Inovasi Pembelajaran Berbasis *Aplikasi Mobile* Pada Masa Pandemi *Covid-19*

Sidiq Aditia

Email: sidiqaditia@gmail.com

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pengantar

Pada masa pandemi *covid-19* yang melanda seluruh dunia termasuk negara Indonesia yang mengakibatkan aktifitas tatap muka dan interaksi sosial secara langsung dibatasi. Hal ini sesuai dengan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang telah ditetapkan dan juga dijalankan oleh Pemerintah Pusat maupun daerah sebagai upaya menahan laju penyebaran virus *covid-19* yang berdampak pada seluruh bidang kehidupan manusia tidak terkecuali bidang pendidikan. Tepat pada tanggal 17 maret 2020, Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia metapkannya pembelajaran secara *online* atau yang dikenal dengan istilah daring (dalam jaringan) di lembaga pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi dengan hal ini diputuskan dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020.² Hal ini membuat guru dan peserta didik mencari solusi dengan membuat inovasi-inovasi pembelajaran secara daring.

Walaupun sebenarnya pembelajaran secara daring tanpa disadari telah lama dilakukan dan dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan *aplikasi mobile* tanpa mereka sadari seperti menonton video pembelajaran baik yang berkaitan dengan lembaga pendidikan maupun umum di *aplikasi streaming youtube* dan tanpa disadari juga bila guru dan peserta didik mencari referensi atau bahan bacaan selalu tidak terlepas pada mesin pencarian *google* dan masih banyak contoh lainnya. Semua itu bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan memanfaatkan *aplikasi mobile*.

Menurut Zulhafizh &Permatasari (2020) berbagai kebijakan muncul akibat adanya Covid-19. Aktivitas pendidikan dan pembelajaran menjadi persoalan besar sebab ada banyak aktivitas yang tidak cukup secara teoritis tetapi juga praktis. Keadaan ini mengubah tindakan yang semestinya dilakukan secara langsung atau bertatap muka antara pendidik dan peserta didik terhenti dan terbatas.

Dalam konteks belajar daring di masa covid-19, kualitas belajar tidak diharapkan menurun tetapi terus meningkat. Jika kualitas belajar menurun, maka dapat memberikan dampak mutu capaian belajar wawasan dan pengalamannya (Zulhafizh, Atmazaki, & Syahrul, 2013).

Tapi ada yang berbeda pada saat sebelum dan saat pandemi *covid-19* jika pada saat sebelum guru dan peserta didik hanya memanfaatkan sebagai media informasi saja tetapi saat pandemi *covid-19* terjadi guru dan peserta didik sangat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Pengembang dan *developer aplikasi* juga tidak mau ketinggalan dengan adanya peluang yang menguntungkan sehingga banyak *aplikasi* berlomba-lomba berinovasi dalam pembelajaran. Tidak hanya pengembang dan *developer* adapun guru dan siswa sebagai objek pengguna *aplikasi mobile* juga berinovasi dalam menggunakan dan memanfaatkan *aplikasi mobile* dalam menunjang pembelajaran secara daring.

Inovasi Pembelajaran

Inovasi adalah sebuah pembaharuan yang bisa berupa ide, objek, produk, karya dan lain-lain. Yang mana dengan mengembangkan atau menggabungkan hal yang sudah ada hingga terlihat baru. Sedangkan proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik atau individu maupun kelompok dalam belajar. Jadi, Inovasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik atau individu dan kelompok dengan cara baru atau inovatif dalam proses belajar.

Menurut (Rohma, 2014; Faturrohman 2020; Lubis dkk, 2020) inovasi pembelajaran adalah pembaharuan pembelajaran yang ada sebelumnya kemudian dikemas atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar.

Menurut (Sa'ud, 2016; Iriansyah, 2020) inovasi pembelajaran disini dimaksudkan adalah sesuatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, tentunya ada yang membedakan dari yang ada sebelumnya, dan dengan sengaja dibuat untuk

meningkatkan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud kata “baru” dalam hal tersebut adalah terkait apa saja yang belum dipahami atau dilaksanakan oleh penerima inovasi.

Dengan demikian, Inovasi pembelajaran merupakan sebuah kegiatan pembaharuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan inovasi dengan pembelajaran yang sudah ada kemudian menambahkan ide-ide, pemikiran atau gagasan yang baru. Dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran membutuhkan peran guru sebagai orang yang menciptakannya dan kerjasama peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang inovatif bisa berjalan lancar karena Inovasi-inovasi pembelajaran terlahir dari pemikiran yang kreatif sehingga terciptanya pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran yang inovatif perlu dilakukan agar menghasilkan output pembelajaran yang lebih baik dari pada sebelumnya, disamping berbagai tantangan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghendaki adanya pembaharuan dalam pembelajaran tersebut. Dalam pembaharuan pembelajaran diperlukan agen pembaharuan dimana guru memiliki peran yang besar dalam pembaharuan tersebut. Agar pembelajaran inovatif, diperlukan guru yang inovatif dan kreatif terlebih dahulu. Dengan kreatifitas yang dimiliki oleh guru maka inovasi dapat dihasilkan olehnya.

Menurut Kuworo dkk (2019) Dalam inovasi pembelajaran, guru dapat mengembangkan berbagai model dan metode yang dimilikinya untuk diterapkan dalam pembelajaran disekolah. Sekolah sebagai sebuah institusi pendidikan memiliki sistem yang didalamnya terdiri dari berbagai komponen dan elemen.

Menurut Wulandari dkk (2018) Model pembelajaran *mobile learning* dapat memusatkan perhatian pada siswa (*student centered learning*) dengan cara guru sebagai fasilitator dan menyediakan media pembelajaran sehingga dapat menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk teks, video, animasi dan multimedia.

