

IMPLEMENTASI APLIKASI SINAU.ID PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA DARING PADA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN BUMIAYU

Rahmany Hidayat¹ dan Cintya Nurika Irma²

Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Peradaban^{1 2}

Surel: rahmanyhidayat87@gmail.com¹, cintyanurikairma@gmail.com²

Abstrak: Implementasi Aplikasi SINAU.ID Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Sekolah Dasar di Kecamatan Bumiayu.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan (1) prototipe SINAU.ID sebagai solusi implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar di Kecamatan Bumiayu, dan (2) penerapan SINAU.ID dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar di Kecamatan Bumiayu. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus, Subjek penelitian dilakukan pada kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Adisana 04, SD Negeri Kalierang 01, dan 3) SD Negeri Kalierang 02. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumen, dan angket. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) prototipe SINAU.ID terdapat enam bagian yang diperlukan meliputi a) bagian 1 masuk kelas, untuk dapat bergabung menggunakan kode yang diberikan oleh guru dan secara otomatis sebagai daftar hadir, b) bagian 2 materi pembelajaran, berisi materi pelajaran yang terdiri atas dua bagian yakni wajib dan sinau terkait materi “menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan”, c) bagian 3 tugas, terdapat dua bagian yakni wajib dan sinau, d) bagian 4 hiburan, tiga fitur hiburan yaitu dongeng, membaca, dan permainan, e) bagian 5 bekal orang tua, berkaitan pemahaman Pendidikan dan pengajaran dalam bentuk video maupun tulisan, dan f) bagian 6 penilaian, menampilkan nilai dan catatan dan (2) penerapan SINAU.ID mempertimbangkan kemudahan, kebersesuaian, kemenarikan, keberfungsian, dan keterjangkauan.

Kata kunci: aplikasi, daring, sekolah dasar, literasi, SINAU.ID

Abstract: Implementation of SINAU.ID Application on Online Indonesian Learning at Elementary School in Bumiayu Subdistrict.

This research aims to analyze and describe (1) SINAU.ID prototype as a solution for the implementation of Indonesian learning in elementary schools in Bumiayu Subdistrict, and (2) the application of SINAU.ID in Indonesian learning in elementary schools in Bumiayu Subdistrict. This type of research is qualitative with case study methods, Research subjects are conducted on principals and teachers of Indonesian subjects in Adisana State Elementary School 04, Kalierang State Elementary School 01, and 3) Kalierang State Elementary School 02. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, documents, and questionnaires. Data analysis techniques consist of data reduction, data presentation, and conclusion

withdrawal. The results showed (1) the prototype SINAU.ID there are six parts required including a) part 1 of the class entrance, to be able to join using the code given by the teacher and automatically as a list of attendance, b) part 2 of the learning material, containing the subject matter consisting of two parts, namely mandatory and sinau related to the material "outlining the message in the fairy tale presented orally, writing, and visuals for the purpose of pleasure", c) part 3 of the task, there are two parts, namely mandatory and sinau, d) part 4 entertainment, three entertainment features namely fairy tales, reading, and games, e) part 5 provisions of parents, related to understanding education and teaching in the form of video and writing, and f) part 6 assessment, displaying values and notes and (2) the application of SINAU.ID considering ease, conformity, sustainability, functionality, and affordability.

Keywords: apps, online, elementary school, literacy, SINAU.ID

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Penerapan Kurikulum 2013 mengaktualisasikan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks. Yusnawarni (2014) mengatakan bahwa Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai alat pengembangan kemampuan berpikir yang ditampilkan dalam teks berbentuk konteks, ragam bahasa, dan pesan yang mengandung unsur sosial dan budaya. Upaya realisasi pembelajaran tematik tersebut dapat dikorelasikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan TIK yang efektif dan efisien, menarik, optimal, merangsang daya kreativitas bagi peserta didik, dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Utari dan Syafwatul, 2019).

