

## EFEKTIVITAS PEMANFAATAN *PLATFORM* DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA SMP NEGERI 4 KENDARI

Febryani Pratiwi B<sup>1</sup>, Mahmudin A. Sabilalo<sup>2</sup>, Astriwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari

email: [febryanipratiwi8@gmail.com](mailto:febryanipratiwi8@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran pada Siswa SMP Negeri 4 Kendari. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif model Huberman Miles.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari telah berjalan dengan efektif. Hal ini terbukti dari pengukuran pada masing-masing indikator efektivitas, yaitu: interaktivitas antara guru dan siswa serta antar siswa yang terjalin dengan baik; keterjangkauan, yang mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah melalui WhatsApp dan Google Classroom; serta kolaborasi antara siswa dan guru yang berlangsung secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan *platform* digital telah berhasil meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari

**Kata Kunci:** Efektifitas, *Platform* digital

### ABSTRACT

This study aims to determine and analyze the effectiveness of the use of digital *platforms* as learning media for students of SMP Negeri 4 Kendari. The type of data used in this research is qualitative data. The data collection techniques used are interview and documentation techniques. The data analysis technique used is the Huberman Miles model qualitative analysis technique.

The results of this study indicate that the utilization of digital *platforms* as learning media at SMP Negeri 4 Kendari has been running effectively. This is evident from the measurement of each effectiveness indicator, namely: interactivity between teachers and students and between students that is well established; affordability, where students can access learning materials easily through WhatsApp and Google Classroom; and collaboration between students and teachers that takes place effectively. Thus, the utilization of digital *platforms* has successfully improved the quality and effectiveness of learning at SMP Negeri 4 Kendari.

**Keywords:** Effectiveness, *Digital platform*

### 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 20 Juni 2024 di SMP Negeri 4 Kendari, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran oleh para guru di SMP Negeri 4 Kendari telah memanfaatkan *platform* digital sebagai sarana pembelajaran, seperti menggunakan aplikasi WhatsApp untuk mengirimkan materi kepada siswa dan aplikasi Google Classroom untuk akses materi lebih lanjut. Namun, siswa menggunakan aplikasi WhatsApp, Instagram, dan TikTok untuk konten video yang tidak terkait dengan pendidikan. Agar menguatkan temuan tersebut, peneliti melakukan



Corresponding Author: Muhammad Syarifin Arif

Email address : [ebryanipratiwi8@gmail.com](mailto:ebryanipratiwi8@gmail.com)

wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 4 Kendari yang identitasnya tidak dapat diungkapkan pada tanggal yang sama. Guru tersebut menyatakan bahwa penggunaan *platform* digital sebagai alat bantu pembelajaran sudah dilakukan dengan maksimal, namun hasilnya belum optimal karena siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan melalui *platform* digital. Contohnya, setelah jam belajar, siswa cenderung menggunakan *platform* digital untuk konten yang bukan merupakan bagian dari pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *platform* digital sebagai alat pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari masih belum mencapai tingkat yang diharapkan. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi guru dan orang tua siswa untuk memberikan arahan dan edukasi kepada siswa dalam memanfaatkan *platform* digital untuk tujuan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mirzon, (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran daring melalui WhatsApp pada sekolah dasar cenderung tidak efektif. Sangat diperlukan evaluasi peran guru juga orang tua dalam hal ini kedepan. Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siregar, (2021) hasil temuannya menunjukkan bahwa secara tidak langsung, para siswa banyak memanfaatkan *platform* digital sebagai media pembelajaran dengan baik, terutama untuk memenuhi kebutuhan tambahan dalam menambah referensi dan mendapatkan saran dalam menyelesaikan tugas-tugas pada materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 4 Kendari.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Pengertian Efektivitas Pemanfaatan Platform digital Sebagai Media Pembelajaran**

Efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran mengacu pada kemampuan *platform* digital untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran siswa melalui penggunaan *platform-platform* seperti Facebook, Twitter, dan YouTube dalam konteks pendidikan formal dan informal (Johnson, 2020:15).