Hal ini dijelaskan oleh Hapsari dkk (2017) Adanya konsep *mobile learning*, pembelajaran tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu karena fleksibilitas dan portabilitas perangkat yang digunakan sehingga siswa lebih antusias dan memiliki kesempatan belajar dengan ruang pembelajaran yang baru, mudah, bermanfaat, dan

menyenangkan. *Mobile learning* berbasis *android* dapat dijadikan alat belajar yang berisi materi pembelajaran, seperti: rangkuman materi, soal, animasi, video dan fitur lain yang lebih menarik. *Aplikasi* media pembelajaran menggunakan *smartphone* berbasis *android* terbukti layak, praktis, dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran (Lu'mu, 2017).

Pengembangan inovasi menurut Dewi (dalam Nurdyansyah & Widodo 2015) pembelajaran dapat dilakukan dari beberapa hal. Demikian pula pengembangan inovasi. Seperti yang diuraikan dibawah ini :

1. **Faktor Tak Terduga**, Berbagai peristiwa yang menimpa individu ataupun organisasi apapun itu baik bisnis, politik, hukum ataupun pendidikan secara tak terduga baik itu suatu kesuksesan, kegagalan ataupun kejadian yang diluar prediksi bisa memotivasi untuk menemukan berbagai inovasi. Inovasi pendidikan atau inovasi pembelajaran digunakan untuk mendukung perbaikan akan kualitas proses pembelajaran bisa lebih baik lagi. Tidak terjebak pada kondisi yang ada sehingga Peserta didik terhindar dari proses pembelajaran yang menjenuhkan.
2. **Kesenjangan (Gap)**, Kesenjangan yang merupakan kondisi yang terjadi namun tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal inimenyebabkan timbulnya gap dengan harapan yang sudah ditetapkan. Jadi ada kondisi yang tidak ideal dan realita yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal inilah yang bisa diatasi dengan membuat inovas–inovasi diluar prosedur yang ditetapkan.
3. **Kebutuhan Proses**, Dalam melaksanakan berbagai aktivitas, selalu muncul pertanyaan tentang ”apa” dan ”bagaimana” proses aktivitas pembelajaran itu berlangsung. Karena inilah maka selalu setiap manusia menggunakan berbagai cara yang efektif kreatif dan inovati agar mencapai apa yang ditargetkan
4. **Perubahan Persepsi**, Persepsi merupakan cara pandang terhadap suatu hal ataupun suatu kejadian yang dihadapi seseorang. Persepsi dipengaruhi oleh pola berfikir, tatanan nilai, dan keyakinan yang dimiliki.
5. **Keilmuan Baru**, Saat ini keilmuan hampi di semua bidang mengalami perkembangan cepat dan pesat, mulai dari keilmuan kesehatan, sains dan teknologi, pendidikan dan yang lainnya. Perkembangan berbagai keilmuan ini mendorong

adanya inovasi pembelajaran baik dari sisi metode, strategi ataupun media pembelajarannya. Pengembangan inovasi pembelajaran dilakukan dengan cara mengadopsi model-model pembelajaran menyenangkan yang bisa membuat Peserta didik tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung. Melalui model pembelajaran inovatif, peserta didik akan terbebas dari perasaan bosan, jenuh, khawatir akan kegagalan atau perasaan tertekan dalam melaksanakan berbagai tugas dll.

Dengan demikian pengembangan inovasi pembelajaran terjadi karena beberapa hal yang terjadi pada guru, peserta didik, masyarakat umum dan juga pemerintah sehingga memunculkan inovasi yang baru.

Pemanfaatan Aplikasi Mobile Dalam Inovasi Pembelajaran

Aplikasi mobile sekarang sudah sangat banyak digunakan dan tersedia secara gratis yang tujuannya sangatlah beragam salah satunya dalam pembelajaran. Apalagi saat ini *aplikasi mobile* telah banyak digunakan seiring semakin mudahnya mendapatkan gawai.

Menurut (Afandi & Saputra, 2013; Irsan 2015; Trisnadoli, 2015) *Aplikasi Mobile* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet PC*. *Aplikasi Mobile* juga dikenal sebagai *aplikasi* yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri. Untuk mendapatkan *mobile application* yang diinginkan, *user* dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki. *Google Play* dan *iTunes* merupakan beberapa contoh dari situs yang menyediakan beragam *aplikasi* bagi pengguna *Android* dan *iOS* untuk mengunduh *aplikasi* yang diinginkan.

Menurut (Layona & Yulianto, 2016; Surahman & Setiawan, 2017) *Aplikasi mobile* adalah sebuah *aplikasi* yang memungkinkan untuk melakukan *mobilitas* dengan menggunakan perlengkapan seperti *PDA*, telepon seluler atau *handphone*. Dengan menggunakan *aplikasi mobile*, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya.

Aplikasi mobile dalam pembelajaran atau *mobile learning* didisain untuk peserta didik. Menurut Abdullah & Azelin (2010) *mobile learning* menawarkan beberapa kemudahan bagi penggunanya, antara lain tidak diperlukannya ruang kelas, karena materi pembelajaran dan pembelajaran dapat diperoleh dan dilakukan dimana saja dan kapan saja. *Aplikasi mobile* untuk pembelajaran biasanya memiliki tampilan antarmuka yang sangat kompleks dengan berbagai lapisan menu, sehingga *aplikasi mobile* perlu didisain dan dikembangkan agar menjadi lebih atraktif dan *user friendly* supaya dapat diterima oleh penggunanya.