Pendampingan guru dan orang tua memiliki peran penting dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar, terlebih selama masa pandemi Covid-19 yang telah merubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi daring sebagai tindakan pencegahan penyebaran virus yang diinstruksikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Putria, dkk. 2020). Pelaksanaan pembelajaran secara daring menuntut guru untuk inovatif menggunakan teknologi dalam pengajaran. Dewi (2020) menyatakan bahwa aktualisasi pembelajaran daring memiliki beberapa kendala yaitu kuota internet yang tidak mencukupi bila menggunakan beragam media sosial virtual, jaringan yang tidak lancar kepemilikan perangkat teknologi yang dimiliki orang tua sebagian besar hanya gawai, pengetahuan guru dan orang tua tentang media pembelajaran terbatas, materi yang diajarkan sulit dipahami orang tua berakibat sulitnya siswa memahami materi, dan orang tua siswa yang harus bekerja saat siswa belajar.

Susanto (2013:19) mendefinisikan pembelajaran sebagai

proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik. Tujuan dari pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan, potensi, bakat, minat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dengan berbagai media dan sumber belajar (Tasrif, 2017: 94). Untuk menciptakan antusiasme siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia, maka pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin. (Krissandi, dkk., 2017: 59). Materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah terdiri dari keterampilan berbahasa dan dikaitkan dengan sastra. Menurut Ginting (2020: 59), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada kelas rendah dilakukan dengan pendekatan tematik yang memiliki lima kekhasan bagi siswa yaitu: (1) menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan negara, (2) Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, fungsi, dan penggunaan, (3) meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa, dan (5) mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra (Khair, 2018).

Kabupaten Brebes merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Tengah terdiri dari 17 kecamatan, salah satunya yaitu kecamatan Bumiayu. Kecamatan Bumiayu memiliki 51 sekolah dasar. Sebagian wilayah di Bumiayu masih terkendala tidak lancarnya jaringan sinyal internet disebabkan di daerah perbukitan atau belum tersedianya

tower seluler. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan, terlebih implementasi pembelajaran daring dengan ketersediaan aplikasi yang menunjang kegiatan pembelajaran menjadi kebutuhan disebabkan belum adanya aplikasi khusus yang tersedia untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah dasar terkhusus pada situasi pandemi Covid-19 dan kebermanfaatannya untuk pelaksanaan pembelajaran pada masa mendatang.

Berdasarkan wawancara dengan Munawaroh selaku guru MI Assaliyah Adisana, pembelajaran daring hanya dilakukan melalui grup *Whatsapp* dan untuk mengatasi kendala jaringan internet dan kuota dilakukan dengan cara pembelajaran secara luring di rumah secara luring di rumah guru dengan pembagian siswa menjadi 4 kelompok selama 2 hari selama 1 jam 30 menit. Abdul Fatah selaku kepala SDN Langkap 1 mengungkapkan bahwa kendala yang dimiliki selama pembelajaran daring yakni siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru disebabkan hanya melihat video penyampaian materi dan penjelasan dipaparkan lebih lanjut oleh orang tua dan upaya mengatasi kendala tersebut yaitu dilakukannya *home visit* untuk kelas rendah dengan guru berkunjung ke rumah salah satu siswa untuk mengajar secara langsung sebanyak 3-5 siswa. Oleh sebab itu, diperlukan aplikasi pembelajaran daring yang dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru bagi siswa sekolah dasar kelas rendah yang mudah dan menyenangkan serta dipahami bagi orang tua siswa, salah satunya aplikasi SINAU.ID.

Aplikasi SINAU.ID dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala dalam implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di masa pandemi Covid-19 dan diterapkan dalam jangka panjang. Aplikasi tersebut dirancang untuk menjadi aplikasi yang tidak hanya dapat dioperasikan secara *online* tetapi juga dapat diakses secara *offline*, sehingga kendala kuota, sinyal, dan waktu pembelajaran dapat diatasi. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan guru untuk membimbing dan mengajar siswa dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif ditunjang dengan tampilan materi, video, audio, kuis, tugas, pelaporan penilaian yang menarik dalam bentuk animasi. dan tindak lanjut pembelajaran daring dapat dilakukan secara berkelanjutan. Selanjutnya, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan (1) prototipe SINAU.ID sebagai solusi implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar di Kecamatan Bumiayu, dan (2) penerapan SINAU.ID dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar di Kecamatan Bumiayu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Metode studi kasus merupakan suatu proses untuk memahami, menelaah, menjelaskan, dan menguji secara komperhensif insentif, dan rinci, tentang sesuatu latar alamiah sesuai konteksnya, satu orang subjek, tempat penyimpanan dokumen, atau suatu peristiwa tertentu, dan lain sebagainya (2018: 35). Sampel

penelitian dilaksanakan pada tiga sekolah di Kecamatan Bumiayu, yaitu 1) SD Negeri Adisana 04 beralamat di Dukuh Blere RT. 03 RW. 02, Kelurahan Adisana, 2) SD Negeri Kalierang 01 beralamat di Jln. K.H. Rosul No. 7, Kelurahan Kalierang, dan 3) SD Negeri Kalierang 02 beralamat di Jln. Ahmad Dahlan No. 07, Kelurahan Kalierang.