Menurut Smith, (2020:30) *Platform* digital sebagai media pembelajaran efektif dapat didefinisikan sebagai alat yang mampu memfasilitasi kolaborasi antara siswa, meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran, dan merangsang partisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Efektivitas pemanfaatan *platform* digital dalam pendidikan mencakup penggunaan *platform-platform* yang memungkinkan pembelajaran berbasis komunitas, memfasilitasi diskusi terbuka, dan meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber daya pendidikan (Garcia, 2020).

Berdasarkan beberapa definisi para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran merujuk pada kemampuan *platform-platform* seperti Facebook, Twitter, dan YouTube untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan pengajar, memfasilitasi kolaborasi antar siswa, meningkatkan aksesibilitas terhadap materi pembelajaran, serta merangsang partisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar

### **2.2. Tujuan Efektivitas Pemanfaatan Platform digital Sebagai Media Pembelajaran**

Efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran telah menjadi topik yang banyak dibahas oleh para ahli. Berikut adalah beberapa tujuan efektivitas pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran menurut beberapa sumber:

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Interaksi: *Platform* digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi interaksi antar siswa maupun dengan pengajar (Kabilan et al., 2010:75).
2. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif: *Platform* digital memungkinkan kolaborasi

antar siswa dalam memecahkan masalah dan berbagi pengetahuan (Greenhow & Robelia, 2009:210).

3. Mengembangkan Keterampilan Digital: Penggunaan *platform* digital dalam konteks pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital ini (Junco et al., 2011:120)
4. Menghadirkan Pembelajaran Berbasis Komunitas: *Platform* digital dapat menciptakan komunitas pembelajaran di luar kelas yang mendukung pembelajaran terus-menerus (Luo et al., 2016:50).

### **2.3. Manfaat Efektivitas Pemanfaatan *Platform* digital Sebagai Media Pembelajaran**

Efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran telah dikaji oleh beberapa ahli dengan berbagai sudut pandang. Berikut adalah beberapa manfaat yang disebutkan:

1. Meningkatkan keterlibatan dan keterhubungan sosial: *Platform* digital memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara pengajar dan siswa, serta antara sesama siswa, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Junco, 2012:165).
2. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif: *Platform* digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek, berbagi ide, dan memberi umpan balik secara real-time, yang dapat meningkatkan hasil belajar (Wang et al., 2012:250).
3. Mendorong pembelajaran informal: Penggunaan *platform* digital dapat membantu dalam pembelajaran informal di luar kelas, seperti berbagi artikel, video, atau diskusi yang tidak terstruktur (Greenhow et al., 2009:580).
4. Menjangkau pembelajaran personal: *Platform* digital memungkinkan adanya pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan gaya belajar individu, meningkatkan relevansi materi pembelajaran (Veletsianos & Navarrete, 2012:30)
5. Meningkatkan kreativitas dan inovasi: Siswa dapat menggunakan *platform* digital untuk eksplorasi kreatif, berbagi ide, dan mengembangkan solusi inovatif dalam konteks pembelajaran (Blaschke, 2008:15).

### **2.4. Jenis-Jenis Pemanfaatan *Platform* digital Sebagai Media Pembelajaran**

Berikut adalah beberapa jenis pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran menurut Junco, (2011:168) :

1. Kolaborasi dan diskusi online: Penjelasan: *Platform* digital seperti Twitter digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan nilai mahasiswa dengan cara memfasilitasi diskusi dan kolaborasi secara online. Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bertukar informasi, dan memperluas pemahaman mereka melalui interaksi online.
2. Pembelajaran berbasis komunitas online: *Platform* digital memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada komunitas dengan memanfaatkan perangkat lunak sosial untuk mendukung pembelajaran personal dan regulasi diri. Ini mencakup pembelajaran kolaboratif di mana peserta didik dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka.
3. Penggunaan blog dan mikroblogging untuk refleksi dan pembelajaran: Blog dan *platform mikroblogging* seperti *Tumblr* atau *WordPress* digunakan untuk refleksi dan pembelajaran yang mendalam. Mahasiswa dapat menulis refleksi tentang bahan pembelajaran, berbagi pengetahuan, dan mendiskusikan konsep-konsep yang dipelajari dengan rekan-rekan mereka.
4. Pemanfaatan *platform* digital untuk pembelajaran informal: *Platform* digital sering digunakan untuk pembelajaran informal di luar lingkungan akademik formal. Ini bisa termasuk grup studi informal, forum diskusi, atau sumber daya pembelajaran yang