Ada beberapa *aplikasi mobile* yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran sebagai berikut:

Whatsapp

Menurut (Prajana, 2017; Indaryani & Suliworo, 2018; Amal, 2019; Hutami & Nugraheni, 2020) media sosial *WhatsApp* yang sering disingkat (WA) adalah media komunikasi yang bisa di *install* dalam *smartphone*. Media sosial ini digunakan sebagai sarana komunikasi *chat* dengan saling mengirim pesan teks, gambar, video bahkan telepon. Media ini dapat aktif jika kartu telpon pengguna memiliki paket data internet.

Inovasi pembelajaran melalui *aplikasi mobile WhatsApp* pada masa pandemi *covid-19* sangat beragam caranya. Dengan memanfaatkan fitur *aplikasi WhatsApp* salah satunya *grup WhatsApp* yang bisa berisikan dua ratus peserta dan juga ada fasilitas tambahan yakni *voice note*, *video call*, telepon, membagikan foto, video pendek dan juga dokumen.

Jadi, media sosial *WhatsApp* disingkat (WA) adalah *aplikasi* berbasis media komunikasi yang bisa di *install* dalam sistem *iOS*, *Android* bahkan *Windows*. Media komunikasi ini digunakan sebagai sarana komunikasi pesan berupa teks, gambar, video bahkan telepon antar penggunanya. Media ini dapat aktif jika memiliki data internet.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile WhatsApp* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama dari penelitian Meyda Setyana Hutami dan Aninditya Sri Nugraheni pada tahun 2020 berjudul “*Metode Pembelajaran Melalui Whatsapp Group Sebagai*

Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede.” Dalam jurnal *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* yang membahas mengenai penggunaan *WhatsApp Grup* pada kegiatan belajar dari rumah di lembaga PAUD.

Kedua dari penelitian Eka Indaryani, dan Dwi Suliworo 2018 yang berjudul “*Dampak Pemanfaatan WhatsApp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika*”. Dalam seminar *Quantum: Seminar Nasional Fisika, dan Pendidikan Fisika* yang membahas mengenai peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah menerapkan dampak pemanfaatan *WhatsApp* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran fisika.

Ketiga dari penelitian Andika Prajana pada tahun 2017 yang berjudul “*Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Dalam Media Pembelajaran Di Uin Ar-Raniry Banda Aceh*”. Dalam jurnal *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* yang membahas mengenai pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang menggunakan *aplikasi WhatsApp* dengan pendekatan model pembelajaran kolaboratif.

Keempat dari penelitian Bakhrul Khair Amal pada tahun 2019 yang berjudul “*Pembelajaran Blended Learning Melalui WhatsApp Group (WAG)*”. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* yang membahas mengenai model pembelajaran *Blended Learning* melalui *WhatsApp Group (WAG)* memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan diterapkannya model *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam maupun luar kelas.

Jadi, *aplikasi mobile Whatsapp* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi komunikasi* saja amun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile pembelajaran* yang mana sudah banyak di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile WhatsApp* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Telegram

Menurut (Bambang, 2014; Septia, 2019) *telegram* adalah sebuah *aplikasi messaging* dengan beberapa keunggulannya yang mana bukan hanya sekedar untuk *aplikasi chatting* atau *messaging*. *Telegram* memberikan kualitas yang baik bukan hanya sekedar dari *fiture* untuk *chatting* atau *messaging* saja, akan tetapi memberikan kecepatan dan keamanan, mudah digunakan dan *free*.

Selain itu menurut Karyadi (2018) *aplikasi* ini juga dapat digunakan di semua perangkat pada waktu yang sama pesan dapat *tersyncron* dengan baik di salah satu ponsel kita, *tablet* atau komputer. Dengan *Telegram*, Kita dapat mengirim pesan, foto, video dan file dari setiap jenis (*doc*, *zip*, *mp3*, dll) kepada orang-orang yang berada dalam kontak telepon dan *telegram*. Kemudian juga dapat membuat grup melebihi dua ratus orang atau membroadcast hingga seratus kontak. Sehingga, dan dapat memenuhi semua kebutuhan pesan pribadi atau bisnis.

Jadi, *Telegram* adalah *aplikasi* berbasis komunikasi yang memiliki keunggulan jika dibandingkan *aplikasi WhatsApp* seperti bisa membuat grup melebihi dua ratus peserta, kemudian bisa mengirim *file* melebihi *seratus MB*. Terlepas dari kegunaanya sebagai *aplikasi* komunikasi.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile Telegram* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama dari penelitian Oki Ayunawati Fatmaya pada tahun 2019 yang berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Telegram Terhadap Pencapaian Kompetensi mengidentifikasi Jenis Bahan Utama Pada Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMKN 1 Buduran Tahun Pelajaran 2018-2019*”. dalam *Jurnal Tata Busana* yang membahas mengenai kevalidan media pembelajaran *Telegram* dalam pembelajaran yang diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *Telegram*.

Kedua dalam penelitian Bambang Karyadi pada tahun 2018 yang berjudul “*Pemanfaatan Telegram Messenger Pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di Smk Geo Informatika*.” Dalam *Prosiding Sntp* yang membahas mengenai pemanfaatan TIK khususnya *aplikasi mobile* yang sudah tersedia yaitu *Telegram messenger* untuk

dimanfaatkan pada pembelajaran berbasis *blended learning*. Penarikan kesimpulan berdasarkan analisis teori-teori pembelajaran dan temuan data yang di peroleh melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di SMK Geo Informatika.

Ketiga dalam penelitian Nur Ijazatin Septia pada tahun 2019 yang berjudul “*Aplikasi Telegram (Tele-Edukasi) Dalam Pembelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah*”. Dalam jurnal *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education* yang membahas mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan *aplikasi Telegram* (tele-edukasi) untuk latihan mengerjakan soal IPA.