Dipilihnya ketiga sekolah tersebut disebabkan belum adanya penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi selain grup *WhatsApp*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, pengamatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data diperoleh dengan cara mengamati, menyimak, mencatat, dan mengevaluasi implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar kelas III melalui aplikasi SINAU.ID. Teknik yang digunakan bersifat interaktif dan noninteraktif. Teknik interaktif meliputi observasi, observasi, dan wawancara. Selanjutnya, teknik noninteraktif meliputi analisis dokumen dan angket.

Skala Likert yang digunakan dalam angket dengan pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dan tidak memilih (Likert, 1967). Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan wawancara, angket, observasi, dan dokumen. Triangulasi teori berkaitan dengan melakukan kajian dan keterkaitan implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar kelas III menggunakan aplikasi. Analisis data yang dilakukan secara

kualitatif dengan tujuan ingin melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun suatu objek dalam konteksnya (Yusuf, 2017). Analisis yang dilakukan meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi (Miles & Huberman, 1992).

HASIL DAN PEMBAHASAN

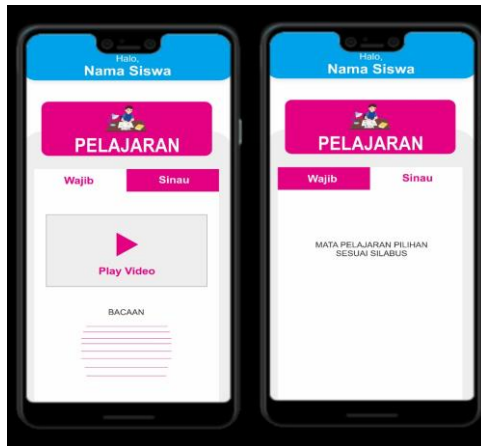
- (1) Prototipe SINAU.ID Sebagai Solusi Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Sekolah Dasar Di Kecamatan Bumiayu

Terdapat enam tampilan yang termuat dalam aplikasi SINAU.ID. Tampilan 1 yaitu “Masuk Kelas” yang memiliki dua kolom Masuk Kelas untuk guru dan untuk siswa. Guru perlu memasukkan identitas diri kemudian membuka kelas dengan kode yang keluar setelah guru masuk, kode itu lalu dibagikan kepada siswa. Siswa hanya perlu memasukkan data diri dan kode yang telah dibagikan guru untuk masuk kelas SINAU.ID. Agar dapat menggunakan aplikasi ini, guru dan siswa harus menuliskan nama dan kode kelas lalu memilih bagian bertuliskan “masuk kelas” agar dapat menggunakan aplikasi ini. Kode kelas bagi guru diperoleh melalui email yang diberikan oleh admin. Selanjutnya, kode siswa akan diperoleh dari guru setelah guru menyampaikan data pada admin. Berikut ini gambar tampilan depan aplikasi SINAU.ID:



Gambar 1 Tampilan Depan Aplikasi SINAU.ID

Tampilan 2 adalah menu “Pelajaran” terdapat 2 tampilan, yaitu (1) pelajaran yang diberikan secara virtual oleh guru kepada siswa dalam bentuk video dan (2) pelajaran berupa virtual dan bacaan yang dibuat oleh tim SINAU.ID. Setelah guru dan siswa berhasil masuk ke kelas, maka akan diarahkan pada tampilan kedua. Pada tampilan ini berisi materi pelajaran yang akan dipelajari berisi dua bagian yakni wajib dan sinau. Pelajaran wajib akan memuat materi dan video pembelajaran dari guru bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar, sedangkan pada bagian sinau akan memuat soal latihan bagi siswa sebagai evaluasi diri pemahaman siswa setelah memperoleh pembelajaran wajib. Pembaharuan pembelajaran diperlukan koneksi internet saat akan berganti materi berikutnya. Berikut ini gambar tampilan 2:



Gambar 2 Tampilan Materi Pelajaran dalam Aplikasi SINAU.ID

Tampilan 3 “Tugas”, tugas terdiri dari tugas wajib dan tugas sinau. Tugas wajib dan diberikan langsung dari guru melalui aplikasi SINAU.ID dengan bentuk soal berupa foto, file word, atau pdf yang dapat diunggah ke aplikasi. Apabila soal sudah diunggah maka soal secara otomatis akan muncul di menu tugas. Menu-menu berikutnya akan terkunci dan hanya akan terbuka apabila siswa sudah melaksanakan tugas yang di berikan oleh guru dan menyimak pelajaran wajib dari guru.

Tugas wajib dilakukan sebagai pemberian tugas kepada siswa dari materi yang telah dipaparkan, sedangkan tugas sinau diberikan guru sebagai bentuk evaluasi tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Tugas sinau diberikan sebagai tahapan latihan memahami sebelum diberikannya tugas wajib. Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru akan membuka menu berikutnya agar siswa mengakses dan bisa belajar di

menu berikutnya. Berikut ini gambar tampilan 3:

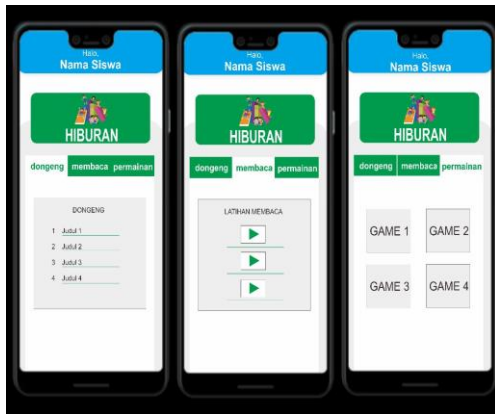


Gambar 3 Tampilan Tugas dalam Aplikasi SINAU.ID

Setelah mempelajari pada bagian pelajaran, guru dan siswa akan diarahkan pada bagian ketiga yang berisi tugas. Pada tampilan ini tertera tugas siswa berupa soal untuk mengulas kembali pemahaman siswa setelah memperoleh materi yang disampaikan dari guru pada bagian wajib dan materi tambahan dalam bagian sinau. Pada tampilan ketiga, terdapat dua pilihan kembali yakni wajib dan sinau. Siswa tinggal memilih kotak yang bertuliskan **wajib** untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan memilih kotak bertuliskan **sinau** untuk mengerjakan tugas penunjang. Orang tua dapat mengarahkan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Setiap tugas diberikan penjelasannya, sehingga memudahkan orang tua dalam mendampingi siswa mengerjakan tugas yang diberikan. Tampilan 4 “Hiburan”. Menu ini menyajikan tampilan dongeng, membaca dan game. Pada tampilan dongeng yang mengangkat cerita daerah lokal Bumiayu, Brebes, Jawa Tengah untuk mengenalkan cerita rakyat lokal kepada siswa menggunakan

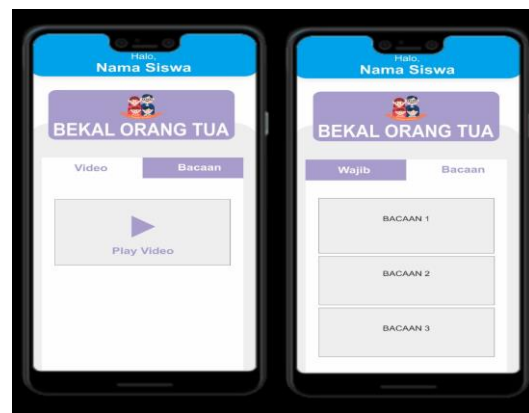
gambar ilustrasi. Pada tampilan membaca, terdapat video yang berisi lagu-lagu kebangsaan dan lagu daerah yang bisa disetel seperti karaoke, aplikasi akan merekam suara siswa saat bernyanyi sesuai dengan teks lagu. Tampilan game berupa tebak gambar dari tampilan dongeng untuk melatih anak daya ingat.