dibagikan secara luas di platform seperti Facebook atau Reddit.

5. Pembelajaran berbasis video sharing: *Platform* berbagi video seperti YouTube digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format visual yang menarik. Ini dapat mencakup video tutorial, rekaman kuliah, atau presentasi multimedia yang mendukung pembelajaran aktif dan eksplorasi konten.

## **2.5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan *Platform* digital Sebagai Media Pembelajaran**

Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran menurut Manca, (2016:36):

1. Desain pembelajaran yang terintegrasi dengan *platform* digital: Pentingnya desain pembelajaran yang menyelaraskan penggunaan platform digital dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.
2. Kemampuan digital dan literasi *platform* digital siswa: Tingkat kemahiran siswa dalam menggunakan platform digital secara efektif untuk tujuan pembelajaran.
3. Dukungan institusional dan fasilitasi teknologi: Pentingnya dukungan dari lembaga pendidikan dalam menyediakan infrastruktur dan pelatihan yang diperlukan untuk memanfaatkan platform digital secara efektif.
4. Konteks sosial dan budaya penggunaan *platform* digital: Bagaimana konteks sosial dan budaya memengaruhi cara platform digital digunakan dalam konteks pendidikan.
5. Keterlibatan dan motivasi siswa dalam penggunaan *platform* digital: Tingkat keterlibatan siswa dan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran melalui *platform* digital.

## **2.6. Indikator Efektivitas Pemanfaatan *Platform* digital Sebagai Media Pembelajaran**

Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran menurut Johnson, (2020:104) yaitu sebagai berikut:

1. Interaktivitas, Ketika *platform* digital memungkinkan interaksi dua arah antara pengajar dan siswa, serta antara sesama siswa, ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi. Hal ini meningkatkan rasa keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih terlibat dan memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh H. Muhammad, (2022:72) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui proses interaksi dan kolaborasi antara siswa dan lingkungan belajar. *Platform* digital, seperti WhatsApp dan Google Classroom, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam diskusi, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. *Platform-platform* ini memfasilitasi penciptaan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Penggunaan *platform* digital dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan akses yang lebih baik ke materi pembelajaran dan memungkinkan komunikasi yang lebih efektif antara siswa dan guru. Google Classroom dan WhatsApp memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan terstruktur, yang sejalan dengan prinsip-prinsip teori ini (Rachmadi, A., 2023:102).
2. Keterjangkauan, Kemudahan akses ke konten pembelajaran melalui *platform* digital memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Hal ini meningkatkan motivasi siswa untuk mengakses materi pembelajaran karena mereka dapat mengatur waktu belajar mereka sendiri, yang dapat lebih sesuai dengan gaya belajar individu mereka. Teori Keterjangkauan Teknologi dalam Pendidikan oleh Joko Santoso, (2023:55) menekankan pentingnya aksesibilitas teknologi dalam pendidikan, dan bagaimana

