

PEMANFAATAN APLIKASI LINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Karima Kusuma Wardani¹, Hertyas Tri Novintya², Alia Lulu Khusniati³

^{1,2,3} Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, ¹karimazain90@gmail.com,
²hertyas081191@gmail.com, ³alialulukhusniati@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat mendukung pengembangan sumber belajar, khususnya internet dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi LINE@. Tempat uji coba strategi pembelajaran ini adalah di SD Netral C Yogyakarta. Siswa di sekolah ini dominan mempunyai telepon genggam berbasis android, namun hanya digunakan untuk download aplikasi permainan. Siswa lebih tertarik menggunakan telepon genggam untuk bermain *game* bukan untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut dirasa perlu untuk memanfaatkan salah satu aplikasi dari telepon genggam siswa sebagai media pembelajaran khususnya matematika. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa 90% siswa setuju dengan dimanfaatkannya aplikasi LINE sebagai media pembelajaran dan 90% siswa merasa puas dengan dimanfaatkannya aplikasi LINE sebagai media pembelajaran matematika. Dengan demikian pemanfaatan LINE sebagai media pembelajaran mendapat respon positif dari siswa dan masih perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis LINE.

Kata kunci: LINE@, e-learning, media pembelajaran, matematika, strategi pembelajaran

A. Pendahuluan

Prosedur Operasional Standar Ujian sekolah SD 2016 yang bersumber dari peraturan kepala badan penelitian dan pengembangan Kemdikbud nomor 045/H/HK/2015 adalah prosedur operasi-onal standar ujian sekolah/ madrasah pada SD/ MI termasuk juga SLB dan program paket A/ Ula. Dalam POS tersebut berisi antara lain kisi-kisi soal ujian sekolah dan madrasah, penyiapan paket soal ujian sekolah dan Madrasah, penggandaan dan pendistribusian bahan ujian sekolah dan Madrasah. Untuk meningkatkan mutu pendidikan peran guru profesional sangat dibutuhkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 yang meng-isyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Dengan sistem pendidikan yang baik maka akan dapat meningkatkan daya saing Indonesia melalui penciptaan sumber daya manusia yang baik (Sulisworo, 2016).

Perkembangan teknologi yang pesat mendukung pengembangan sumber belajar,

khususnya internet dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan internet dalam mendukung kegiatan pembelajaran adalah *e-learning*. Dalam *e-learning* guru dapat memberikan materi pembelajaran, memberi soal, dan kuis sebagai evaluasi, serta memonitor dan menjalin komunikasi dengan siswa. Melalui *e-learning* aktivitas pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian *e-learning* sangat mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Khan dalam Rahmawati (2016), *e-learning* me-nunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan siswa dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau belajar mandiri.

Dalam pembelajaran *e-learning*, independensi waktu dan tempat menjadi faktor

penting yang sering ditekankan. Namun, dalam e-learning tradisional kebutuhan minimum tetap sebuah PC yang dengan demikian memiliki konsekuensi bahwa independensi waktu dan tempat tidak sepenuhnya terpenuhi. Independensi ini masih belum dapat dipenuhi dengan penggunaan *notebook* (komputer portabel), karena independensi waktu dan tempat yang sesungguhnya berarti seseorang dapat belajar dimana-pun kapan-pun dia membutuhkan akses pada materi pembelajaran.

Salah satu bagian dari e-learning adalah *mobile learning (m-learning)*. Istilah *m-learning* mengacu kepada penggunaan perangkat IT genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam (*mobile phone*), laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran (Hlodan, 2010). *M-learning* memungkinkan siswa belajar kapanpun, dimanapun dan dengan media apapun. Kuncinya adalah ketersediaan, fleksibilitas dan mobilitas (Yerushalmy & Ben-Zaken, 2004). Analisis menunjukkan bahwa permasalahan pemanfaatan *m-learning* di Indonesia masih belum cukup baik meski ada potensi dalam pengembangannya ke depan (Sulisworo & Toifur, 2016; Sulisworo dkk., 2016).

Dalam penelitian ini, perangkat yang akan digunakan adalah telepon genggam (*mobile phone*). Dalam pelaksanaan *m-learning*, dibutuhkan suatu aplikasi untuk menghubungkan guru dengan siswa. Salah satu aplikasi tersebut adalah aplikasi LINE@ untuk guru dan aplikasi LINE untuk siswa. Aplikasi LINE dipilih karena berdasarkan survei aplikasi LINE merupakan salah satu dari tiga aplikasi perpesanan, selain BBM dan *WhatsApp* yang digunakan oleh orang Indonesia (Waesche, 2015).