Gambar 4 Tampilan Hiburan dalam Aplikasi SINAU.ID

Setelah tuntas mengerjakan latihan, guru dan siswa akan diarahkan pada tampilan keempat dalam aplikasi SIANAUI.D yakni hiburan. Pada tampilan ini, siswa kan merefleksi diri materi yang telah pelajari melalui kuis dan permainan yang tersedia. Terdapat tiga fitur hiburan yaitu dongeng, membaca, dan permainan. Pada bagian ini akan dipaparkan terkait kearifan lokal di Bumiayu seperti yang akan ditampilkan melalui dongeng. Penanaman karakter tak lupa dipatirkan dalam aplikasi SINAUI.D. Tampilan 5 yaitu “Bekal Orang Tua” bertujuan sebagai *parenting* yang disajikan dalam bentuk video dan bacaan dari narasumber. Tampilan 6 “Penilaian”. Penilaian akan diberikan oleh guru sesuai dengan jawaban yang diberikan siswa pada menu tugas, tergantung dengan metode

guru yang mengajar. Pada menu ini guru memberikan evaluasi agar orang tua memahami catatan pada siswa. Penilaian untuk tugas wajib diberikan oleh guru dengan rentang nilai dari 1-10 mulai dari Tugas 1, Tugas 2, dan seterusnya. Sementara tugas *Sinau* dinilai dengan rentang nilai dari 1-10 juga pada Tugas Membaca, Tugas Menyimak dan Tugas Menulis. Berikut ini gambar tampilan 5:



Gambar 5 Tampilan Bekal Orang Tua dalam Aplikasi SINAUI.D

Tampilan 5 ditunjukkan bagi orang tua. Bagian ini bertujuan sebagai komunikasi antara guru dan orang tua siswa terkait pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Bentuk tampilan bekal orang tua adalah berupa bacaan dan video. Diharapkan adanya bagian ini memudahkan orang tua dalam memberikan pemahaman dan penjelasan pada orang tua sebagai guru keberlanjutan siswa di rumah. Bentuk video adalah pemahaman pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, dilanjutkan dengan bacaan sebagai penunjang kelengkapan pemahaman orang tua terkait materi yang akan dan sedang dipelajari.

Selanjutnya, tampilan 6 adalah penilaian sebagai pengetahuan

ketercapaian hasil belajar siswa dari materi yang dipelajari. Pada menu ini guru memberikan evaluasi agar orang tua memahami catatan pada siswa. Penilaian dilakukan oleh guru dari bagian tugas yang dikerjakan oleh siswa dengan rentang nilai 10-100. Bukan hanya sekedar menampilkan nilai, guru juga dapat memberikan catatan dari tugas yang dituntaskan oleh siswa sebagai bentuk evaluasi dan refleksi siswa dan pemahaman orang tua dari pengetahuan dan kemampuan siswa untuk dapat diperbaiki dan ditindaklanjuti. Berikut ini gambar tampilan 6:



Gambar 6 Tampilan Penilaian dalam Aplikasi SINAU.ID

(2) Penerapan SINAU.ID Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Sekolah Dasar di Kecamatan Bumiayu.

Setelah adanya prototipe SINAU.ID terdapat beberapa langkah yang dilakukan sebagai terwujudnya penrapan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada sekolah dasar di kecamatan Bumiayu, yaitu a) sosialisasi aplikasi SINAU.ID dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan b) praktik

menggunakan aplikasi SINAU.ID dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil angket menunjukkan bila seluruh kepala sekolah dan guru sangat membutuhkan aplikasi yang beragam yang mudah, efektif, dan menarik. Selama ini penggunaan aplikasi pada situasi pandemi hanya dilakukan melalui grup WhatsApp disebabkan keterjangkauan dan kemudahan diakses oleh orang tua siswa. Selain itu, guru hanya menyampaikan materi atau merespons pertanyaan maupun tanggapan dari rekaman video atau suara.

Meski aplikasi tersebut menjadi pilihan yang paling baik saat ini, tetapi kebutuhan akan adanya aplikasi yang dapat memfasilitasi ketercapaian pembelajaran daring untuk jangka panjang sangat diperlukan terlebih di era digital saat ini. Aktualisasi pendidikan 4.0 ini dibutuhkan keselarasan antara manusia dan teknologi informasi secara kreatif dan inovatif (Lase, 2019). Pembelajaran daring memberikan peluang bagi guru untuk menumbuhkan proses interaksi pembelajaran yang tidak dibatasi ruang dan waktu.