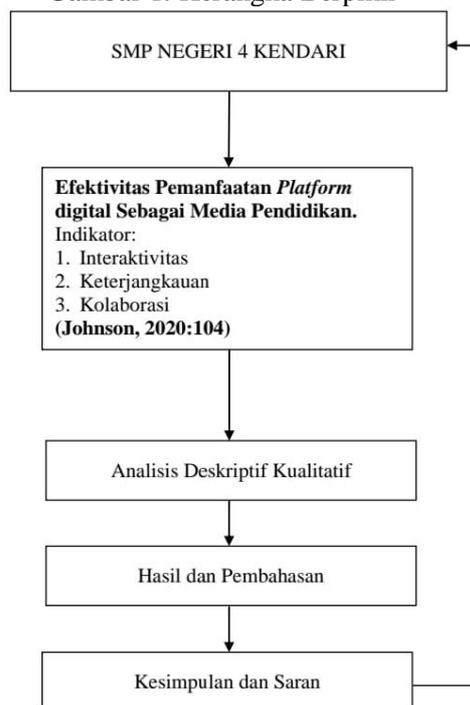
teknologi seperti *platform* digital dapat meningkatkan keterjangkauan materi pembelajaran bagi siswa. Menurut teori ini, *platform* digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja, yang mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri. Santoso juga mencatat tantangan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai, serta pentingnya dukungan teknis untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam pendidikan. *Platform* digital seperti WhatsApp dan Google Classroom dapat mempermudah aksesibilitas materi pelajaran dan mendukung pembelajaran di luar jam sekolah

3. Kolaborasi, *Platform* digital memfasilitasi kolaborasi antara siswa dalam bentuk proyek bersama, diskusi kelompok, dan berbagi informasi. Ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan membangun keterampilan sosial. Ketertarikan siswa dalam mengakses *platform* digital sebagai media pembelajaran meningkat karena mereka dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan kolektif yang dibagikan oleh sesama siswa. Teori Interaksi dan Kolaborasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi membahas bagaimana teknologi, termasuk *platform* digital, dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa. Sari (2024:112) menguraikan bahwa *platform* digital seperti WhatsApp dan Google Classroom mendukung komunikasi dan kerja sama yang efektif di luar jam sekolah dan lokasi fisik, membantu siswa menyelesaikan tugas kelompok dan proyek dengan lebih baik. Sari juga mencatat pentingnya dukungan teknis dan panduan penggunaan untuk mengatasi kendala teknis dan memaksimalkan manfaat kolaborasi digital.

### **3. KERANGKA BERPIKIR**

Kerangka pemikiran merupakan suatu konsep penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kerangka ini bermanfaat untuk mempermudah para pembaca dalam memahami maksud dari penelitian ini. Berdasarkan teori dan Penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 4 Kendari, yang mana penelitian ini dilakukan pada SMP Negeri 4 Kendari, kemudian peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada SMP Negeri 4 Kendari terkait efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencoba memecahkan dugaan peneliti mengenai permasalahan yang peneliti temukan tersebut. Efektivitas pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran dalam skala pengukurannya berfokus menggunakan 3 (tiga) indikator menurut Johnson, (2020:104) yaitu, interaktivitas, keterjangkauan, dan kolaborasi. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dimana teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik wawancara kepada setiap informan penelitian. Selanjutnya akan dipaparkan ke dalam hasil dan pembahasan hasil penelitian, dan kemudian hasil dan pembahasan tersebut disimpulkan dan diberikan saran-raran terkait hasil indikator yang memperoleh persepsi yang kurang efektif dari informan penelitian, sehingga melalui beberapa tahapan tersebut akan menjawab bagaimana efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 4 Kendari. Oleh karena itu, kerangka pikir dibangun dengan beberapa tahapan yang mengacu pada tinjauan pustaka yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Sehingga model kerangka pikir dalam penelitian ini disajikan pada gambar 1 berikut:

Gambar 1. Kerangka Berpikir



#### 4. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berlokasi pada SMP Negeri 4 Kendari yang beralamatkan di Jl. Jend. Ahmad Yani No.123, Bonggoeya, Kec. Wua-Wua, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara. Adapun unit analisis dalam penelitian ini adalah efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 4 Kendari. Informan dalam penelitian ini adalah informan yang di anggap berpotensi dan dapat memberikan informasi yang relevan dan sebenar-benarnya di lapangan dalam proses wawancara. Terkait Teknik pengujian keabsahan data dalam penelitian ini melakukan tahapan *member check*, *triangulas*, *audit trail*, dan *expert opinion*. Adapun Proses analisis data kualitatif ini dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga data dianggap telah jenuh. Prosesnya mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