Jadi, kesimpulannya *aplikasi mobile Telegram* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi* komunikasi saja namun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang sudah banyak di terapkan dan dilakukan inovasi pembelajaran yang membuat *aplikasi mobile Telegram* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Discord

Menurut (Kusendi, 2020; Dewantara dkk, 2020) *Discord* adalah *aplikasi* gratis untuk mengakses obrolan yang mirip dengan *Slack* atau *Skype* yang memungkinkan pengguna untuk mengobrol secara *real time* menggunakan teks, suara atau video. Awalnya dibuat untuk *video gamer* untuk berinteraksi satu sama lain saat bermain game. *Discord* saat ini semakin populer dengan lebih dari seratus juta pengguna saat ini. *Aplikasi* ini menampung *server* atau ruang obrolan tentang berbagai topik, mulai dari game, musik, anime, dan meme cenderung menjadi yang paling populer.

Discord dapat diakses melalui *komputer desktop*, *browser*, atau dengan *aplikasi* seluler. Pengguna dapat mengatur atau bergabung dengan ruang obrolan, yang disebut *Discord* sebagai “*Server*”. Pengguna dapat bergabung dengan grup yang telah diundang ke mereka atau membuat *server* obrolan pribadi mereka sendiri dan mengundang teman-teman mereka, kemudian dapat menggunakan teks, atau suara untuk mengobrol, dengan orang lain menggunakan *server* atau ruang obrolan itu. Ada juga *server* publik yang bisa diikuti siapa saja.

Setiap *server* dapat dipecah menjadi “*Channel*”, yang merupakan ruang yang lebih kecil atau ruang obrolan, untuk membahas topik tertentu. *Server* dan *Channel* ini juga mungkin memiliki tingkat izin akses yang berbeda untuk pengguna yang berbeda. Mulai dari memiliki izin untuk melarang pengguna lain, hingga memiliki kemampuan untuk mengunggah file dan gambar ke saluran.

Menurut Rakhmawan dkk (2020) *Discord* dapat digunakan dalam sistem berbasis *windows*, *iOS*, *Android*, *Linux*, bahkan *Mac*. Aplikasi *discord* memiliki berbagai fasilitas untuk berkomunikasi yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain. Salah satunya fitur untuk berkomunikasi layaknya telepon. Fitur ini memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi secara leluasa kepada peserta didik. Fitur lain yang dimiliki *Discord* yaitu fitur *video conference* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, berinteraksi antar video dengan para peserta didiknya. Selain itu dalam *video conference* ini pun pendidik dapat berbagi layar seperti halnya fitur yang dimiliki oleh aplikasi *video conference* lainnya seperti *zoom cloud meeting*, *google meeting*, atau *cisco webex*.

Jadi, aplikasi mobile *Discord* memiliki berbagai fasilitas untuk berkomunikasi layaknya telepon secara *real time* menggunakan teks, suara atau video yang target penggunaannya tertuju pada pemain *games*. Pengguna dapat membuat channel atau server dan bisa mengundang pengguna lainnya untuk bergabung.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui aplikasi mobile *Discord* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama penelitian dari Yurli Kusnedi pada tahun 2020 yang berjudul “*Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Discord Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Materi Sistem Operasi Pada Siswa Kelas X TKJ SMKN 2 Sampit Tahun Pelajaran 2020/2021*”. Dalam Penelitian Tindakan Kelas Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Malang yang membahas mengenai implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Discord* dan media pembelajaran *Flipbook* sebagai upaya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar materi Sistem Operasi pada siswa kelas X TKJ 3 SMK Negeri 2 Sampit.

Kedua penelitian dari Rakhmawan dkk pada tahun 2020 yang berjudul “*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19*”. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* yang membahas mengenai potensi salah satu aplikasi media sosial yaitu *Discord* untuk digunakan di dalam pembelajaran secara daring di masa *covid-19*.

Ketiga penelitian dari Jagat Aditya Dewantara, Efriani dan Afandi pada tahun 2020 yang berjudul “*Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online*”. Dalam *JTIP: Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* yang membahas mengenai metode pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Discord*.

Jadi, *aplikasi mobile Discord* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi mobile* komunikasi dan hiburan saja namun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang mana sudah banyak inovasi pembelajaran yang di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile Discord* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Instagram

Menurut Sari (2017) *Instagram* berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "*insta*" berasal dari kata "*instan*", seperti *kamera polaroid* yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". *Instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti *polaroid* di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "*gram*" berasal dari kata "*telegram*" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan *Instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan Internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *Instagram* merupakan gabungan dari kata *instan* dan *telegram*.

Sistem perteman di *Instagram* menggunakan istilah *Following* dan *followers*. Yang artinya *following* berarti mengikuti pengguna, dan *followers* berarti pengguna lain yang mengikuti akun. Setiap pengguna dapat berinteraksi dengan cara memberikan

komentar dan memberikan respon (*feedback*) dengan *like* (suka) terhadap foto yang dibagikan.

Menurut Karimkhani (2014) *instagram* adalah *outlet media sosial* dengan pengguna yang terdiri dari individu, organisasi, *vendor*, dan bisnis, yang memposting foto mereka sendiri dan memposting ulang foto lainnya ke pengikut mereka. *Aplikasi* ini diluncurkan pada 6 Oktober 2010 ini awalnya dibuat khusus untuk pengguna *iOS*. Perusahaan kemudian melebarkan jangkauannya dengan merilis *Instagram for Android* pada April 2012. Kala itu, jumlah pengguna *Instagram* baru mencapai tiga puluh juta pengguna. Namun, karena dianggap sebagai jejaring sosial yang juga sangat kompetitif, seminggu kemudian *Facebook* secara resmi membeli *aplikasi* ini dengan biaya US\$ 1 miliar (sekitar Rp 9 triliun) (Innova, 2016).