Selaras dengan program Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yakni merdeka belajar yang tidak mengikat siswa belajar harus di kelas (Ayubi, 2020). Pembelajaran secara daring merupakan bentuk inovasi yang dikembangkan dan diterapkan oleh hampir seluruh institusi pendidikan (Jamaluddin, dkk., 2020). Saat dilakukan sosialisasi, penulis tidak mengalami kesulitan dalam memperkenalkan tiap fitur kepada para kepala sekolah dan guru. Keseluruhan mampu mengikuti tiap tahapan penggunaan yang dijelaskan.

Kendala yang dialami terkait memori gawai yang tidak mendukung. Selain itu, penggunaan aplikasi juga tidak terlalu sulit sehingga hanya perlu dilakukan pembiasaan saja dan dapat digunakan secara *offline* sehingga kendala yang dialami oleh orang tua dan siswa dapat teratasi khususnya permasalahan kuota internet dan jaringan yang tidak stabil.

Pembelajaran secara daring merupakan bentuk inovasi yang dikembangkan dan diterapkan oleh hampir seluruh institusi pendidikan (Jamaluddin, dkk., 2020). Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang membawa dampak perubahan yang luar biasa pada bidang pendidikan (Zamroni, 2019). Oleh karena itu, tantangan yang dialami selama pandemic dengan proses pembelajaran yang mengalami perubahan daring secara penuh menjadikan guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas diri dengan pembelajaran berbasis teknologi menjadi keharusan dan pembiasaan, sama halnya bila proses pembelajaran nanti telah dilakukan secara tatap muka yang dikolaborasi dalam bentuk campuran. Kombinasi dalam pembelajaran tatap muka dan daring tidak hanya dalam pendekatan atau strategi pembelajaran. Namun, juga termasuk dalam penggunaan media dalam pembelajaran (Ramadhan, dkk., 2018: 39).

Penerapan pembelajaran daring perlu dikorelasikan dengan ragam media sosial (Pujiasih, 2020) dan pelaksanaannya memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone*, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013). *Smartphone*

menjadi perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh seluruh guru dan orang tua siswa dibandingkan perangkat teknologi lain. Mengaitkan media sosial juga telah dilakukan oleh guru yakni yang paling sering digunakan adalah *YouTube* dan tautannya dapat dicantumkan pada materi yang disampaikan pada tampilan gambar nomor 2. Bagian ini, guru dapat juga mengembangkan materi buatan sendiri dan penyampaian materi secara lisan yang dibuat dalam bentuk video. Oleh sebab itu, tentu akan memudahkan guru, siswa, dan orang tua sebagai pendamping belajar di rumah dalam mempelajari materi sesuai dengan konteks dan materi yang diajarkan.

Bagian tugas pada gambar nomor 3 akan membantu memudahkan guru dalam mengelompokkan tugas yang akan disampaikan karena terdapat dua kelompok. Pertama, tugas wajib yang mengartikan sebagai tugas penilaian dari pemahaman setelah materi tuntas dipelajari. Kedua, tugas tambahan yang ditujukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait tiap pertemuan sebelum materi tuntas dipelajari. Sebelumnya, tugas dikumpulkan hanya melalui pesan WhatsApp, sehingga adanya tampilan bagian tugas pada gambar 3 memudahkan dalam guru mendata, mengunduh, dan mengoreksi karena sesuai dengan pengelompokan pengunggahan. Begitu juga bagi orang tua dan siswa, akan mengetahui tugas apa yang belum dikerjakan atau diunggah. Seluruh guru menyepakati, bagian ini juga amat diperlukan sebab saat menggunakan WhatsApp file terkadang tumpang tindih dengan

pesan sehingga menjadi kurang efektif saat pengunduhan.