#### 5. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 5.1. Hasil Penelitian

##### 5.1.1. Interaktivitas

Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan di SMP Negeri 4 Kendari mengenai indikator interaktivitas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *platform* digital di SMP Negeri 4 Kendari terbukti efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Interaktivitas yang diciptakan oleh *platform* seperti WhatsApp dan Google Classroom memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Komunikasi yang cepat dan responsif melalui WhatsApp membantu mempercepat proses pembelajaran dan memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Selain itu, Google Classroom digunakan untuk

mengorganisir materi pembelajaran secara sistematis dan memfasilitasi diskusi yang terstruktur, yang membantu dalam mempertahankan fokus dan keterlibatan siswa. Testimoni dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih nyaman dan aktif dalam pembelajaran melalui *platform* digital, sementara orang tua mengakui manfaat fleksibilitas akses materi dan interaksi langsung dengan guru. Namun, ada kekhawatiran mengenai privasi dan potensi paparan konten yang tidak sesuai, sehingga pengawasan yang ketat dan edukasi tentang penggunaan *platform* digital yang aman dan etis sangat diperlukan. Secara keseluruhan, interaktivitas *platform* digital di SMP Negeri 4 Kendari telah berhasil meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif

#### **5.1.2. Keterjangkauan**

Berdasarkan wawancara dengan empat orang informan di SMP Negeri 4 Kendari mengenai indikator keterjangkauan, dapat disimpulkan bahwa keterjangkauan platform digital di SMP Negeri 4 Kendari memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai, *platform* digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja. Guru-guru memanfaatkan WhatsApp dan Google Classroom secara efektif untuk memastikan materi pelajaran dapat diakses dengan mudah dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan. Siswa merasa lebih fleksibel dan mandiri dalam belajar, sementara orang tua menilai kemudahan akses ini sebagai faktor penting dalam mendukung pembelajaran di luar jam sekolah. Untuk memaksimalkan manfaat ini, penting bagi sekolah untuk terus menyediakan dukungan teknis yang memadai dan memastikan penggunaan *platform* digital yang aman dan efektif dalam konteks pembelajaran.

### **5.1.3. Kolaborasi**

Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan di SMP Negeri 4 Kendari mengenai indikator kolaborasi, dapat disimpulkan bahwa di SMP Negeri 4 Kendari, *platform* digital berperan penting dalam memfasilitasi kolaborasi antara siswa melalui proyek bersama, diskusi kelompok, dan berbagi informasi. *Platform* seperti WhatsApp dan Google Classroom mempermudah siswa untuk berkomunikasi, bertukar ide, dan menyelesaikan tugas kelompok dengan lebih efektif, bahkan ketika mereka tidak berada di lokasi yang sama. Meskipun terdapat tantangan seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang mendukung, guru berusaha mengatasi masalah ini dengan memberikan panduan penggunaan yang jelas, sesi pelatihan tambahan, dan dukungan langsung kepada siswa agar semua dapat berpartisipasi secara aktif. Siswa merasa terbantu dalam belajar secara kolaboratif karena fleksibilitas yang ditawarkan oleh *platform* digital, sementara orang tua menganggap kolaborasi online sebagai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak mereka, meskipun tetap penting untuk memastikan pengawasan dan keamanan. Dengan demikian, *platform* digital secara signifikan meningkatkan kerja sama antar siswa dan membangun keterampilan sosial di era digital.