Menurut Afrizal (2020) *Instagram* merupakan sosial media yang digunakan untuk membagikan foto atau video yang menarik untuk dilihat oleh orang yang tergabung di *Instagram*. Salah satu fitur *Instagram* adalah penambahan teks yang biasa disebut *caption* untuk menjelaskan tentang gambar atau video yang diunggah.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile Instagram* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama dari peneliti Meutia Puspita Sari pada tahun 2017 yang berjudul “*Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam Oleh Mahasiswa Fisip Universitas Riau*”. Dalam jurnal *JOM FISIP* yang membahas mengenai motif yang dilakukan oleh pengguna *Instagram* sebagai komunikasi pembelajaran agama islam akan dikategorikan menjadi dua motif, yaitu: *inorder-to-motive* (motif masa akan datang) dan *because motives* (motif masa lalu).

Kedua dari penelitian Rina Putri Utami, Riezky Maya Probosari dan Umi Fatmawati pada tahun 2015 yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Instagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta*”. Dalam jurnal *Bio-Pedagog* yang membahas mengenai kemampuan berpikir kreatif (KBK) siswa yang diperoleh dari nilai postes yang berasal dari dua kelas, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol serta data

pendukung berupa data aspek sikap siswa. Kelas eksperimen dengan menerapkan Project-Based Learning berbantu *Instagram* dan kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan diskusi.

Ketiga dari penelitian Dimas Yusuf Afrizal pada tahun 2020 yang berjudul “*Media Sosial Instagram sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*”. Dalam *PROSIDING SAMASTA* yang membahas mengenai pemanfaatan *Instagram* sebagai media pembelajaran teks deskripsi. Inti artikel ini untuk menjelaskan bagaimana media *Instagram* dapat digunakan sebagai media pembelajaran teks deskripsi dan menjadi pijakan untuk belajar membuat teks deskripsi di *Instargam* sehingga menyenangkan bagi pelajar.

Jadi, *aplikasi mobile Instagram* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi mobile* media sosial atau hiburan saja namun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang sudah banyak di terapkan dan dilakukan inovasi pembelajaran yang membuat *aplikasi mobile Instagram* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Facebook

Menurut (Sasmito, 2015; Luthfiyanti, 2020) *Facebook* adalah salah satu *aplikasi* media sosial yang memiliki fitur-fitur yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, mulai dari pendidikan, bisnis, dan *entertainment*. Banyak kegiatan kehidupan yang dikembangkan di situs jejaring sosial ini. *Facebook* sangat berkembang pesat di kalangan remaja dewasa. Keunggulan *facebook* mudah diakses, baik melalui komputer, *laptop*, *tablet*, maupun telepon genggam (*hand phone*). *Facebook* menduduki peringkat pertama sebagai media sosial yang terlaris diantara media sosial lainnya.

Kemudian *Facebook* adalah sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh *Facebook. Inc.* *Facebook* didirikan oleh *Mark Zuckerberg* bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, *Eduardo Saverin*, *Andrew Mc Collum*, *Dustin Moskovitz* dan *Chris Hughes*. Popularitasnya kemudian mendunia dan menjadi salah satu jejaring sosial paling populer saat ini. *Facebook* memungkinkan penggunanya membuat profil diri,

memutakhirkan profilnya dengan informasi pribadi, misalnya alamat rumah, nomor ponsel, hobi, dan pandangan keagamaan. Selain membuat profil diri, pengguna *Facebook* juga bisa mendaftarkan pengguna lain sebagai teman yang bisa dikirimkan pesan, bergabung dalam grup atau kelompok tertentu, mengirimkan dan/atau menandai gambar, serta meninggalkan komentar terhadap gambar yang dikirimkan pengguna lain

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile Facebook* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama penelitian dari Mustika Fitri Larasati Sibuea, Muhammad Ardiansyah Sembiring dan Raja Tama Andri Agus pada tahun 2020 yang berjudul *“Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Facebook Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”*. Dalam *Journal of Science and Social Research* yang membahas mengenai pembelajaran daring berbasis media sosial *Facebook* lebih efektif dibandingkan pembelajaran daring biasa dan untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran daring berbasis media sosial *facebook* lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran daring biasa.

Kedua penelitian dari Lita Luthfiyanti pada tahun 2020 yang berjudul *“Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah”*. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Linguistik VII* yang membahas mengenai solusi alternatif bagi permasalahan pembelajaran dengan media *facebook* sehingga pembelajaran bahasa Indonesia lebih fleksibel, tidak terbatas oleh waktu, ruang kelas, dan tatap muka intensif sebagai mana di sekolah.

Ketiga penelitian dari Mayasari Sasmito pada tahun 2015 yang berjudul *“Pemanfaatan Media Sosial “Facebook” Untuk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia”*. Dalam *Jurnal Media APLIKOM* yang membahas mengenai Penggunaan *Facebook* sebagai media pembelajaran dalam solusi alternatif bagi permasalahan pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa Indonesia lebih fleksibel, tidak terbatas oleh waktu, ruang kelas, dan tatap muka intensif sebagaimana di sekolah. Dengan cara mengoptimalkan fitur/*aplikasi* yang ada pada *Facebook* (*chating*, forum diskusi, pesan, tautan/ link dengan situs lain, grup, dan *games quiz*) sebagai media pembelajaran yang menarik dan dekat dengan peserta didik.

Jadi, *aplikasi mobile Facebook* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi mobile* berbasis media sosial dan hiburannya saja namun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang mana sudah banyak inovasi pembelajaran di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile Facebook* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

YouTube

Menurut (Sianipar, 2013; lestari, 2017; Pratiwi & Hapsari, 2020) *YouTube* adalah salah satu layanan berbagi video di internet yang paling populer saat ini. *YouTube* sebagai sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) yang memungkinkan para pengguna mengunggah, mencari video, menonton, diskusi/tanya jawab dan berbagi klip video secara gratis. Video-video tersebut adalah video klip, film, TV, serta video buatan para pengguna. *YouTube* menjadi situs *online video provider* paling dominan di dunia dan tidak membatasi durasi untuk mengunggah video.

