengalami proses tumbuh kembang secara pesat bagi kehidupan berikutnya, karena masa anak usia dini sering disebut masa keemasan atau *Golden Age.* Anak usia dini adalah individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan bantuan orang dewasa dalam memaksimalkan kinerja otak, serta anak mengalami suatu perkembangan 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 bagi siswa dalam hal menyelesaikan tugas-tugas mereka selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM) maupun di luar itu. Penggunaan group whatsaap saja tidaklah cukup digunakan sebagai media komunikasi untuk menambah wawasan dan referensi siswa selama pandemi covid-19 (Daheri et al., 2020). Oleh karena itu terdapat adanya penggunaan berbagai sumber media pembelajaran sangat diperluakan dalam hal mewujudkan proses KBM menjadi benar-benar optimal, khususnya pembelajaran berbasis *elerning* atau android akan sangat membantu dalam menerapkan pemahaman dan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring (Mandalina et al., 2019). Banyak sekali hasil penelitian tentang kendala dan kekurangan pembelajaran daring misalnya (1) pembelajaran daring membutuhkan kuota dan biaya yang 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 memilki 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 pembelajaran daring adalah hal baru bagi siswa, khusunya peran orang tua (Fadhillah, 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 terbatasanya 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 diselesaikan dengan pengenalan aplikasi, software atau sistem pembelajaran daring yang sudah disediakan oleh pemerintah. Berdasarkan hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa sedikitnya sumber belajar dari siswa atau ketidahtahuan anak bahwa banyak aplikasi berbasis website ataupun android yang interaktif yang sudah disediakan oleh pemerintah (Kemendikbud) sebagai sumber belajar terpercaya (Sudatha et al., 2020), bukan hanya mencari referensi dari website-website tidak terpercaya ataupun youtube yang belum sempurna dan 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* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai *platform* yang memilki kelebihan untuk memudahkan guru maupun orang tua dalam memantau anak (Abidin et al., 2020).

**METODOLOGI**

Penelitian yang dilakukan di Kelurahan Srijaya pada semester pada ganjil tahun ajaran 2021/2022 ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini berusia 0-8 tahun yang bedomisili di Kelurahan Srijaya Palembang, dari populasi tersebut sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik acak sederhana (simple *random sampling)* untuk menentukan sampel. Sampel yang di ambil adalah orang tua yang memiliki anak usia usia dini yang sudah bersekolah di Kelurahan Srijaya berjumlah 20 responden.

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**

Hasil pengumpulan data angket adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kategori** |
| 75%-100% | Selalu |
| 50%-74% | Sering |
| 25%-50% | Kadang-Kadang |
| 0%-25% | Tidak Pernah |

***Tabel 1 Kriteria Dasar Pengambilan Keputusa***

Berdasarkan kedua indikator aplikasi edukasi selama pembelajaran daring dalam penelitian, maka hasil penelitian dijabarkan per indikator, yaitu sebagai berikut:

* 1. **Macam-macam Aplikasi Edukasi**

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan orang tua didapatkan hasil bahwa selama masa pandemi anak sekolah dan belajar dari rumah, selama proses pembelajaran daring anak menggunakan teknologi dalam bentuk aplikasi yang terdapat pada gawai atau ponsel, dimana terdapat 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 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 snagat mudah untuk diakses, mulai dari pemberian tugas, materi, mencari informasi yang beleum dimengerti untuk ditanyakan pada guru, ataupun pengiriman *link* youtube, maka dalam hal ini juga menyatakan bahwa youtube adalah aplikasi kedua yang paling sering digunakan selama pembelajaran dalam jaringan, 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.

**1.2 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 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.

**1.3 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:

**1.3.1 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).

**1.3.2 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).

**1.4 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 infomasi 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:

**1.4.1 Macam-macam Aplikasi Edukasi**

Hasil penelitian dari masing-maisng 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.

Berbeda halnya dengan aplikasi yang selalu digunakan adalah aplikasi whatsapp dan youtube, karena kedua aplikasi tersebut sangat mudah untuk diakses, terutama aplikasi whatsaap. 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 melalu 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 berbatas 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 karena aplikasi ini mudah diakses dan memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan semaksimal mungkin selama proses pembelajaran daring. Pada kategori kadang-kadang terdapat 60 % anak menggunakan macam-macam aplikasi edukasi, seperti terlihat hasil analisa angket yaitu aplikasi yang kadang-kadang digunakan adalah aplikasi siaran Kemendikbud, seperti TVRI, dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi zoom, google, dan ruang guru.

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 daring menggunakan macam aplikasi edukasi, namun aplikasi yang paling sering digunakan adalah Whatsapp, kemudian dilanjutkan dengan aplikasi youtube.

**1.4.2 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-maisng 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**

Hendriyani, C., Dwianti, S. P., Herawaty, T., & Ruslan, B. (2020). ANALISIS PENGUNAAN WHATSAPP BUSINESS UNTUK MENINGKATKAN PERJUALAN DAN KEDEKATAN DENGAN PELANGGAN DI PT SAUNG ANGKLUNG UDJO. *AdBispreneur: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan*, *5*(2), 193-200.

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.

Nugraheni, A. S. (2020). Metode Pembelajaran Melalui Whatsapp Group Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 126-130.

Nurhidayat, N., Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., ... & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. *Buletin KKN Pendidikan*, *3*(1), 83-90.

Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.

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.

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.

Suasthi, I.G.A. & Suadnyana, I.B.P.E. (2020). Membangun Karakter “Genius” Anak Tetap Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Suta Dharma Ubud Gianyar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 431-452.

Sya’roni, M. (2021). Implementasi Strategi Master Dalam Pembelajaran PAI Secara Daring. *Cendekia*, *13*(01), 55-62.