## **5.2. Pembahasan**

### **5.2.1. Interaktivitas**

Pada indikator interaktivitas ditemukan bahwa penggunaan *platform* digital di SMP Negeri 4 Kendari terbukti efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Interaktivitas yang diciptakan oleh *platform* seperti WhatsApp dan Google Classroom membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Komunikasi yang cepat dan responsif melalui WhatsApp membantu mempercepat proses pembelajaran dan memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Selain itu, Google Classroom digunakan untuk mengorganisir materi pembelajaran secara sistematis dan memfasilitasi diskusi yang terstruktur, yang membantu dalam mempertahankan fokus dan keterlibatan siswa. Testimoni dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih nyaman dan aktif dalam pembelajaran melalui *platform* digital, sementara orang tua mengakui manfaat fleksibilitas akses materi dan interaksi langsung dengan guru. Namun, ada kekhawatiran mengenai privasi dan potensi paparan konten yang tidak sesuai, sehingga pengawasan yang ketat dan edukasi tentang penggunaan *platform* digital yang aman dan etis sangat diperlukan. Secara keseluruhan, interaktivitas *platform* digital di SMP Negeri 4 Kendari telah berhasil meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh H. Muhammad, (2022:72) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui proses interaksi dan kolaborasi antara siswa dan lingkungan belajar. *Platform* digital, seperti WhatsApp dan Google Classroom, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam diskusi, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. *Platform-platform* ini memfasilitasi penciptaan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Penggunaan *platform* digital dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan akses yang lebih baik ke materi pembelajaran dan memungkinkan komunikasi yang lebih efektif antara siswa dan guru. Google Classroom dan WhatsApp memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan terstruktur, yang sejalan dengan prinsip-prinsip teori ini (Rachmadi, A., 2023:102).

Temuan pada indikator ini sejalan dengan temuan dari Siregar, (2021) yang menemukan bahwa pemanfaatan *platform* digital dalam pendidikan, seperti WhatsApp

dan Google Classroom, secara signifikan meningkatkan interaktivitas siswa. *Platform* digital memfasilitasi komunikasi yang lebih cepat dan efisien antara siswa dan guru, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### **5.2.2. Keterjangkauan**

Pada indikator keterjangkauan ditemukan bahwa keterjangkauan *platform* digital di SMP Negeri 4 Kendari memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai, *platform* digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja. Guru-guru memanfaatkan WhatsApp dan Google Classroom secara efektif untuk memastikan materi pelajaran dapat diakses dengan mudah dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan. Siswa merasa lebih fleksibel dan mandiri dalam belajar, sementara orang tua menilai kemudahan akses ini sebagai faktor penting dalam mendukung pembelajaran di luar jam sekolah. Untuk memaksimalkan manfaat ini, penting bagi sekolah untuk terus menyediakan dukungan teknis yang memadai dan memastikan penggunaan *platform* digital yang aman dan efektif dalam konteks pembelajaran.

Teori Keterjangkauan Teknologi dalam Pendidikan oleh Joko Santoso, (2023:55) menekankan pentingnya aksesibilitas teknologi dalam pendidikan, dan bagaimana teknologi seperti platform digital dapat meningkatkan keterjangkauan materi pembelajaran bagi siswa. Menurut teori ini, *platform* digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja, yang mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri. Santoso juga mencatat tantangan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai, serta pentingnya dukungan teknis untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam pendidikan. *Platform* digital seperti WhatsApp dan Google Classroom dapat mempermudah aksesibilitas materi pelajaran dan mendukung pembelajaran di luar jam sekolah.

Panji (2021) menemukan bahwa pembelajaran daring melalui *platform* digital dapat meningkatkan keterjangkauan materi pelajaran dan memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses materi kapan saja dan dari mana saja dengan cukup efektif.

### **5.2.3. Kolaborasi**

Pada indikator kolaborasi ditemukan bahwa SMP Negeri 4 Kendari, platform digital berperan penting dalam memfasilitasi kolaborasi antara siswa melalui proyek bersama, diskusi kelompok, dan berbagi informasi. *Platform* seperti WhatsApp dan Google Classroom mempermudah siswa untuk berkomunikasi, bertukar ide, dan menyelesaikan tugas kelompok dengan lebih efektif, bahkan ketika mereka tidak berada di lokasi yang sama. Meskipun terdapat tantangan seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang mendukung, guru berusaha mengatasi masalah ini dengan memberikan panduan penggunaan yang jelas, sesi pelatihan tambahan, dan dukungan langsung kepada siswa agar semua dapat berpartisipasi secara aktif. Siswa merasa terbantu dalam belajar secara kolaboratif karena fleksibilitas yang ditawarkan oleh *platform* digital, sementara orang tua menganggap kolaborasi online sebagai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak mereka, meskipun tetap penting untuk memastikan pengawasan dan keamanan. Dengan demikian, platform digital secara signifikan meningkatkan kerja sama antar siswa dan membangun keterampilan sosial di era digital.