Keunggulan lain, *YouTube* menawarkan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video-video yang masuk dalam sistemnya. Untuk mengakses video pengguna tidak perlu memiliki *akun premium* atau membayar sejumlah uang dalam skala waktu tertentu. Pengguna dapat mengakses video-video tersebut secara gratis. Pengguna *YouTube* dapat mengunduh beberapa video dan setelah berhasil, video dapat disimpan di gadget masing-masing untuk dinikmati kapan tanpa menggunakan sambungan internet.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile YouTube* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama penelitian dari Brillianting Pratiwi dan Kusnindyah Puspito Hapsar pada tahun 2020 yang berjudul “*Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. Dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* yang membahas mengenai pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kemudian sebagai stimulus sebelum pemberian soal

High Order Thinking Skill dan juga sebagai pemanfaatan terhadap kemampuan berpikir siswa.

Kedua penelitian dari Renda Lestari pada tahun 2017 yang berjudul “*Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*”. Dalam *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan* yang membahas mengenai sejauh mana *YouTube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam matakuliah Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang ada di *YouTube* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Ketiga penelitian dari Dwi Iga Luhsasi dan Arief Sadjiarto pada tahun 2017 yang berjudul “*YouTube: Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa*”. Dalam *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan* yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *YouTube* untuk materi ekonomi akuntansi.

Jadi, *aplikasi mobile YouTube* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi mobile* media streaming dan hiburan saja namun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang mana sudah banyak inovasi pembelajaran yang di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile YouTube* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

TikTok

Menurut (Aji & Setiyadi, 2020; Warini, 2020) Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. Aplikasi tersebut memberi akses kepada para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri.

Menurut Bohang (dalam Dewanta 2020), menunjukkan sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *TikTok* menjadi aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya, seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya, semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Sekitar sepuluh juta pengguna aktif *aplikasi TikTok* di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa

dikenal dengan generasi Z. Kemudian Pada 3 Juli 2018 aplikasi *TikTok* pernah di blokir di Indonesia. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai *aplikasi TikTok* selama sebulan dan mendapati banyak laporan keluhan tentang aplikasi ini. Terhitung hingga 3 Juli, laporan dan keluhan yang masuk mencapai 2.853. Menurut menteri Rudiantara, terdapat banyak sekali konten negatif terutama untuk anak-anak.

Tetapi dengan berbagai pertimbangan dan regulasi yang baru maka pada bulan Agustus 2018 *aplikasi TikTok* resmi dapat diunduh kembali. Salah satu regulasi yang ditengarai adalah, batas usia pengguna *TikTok* yaitu minimal usia sebelas tahun. Terlepas dari kontroversi tersebut, melihat fakta bahwa jumlah pengguna *TikTok* yang mencapai sepuluh juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak usia sekolah (generasi milenial), maka dapat disimpulkan bahwa *aplikasi TikTok* merupakan aplikasi primadona, menarik, dan digandrungi oleh para milenial. *TikTok* dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. *Aplikasi TikTok* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai media.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile TikTok* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama penelitian dari AANBJ Dewan pada tahun 2020 yang berjudul “*Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* yang membahas mengenai pemanfaatan *aplikasi TikTok* sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kedua penelitian dari Wisnu Nugroho Aji dan Dwi Bambang Putut Setiyadi pada tahun 2020 yang berjudul “*Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra*”. Dalam *Jurnal METAFORA* yang membahas mengenai *Aplikasi TikTok* bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran dan pengajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Ketiga penelitian dari Ni Luh Warini, Ni Putu Elsa Sukma Dewi, Putu Chris Susanto dan Putu Chrisma Dewi pada tahun 2020 yang berjudul “*Daya Tarik Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online*”. Dalam *Seminar Ilmiah Nasional*

Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA) yang membahas mengenai menggambarkan fenomena meluasnya penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran bahasa Inggris *online*. Ini berfokus pada membahas daya tarik *TikTok* bagi generasi milenial dan generasi Z untuk belajar bahasa Inggris melalui konten video daring yang disajikan oleh *content creator* terbaik di bawah tagar populer *#learnenglish*.

Jadi, *aplikasi mobile TikTok* tidak hanya berfungsi sebagai *aplikasi mobile* hiburan saja namun juga bisa berfungsi sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang mana sudah banyak di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile TikTok* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Zoom Meeting

Menurut Haqien dan Rahman (2020) *Zoom Meeting* sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri *aplikasi Zoom Meeting* yaitu *Eric Yuan* yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. *Aplikasi* ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Platfrom ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam *aplikasi Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Angelina dan Rahadi (2020) *Zoom Meeting* adalah *aplikasi* yang menyediakan layanan konferensi atau meeting jarak jauh yang berkonsep *screen sharing*. *Aplikasi* ini tidak hanya mampu satu panggilan video, tetapi mampu memanggil panggilan grup sampai seratus partisipan. *Zoom* mempunyai fitur basic yaitu partisipan bisa sampai seratus orang dengan waktu meeting empat puluh menit yang bisa didapatkan secara gratis, untuk menikmati fitur yang lebih banyak bisa berlangganan dengan *zoom business*.

Menurut Mahayoni (2020) *Aplikasi Zoom Meeting* adalah *aplikasi* komunikasi dengan menggunakan video. *Aplikasi* tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, *desktop*, hingga telepon dan sistem ruang.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile Zoom Meeting* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama penelitian dari Lusy Angelina dan Dedi Rianto Rahadi pada tahun 2020 yang berjudul “*Strategi Pengelolaan Zoom Meeting Dalam Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi*”. Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* yang membahas mengenai informasi kepada pengguna bagaimana strategi mengelola *Zoom Meeting* dalam proses pembelajaran dan bekerja dari rumah di masa pandemi.