Kegiatan latihan juga dilakukan sebagai refleksi bagi siswa yang disajikan pada bagian 4 mengenai hiburan yang dapat disajikan dalam bentuk visual, audio, maupun keduanya. Hiburan ini bertujuan untuk bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan pemahaman, membaca, dan berbicara dengan tampilan yang menarik. Bukan hanya untuk siswa saja, tetapi aplikasi ini juga memberikan bekal pemahaman dan evaluasi bagi orang tua. Bekal ini terkait pengajaran dan Pendidikan yang dapat disampaikan dalam bentuk video atau file dari kepala sekolah, guru BK, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun narasumber yang relevan. Hasil angket menunjukkan bila seluruh kepala sekolah sangat mendukung adanya bagian “bekal orang tua” sehingga sinergi antara pihak sekolah dan orang tua dapat diperkuat, terarah, dan tercapai tujuan bersama. Pada tampilan terakhir adalah bagian penilaian sehingga dapat diunggah penilaian secara langsung dengan penambahan komentar yang diperlukan dan dapat langsung pula dilihat oleh siswa dan orang tua. Berdasarkan hasil sosialisasi dan praktik tidak ditemukan kesulitan dari pihak kepala sekolah dan guru dan masih perlu dilakukan evaluasi keberlanjutan setelah disosialisasikan pada siswa dan orang tua.

SIMPULAN

Realisasi pembelajaran daring salah satunya dengan adanya kebutuhan realisasi aplikasi sebagai penunjang peningkatan kualitas dan ketercapaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siswa

pada era digital, salah satunya SINAU.ID yang diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran daring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Bumiayu. Enam tampilan termuat dalam aplikasi SINAU.ID. Pertama, bagian halaman masuk yang memuat daftar hadir guru dan siswa dengan mengisi daftar hadir dan kode akses. Kedua, bagian menu pelajaran yang memuat (1) pelajaran yang diberikan secara virtual oleh guru kepada siswa dalam bentuk video dan (2) pelajaran berupa virtual dan bacaan yang dibuat oleh tim SINAU.ID. Ketiga, bagian tugas wajib dan tugas tambahan dalam bentuk soal berupa foto, file word, atau pdf. Keempat, hiburan yang menyajikan tampilan dongeng, membaca dan game. Kelima, bagian bekal orang tua bertujuan sebagai *parenting* yang disajikan dalam bentuk video dan bacaan dari narasumber. Keenam, penilaian akan diberikan oleh guru sesuai dengan jawaban yang diberikan siswa pada menu tugas dengan penambahan catatan sebagai evaluasi. Hasil sosialisasi dan penerapan, dapat disimpulkan bila aplikasi SINAU.ID mudah dipelajari dan digunakan serta enam bagian dapat menunjang kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Hasan & Asep Risih Riswaya. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis* Vol 8, No.2

- Ayubi, S. Al .2020. Konsep Perkuliahan Daring *Google Classroom*, 13 (2): 106-131.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Model Silabus Mata Pelajaran SD/MI*. Jakarta: BP. Cipta Jaya.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (1): 55-61.
- Gasong, Dina. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*.
- Ginting, Meta Br. 2020. *Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Jamaluddin, et al.,.2020. *Belajar dari Covid-19: Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan dan Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Khair, Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-Riayah: *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1): 81-98.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, dkk. 2017. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Jakarta: Penerbit Media Maxima.
- Lase, D. 2019. Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. SUNDERMANN: *Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 1 (1): 28-43.
- Likert RA. (1967). *The Human Organization: Its Management and Value*. San Francisco: McGraw-Hill Book Company.
- Technique for The Measurement Of Attitudes. *Archives of Psychology*, Vol. 140, p. 1-55.
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Pujasih, E. 2020. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Covid-19 *Building A Golden Generation By Applying Various Online Learning In The Pandemic Of Covid-19*. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 5 (1): 42-48.
- Putria, Hilna, dkk. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4): 861 – 872.
- Ramadhan, Rizky, dkk. 2018. Pengembangan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1 (1): 37- 48.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Harip. 2005. *Membuat Multiaplikasi Menggunakan Visual Basic 6*. Jakarta; Elex Media Komputindo.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*

- Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwendra, Wayan I. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif: dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bnadung: Nilacakra.
- Tasrif, H. 2017. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 092 Pagarantonga. *Jurnal Sekolah*, 1 (3): 94-103.
- Thorn, Warwick J. 1995. Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia. *The Internet TESL Journal*, II (4).
- Utari Ade Afni dan Syafwatul Putria Hidayatullah. 2019. Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran di SD Dharmajaya Palembang. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 12 Januari 2019.
- Yusnawarni. 2014. Peran Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Madah*, 5 (2), 171-186.
- Yusuf, Muri A. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zamroni, Mohammad. 2019. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampak Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*, X (2): 195-211.