Teori Interaksi dan Kolaborasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi membahas bagaimana teknologi, termasuk platform digital, dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa. Sari (2024:112) menguraikan bahwa platform digital seperti WhatsApp dan Google Classroom mendukung komunikasi dan kerja sama yang efektif di luar jam sekolah dan lokasi fisik, membantu siswa menyelesaikan tugas

kelompok dan proyek dengan lebih baik. Sari juga mencatat pentingnya dukungan teknis dan panduan penggunaan untuk mengatasi kendala teknis dan memaksimalkan manfaat kolaborasi digital.

Penelitian Dwistia (2022), ditemukan bahwa *platform* digital, seperti WhatsApp dan Google Classroom, secara signifikan meningkatkan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Platform* digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam diskusi kelompok, pertukaran ide, dan penyelesaian tugas bersama, bahkan ketika mereka tidak berada di lokasi yang sama. Dwistia menyoroti pentingnya dukungan guru, termasuk panduan yang jelas dan bantuan teknis, untuk mengatasi kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai. Upaya tambahan diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut dan memaksimalkan efektivitas kolaborasi digital.

Berdasarkan uraian temuan masing-masing indikator dari efektivitas pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari, penelitian ini menunjukkan bahwa *platform* digital telah diterapkan secara efektif dalam meningkatkan interaktivitas, keterjangkauan, dan kolaborasi. *Platform* digital seperti WhatsApp dan Google Classroom terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memungkinkan akses materi pembelajaran kapan saja dan dari mana saja, serta memfasilitasi kolaborasi antar siswa dalam proyek bersama dan diskusi kelompok. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai, serta kekhawatiran mengenai privasi, dukungan guru yang konsisten dan panduan penggunaan yang jelas telah membantu mengatasi masalah tersebut. Secara keseluruhan, *platform* digital di SMP Negeri 4 Kendari telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, fleksibel, dan kolaboratif, meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, namun tetap memerlukan perhatian terhadap pengawasan dan dukungan teknis yang memadai.

Menurut Smith, (2020:30) *Platform* digital sebagai media pembelajaran efektif dapat didefinisikan sebagai alat yang mampu memfasilitasi kolaborasi antara siswa, meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran, dan merangsang partisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Efektivitas pemanfaatan *platform* digital dalam pendidikan mencakup penggunaan *platform-platform* yang memungkinkan pembelajaran berbasis komunitas, memfasilitasi diskusi terbuka, dan meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber daya pendidikan (Garcia, 2020).

Menurut (Junco, 2012:165) *Platform* digital memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara pengajar dan siswa, serta antara sesama siswa, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. *Platform* digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek, berbagi ide, dan memberi umpan balik secara realtime, yang dapat meningkatkan hasil belajar (Wang et al., 2012:250).

Menurut Greenhow, (2009:580) Penggunaan *platform* digital dapat membantu dalam pembelajaran informal di luar kelas, seperti berbagi artikel, video, atau diskusi yang tidak terstruktur. *Platform* digital memungkinkan adanya pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan gaya belajar individu, meningkatkan relevansi materi pembelajaran (Veletsianos & Navarrete, 2012:30).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Panji, (2021) menunjukkan bahwa *platform* digital sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selama perkuliahan daring, peserta didik dituntut untuk mandiri untuk dapat mencari segala informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kesiapan peserta didik dinilai cukup baik karena mampu merespon tugas yang diberikan melalui *platform* digital khususnya via whatsapp dan google classroom. Begitu juga temuan dari Siregar, (2021) menunjukkan bahwa secara tidak langsung, para siswa banyak memanfaatkan *platform* digital sebagai