Kedua penelitian dari Ni Made Sri Mahayoni pada tahun 2020 yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Pada Pembelajaran Agama Hindu Di Masa Pandemi*”. Dalam *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu* yang membahas mengenai kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap perkembangan pendidikan, para pendidik memanfaatkannya untuk mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai metode dan strategi bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran walaupun dalam kondisi pandemi yang sedang dialami oleh negara kita. Pembelajaran daring menjadi salah satu solusi layanan pendidikan yang dilakukan pemerintah dalam menangani dan memutuskan rantai penyebaran *covid-19*, sehingga siswa tetap belajar walaupun dirumah saja.

Ketiga penelitian dari Danin Haqien dan Aqilah Afiifadiyah Rahman pada tahun 2020 yang berjudul “*Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*”. Dalam *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* yang membahas mengenai seberapa efektifnya penggunaan *aplikasi Zoom Meeting* terhadap para mahasiswa di Jakarta dan Depok ketika pandemi *Covid-19*.

Jadi, *aplikasi mobile Zoom Meeting* memang difungsikan sebagai sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran dan meeting untuk pekerjaan yang mana sudah banyak inovasi pembelajaran di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile Zoom Meeting* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Google Classroom

Menurut Mu'minah & Gaffar (2020) *Aplikasi Google Classroom* memang telah digunakan dalam metode pembelajaran di dunia barat sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran dan bentuk *support* terhadap kemajuan teknologi saat ini. Pengaplikasian *Google Classroom* sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahkan di bulan maret 2017 *Google Classroom* dapat diakses oleh semua orang melalui *google* pribadi. *Aplikasi Google Classroom* ini dapat diunduh secara gratis di perangkat berbasis *android* maupun *iOS*. Seperti yang telah diketahui bahwa kedua basis *smartphone* tersebut telah menjadi kebutuhan pokok di generasi 2020 ini. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan guru pada *Google Classroom* adalah *assignment*, *grading*, *communication*, *timecost*, *Archive course*, *mobile application* dan *privacy*.

Google Classroom adalah *aplikasi* khusus yang digunakan untuk pembelajaran *online* yang dapat digunakan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas *online Google Classroom* dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan *Google* sebagai sebuah *system elearning*. *Google Classroom* menjadi teknologi komunikasi paling utama dalam kegiatan proses pembelajaran. Kehebatan teknologi komunikasi ditandai dengan hadirnya metode *e-learning*. *Google classroom* merupakan sarana memperlancar komunikasi jarak jauh antara pengajar dan siswa terutama dalam kelas pengelolaan konten Digital. Sarana belajar bersama, menerima dan membaca materi, mengirimkan tugas secara jarak jauh hingga menyajikan nilai tugas secara transparansi. *Google Classroom* merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga *Google Classroom* dianggap sangat cocok untuk digunakan di negara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya.

Inovasi-inovasi proses pembelajaran melalui *aplikasi mobile Google Classroom* dari beberapa penelitian sebagai berikut:

Pertama penelitian dari Iim Halimatul Mu'minah dan Aden Arif Gaffar pada tahun 2020 yang berjudul "*Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*". Dalam *Jurnal Bio Educatio* yang membahas mengenai manfaat dan informasi mengenai optimalisasi penggunaan *Google Classroom* sebagai alternatif digitalisasi dalam pembelajaran jarak jauh sebagai solusi dalam melaksanakan proses pembelajaran daring

Kedua penelitian dari Rafika Dewi Nasution, Farida Hanim Saragih dan Puan Suri Mira A. Sembiring pada tahun 2020 yang berjudul "*Pendampingan Sistem Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Meet Bagi Guru-Guru Smp It Daarul Istiqlal Dan SMP IT Rahmat Marindal I, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang*". Dalam *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* yang membahas mengenai pembelajaran *online* dapat meningkatkan proses belajar mahasiswa yang lebih mandiri, kreatif serta inovatif. Apabila materi yang disampaikan pada *Google Meeting* dirancang secara detail, dan sistematis, maka pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pengetahuan siswa.

Ketiga penelitian dari Diah Aryani, Malabay, Hani Dewi Ariessanti dan Syahrizal Dwi Putra pada tahun 2020 yang berjudul "*Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring saat Pandemi COVID-19 di SMPIT Insan Rabbani*". Dalam *Jurnal Abdidias* yang membahas mengenai pemahaman dan kemampuan dalam memanfaatkan layanan *Google Classroom* yang merupakan salah satu aplikasi pendukung pembelajaran daring. Sehingga layanan *Google Classroom* dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru dalam memilih aplikasi pendukung pembelajaran daring selama masa pandemi ini dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Jadi, *aplikasi mobile Google Classroom* memang difungsikan sebagai sebagai *aplikasi mobile* pembelajaran yang mana sudah banyak inovasi pembelajaran di terapkan dan dilakukan yang membuat *aplikasi mobile Google Classroom* menjadi

salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*.

Penutup

Pada masa pandemi *covid-19* Aplikasi *mobile* sekarang sudah sangat banyak digunakan dan juga tersedia secara gratis. Apalagi saat ini *smartphone* semakin mudah didapatkan. Aplikasi *mobile* sangatlah beragam kegunaannya salah satunya sebagai media pembelajaran.

Aplikasi *mobile* berbasis komunikasi, sosial, hiburan, *streaming*, pembelajaran dan lain-lain seperti *Instagram*, *Facebook*, *Telegram*, *YouTube*, *TikTok*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Discord*, dan lain-lain. Semua aplikasi *mobile* ini bisa di gunakan dalam pembelajaran dengan inovasi-inovasi yang sudah banyak diterapkan dalam menunjang proses pembelajaran dimasa pandemi *covid-19*. Karenanya guru harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya *aplikasi mobile* dan juga guru harus bisa berinovasi dalam pembelajaran agar bisa membuat proses pembelajaran yang dilakukan menjadi menarik, mudah dan juga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Referensi

- Abdullah M. R. T. L, Azelin M. N. (2010). M-Learning: Changing Roles Of Instructors And Learners. *IJAS*, 3(14), 83-95.
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 147-157.
- Afandi, R. S., & Saputra, E. H. (2013). Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 49.
- Afrizal, D. Y. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Prosiding Samasta*.
- Angelina, L. (2020). Strategi Pengelolaan Zoom Meeting Dalam Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3(2), 27-32.
- Dewanta, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 79-85.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *JTIP: Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61-65.
- Fatmaya O. A., & Marniati. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Telegram Terhadap Pencapaian Kompetensi mengidentifikasi jenis Bahan utama Pada Siswa Kelas Xi Tata Busana Di Smkn 1 Buduran Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Tata Busana*, 8(3), 88-93.
- Fathurahman, N. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 615-627.
- Hartini, Hapsari S., Wibawanto W. H., & Sudana. I. M. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1), 28-36.
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 115-120.

- Iriansyah, H. S. (2020). Membangun Kreatifitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 1-6).
- Indaryani, E., & Suliworo, D. (2018). Dampak Pemanfaatan Whatsapp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika. dalam *Quantum: Seminar Nasional Fisika, dan Pendidikan Fisika* (pp. 25-31).
- Innova, E., I. (2016). Motif dan Kepuasan Pengguna Instagram di Komunitas Instameet Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi* 4(1): 1-11.
- Karimkhani, C., Connet, J., & Boyers, L. (2001). Dermatology on Instagram. *Dermatology Online Journal*, 20(7), 24-42.
- Kusworo, K., Rusmaini, R., Sholeh, B., & Jaya, F. (2019). *Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi*. Banten:UNPAM Press.
- Kusnedi, Y. (2020). Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Discord Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Materi Sistem Operasi Pada Siswa Kelas X TKJ SMKN 2 Sampit. *Penelitian Tindakan Kelas Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Malang*.
- Lestari, R. (2017). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*.
- Lubis, M., & Yusri, D. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1-18.
- Luhsasi, D. I., & Sadjiarto, A. (2017). Youtube: Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 5(2), 219-229.
- Luthfiyanti, L. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik VII*.
- Lu'mu. (2017). Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(17), 6576- 6585.

- Layona, R., & Yulianto, B. (2016). Aplikasi Pencarian Informasi Dan Lokasi Tempat Makan Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 9-16.
- Mahayoni, N. M. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Pada Pembelajaran Agama Hindu Di Masa Pandemi. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, 3(1), 47-53.
- Nasution, R. D., Saragih, F. H., & Sembiring, P. S. M. A. (2020). Pendampingan Sistem Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Meet Bagi Guru-Guru Smp It Daarul Istiqlal Dan SMP IT Rahmat Marindal I, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(4), 188-194.
- Nurdyansyah & Widodo, A. (2018). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- 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.
- Pengelola Web Kemdikbud. (2020). *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>. (diakses pada 6 Januari 2021).
- Prajana, A. (2017). Pemanfaatan aplikasi whatsapp dalam media pembelajaran di uin ar-raniry banda aceh. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 122-133.
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282-289.
- Rohmah, N. (2014). Inovasi Strategi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan PAI. Madrasah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), pp.24.
- Rakhmawan, A., Juansah, D. E., Nulhakim, L., Biru, L. T., Rohimah, R. B., Suryani, D. I., & Resti, V. D. A. (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 55-59).

- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). *Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 8(1), 35-42.
- Sa'ud, Udin. (2011). *Inovasi pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Septia, N. I. (2019). Aplikasi Telegram (Tele-Edukasi) Dalam Pembelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah. *Premiere: Journal Of Islamic Elementary Education*, 1(1), 37-48.
- Sibuea, M. F. L., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Facebook Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Science And Social Research*, 3(1), 73-77.
- Sasmito, M. (2015). Pemanfaatan Media Sosial" Facebook" Untuk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Media Aplikom*, 4(4), 38-52.
- Sianipar, A., P. (2013). Pemafaatan YouTube di Kalangan Mahasiswa. *Flow*, 2(2), 1-10.
- Trisnadoli, A. (2015). Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak Pada Software Game Berbasis Mobile. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 1-8.
- Utami, R. P., Probosari, R. M., & Fatmawati, U. M. I. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu *Instagram* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta. *Bio-Pedagogi*, 4(1), 47-52.
- Zulhafizh, S. P., & Permatasari, S. Developing Quality Of Learning In The Pandemic Covid-19 Through Creative And Critical Thinking Attitudes. (2020). *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(5), 937-949.
- Zulhafizh, Atmazaki, & Syahrul R. (2013). Kontribusi Sikap dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(2), 13-28.

Data Penulis

Sidiq Aditia, lahir dan dibesarkan di Dabo Singkep, Pada 2 Maret 1998. Meneyelesaikan pendidikan dasar sampai menengah atas di tanah kelahirannya. Kemudian pada tahun 2018, Ia melanjutkan studi pada strata satu Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni di Progam studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Riau. Melalui Jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Prestasi yang diraih menjadi panitia bulan bahasa dan pratikum sastra Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Riau. Kemudian pernah menjabat menjadi wakil ketua Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Riau, Priode 2019 sampai 2020.

Kontak

No WA: +6282268846022

Email : sidiqaditia@gmail.com