media pembelajaran dengan baik, terutama untuk memenuhi kebutuhan tambahan dalam menambah referensi dan mendapatkan saran dalam menyelesaikan tugas-tugas pada materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari telah berjalan dengan efektif. Hal ini terbukti dari pengukuran pada masing-masing indikator efektivitas, yaitu: interaktivitas antara guru dan siswa serta antar siswa yang terjalin dengan baik; keterjangkauan, yang mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah melalui WhatsApp dan Google Classroom; serta kolaborasi antara siswa dan guru yang berlangsung secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan *platform* digital telah berhasil meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari.

## **6. KETERBATASAN PENELITIAN**

Keterbatasan Literatur: Keterbatasan literatur hasil penelitian sebelumnya yang masih kurang, sehingga mengakibatkan penelitian ini memiliki banyak kelemahan, baik dari segi hasil penelitian maupun analisisnya. Keterbatasan Waktu, Biaya, dan Tenaga: Keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga sehingga membuat penelitian ini kurang maksimal. Keterbatasan Kemampuan Responden: Keterbatasan kemampuan responden yang kurang dalam memahami pernyataan pada pedoman wawancara yang telah ada. Keterbatasan Penggunaan Instrumen Penelitian: Keterbatasan penggunaan instrumen penelitian yang berbeda dan kurang lengkap.

## **7. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *platform* digital sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari telah berjalan dengan efektif. Hal ini terbukti dari pengukuran pada masing-masing indikator efektivitas, yaitu: interaktivitas antara guru dan siswa serta antar siswa yang terjalin dengan baik; keterjangkauan, yang mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah melalui WhatsApp dan Google Classroom; serta kolaborasi antara siswa dan guru yang berlangsung secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan *platform* digital telah berhasil meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 4 Kendari.

## **8. DAFTAR PUSTAKA**

- Blaschke, L. M. (2008). Using social software to support "constructivist" learning environments: From plicker to academic research. *Educational Research Review*, 3(2), 135-147
- Dwistia, H. ., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan *Platform* digital Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78–93
- Greenhow, C., Robelia, B., & Hughes, J. E. (2009). Learning, teaching, and scholarship in a digital age: Web 2.0 and classroom research: What path should we take now? *Educational Researcher*, 38(4), 246-259
- Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119-132.
- Johnson, C. D. (2020). "Interactive Learning: Assessing Social Media Tools in Education." *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 43(1), 45- 58
- Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Abidin, M. J. Z. (2010). Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education? *The Internet and Higher*

- Luo, T., Zhang, P., & Wang, Y. (2016). The role of social media in higher education classes (real and virtual) – A literature review. *Computers in Human Behavior*, 60, 601-606.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). Implications of social network sites for teaching and learning. Where we are and where we want to go. *Education and Information Technologies*, 21(6), 1465-1489.
- Mirzon Daheri, (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775 – 783.
- Muhammad, H. (2022). *Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Bumi Aksara. Hal. 72-89.
- Panji Wahyu Mukti, (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui *Platform* digital pada Pelajaran Seni Musik di SMP 1 Jekulo Kudus. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 168- 174.
- Rachmadi, A. (2023). *Teknologi Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*. Prenadamedia Group. Hal. 103-120.
- Siregar, (2021) Efektivitas Pemanfaatan *Platform* digital Sebagai Media Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 5(4), 389-408.
- Santoso, J. (2023). *Aksesibilitas dan Keterjangkauan Teknologi dalam Pendidikan*. Penerbit Andi. Hal. 55-72.
- Sari, R. (2024). *Interaksi dan Kolaborasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Penerbit Pendidikan Mandiri
- Veletsianos, G., & Navarrete, C. (2012). Online social networks as formal learning environments: Learner experiences and activities. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(1), 144-166.
- Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. (2012). Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study. *British Journal of Educational Technology*, 43(3), 428-438