Dengan adanya POS ujian sekolah, guru yang bertugas pada tingkat SD khususnya guru kelas VI pada wilayah manapun pasti akan berusaha mengupas tuntas kisi-kisi soal ujian sekolah. Berdasarkan observasi penulis di SD Netral C Yogyakarta, meskipun kelas VI sudah ada jam tambahan berupa les, tetapi banyak guru yang mengeluh mengenai keterbatasan ruang dan waktu untuk menyampaikan materi, ditambah guru juga harus memberi latihan soal sesuai kisi-kisi. Jelas ini merupakan kendala bagi guru dalam menyampaikan ilmu.

Lokasi SD Netral C Yogyakarta berada di tengah kota dimana siswanya dominan mempunyai telepon genggam berbasis android. Hampir Seluruh siswa SD Netral C kelas VI

yang mempunyai telepon genggam berbasis android hanya digunakan untuk download aplikasi permainan sehingga siswa lebih tertarik menggunakan telepon genggam untuk bermain *game* dari pada untuk belajar.

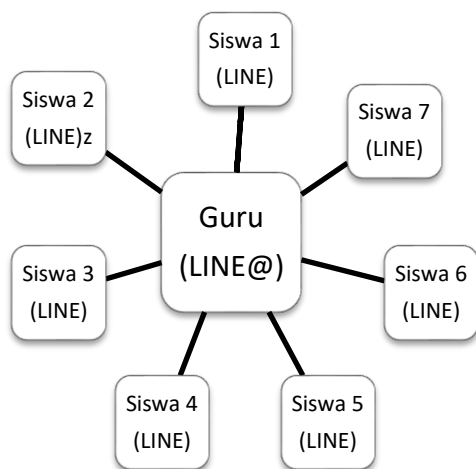
Dengan demikian guru berinisiatif untuk memanfaatkan telepon genggam sebagai media pembelajaran *m-learning*, sehingga harapannya, guru yang memiliki kendala keterbatasan ruang dan waktu dapat memberikan soal-soal latihan ujian secara intensif melalui telepon genggam. Pada saat pembelajaran tatap muka guru tinggal memperjelas pembahasan soal latihan ujian yang sudah dikerjakan siswa dirumah.

Salah satu media pembelajaran *m-learning* yang dapat digunakan adalah aplikasi LINE@. Guru bisa mengirim soal latihan ujian ke akun LINE siswa dengan jadwal pengiriman yang bisa diatur oleh guru tersebut, sehingga genggam berbasis android yang dimiliki siswa bisa dimanfaatkan sebagai media *m-learning*.

M-Learning adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapan-pun dan dimanapun (Tamimudin, 2008).

Menurut Ghazi, *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat pembelajar berada pada kondisi *mobile*. Berkaitan dengan telepon genggam (*Mobile Phone*) yang digunakan dalam *m-learning*, Baya'a (2009) percaya bahwa banyak kesempatan dan potensi yang belum direalisasikan dalam pembelajaran matematika. Aplikasi LINE adalah salah satu aplikasi pengirim pesan dengan berbagai pilihan Stiker dan Fitur panggilan gratis melalui 3G/4G dan Wi-Fi. Dalam penelitian ini, aplikasi LINE digunakan oleh siswa (<https://line.me.id/>) Dalam hal ini, aplikasi LINE yang digunakan guru adalah LINE@. Aplikasi LINE@ adalah layanan yang memungkinkan guru untuk berkomunikasi dengan siswanya yang sesama pengguna LINE. Ada banyak layanan yang ditawarkan aplikasi LINE@, yaitu: bisa digunakan untuk mengirim pesan sekaligus ke semua pengguna LINE yang menambahkan sebagai teman melalui aplikasi LINE@, bisa mengirimkan kupon, promosi, polling, survei dan lainnya ke pelanggan (baca: siswa), bisa melakukan pembicaraan 1 lawan 1 untuk menjawab pengaduan pelanggan, bisa menggunakan layanan Balas Otomatis saat

tidak bisa mengirimkan balasan secara langsung dan lain-lain. Interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan siswa dapat ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Struktur LINE@

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan subjeknya adalah siswa kelas VI di SD Netral C Yogyakarta dengan objek penelitian pemanfaatan LINE sebagai media pembelajaran matematika. Peng-umpulan dilakukan mulai dari wawancara dan penyebaran angket kebergunaan media pembelajaran ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari pengumpulan data tentang kebergunaan line@ di SD Netral C Yogyakarta kelas VI pada tanggal 13 Desember 2016 diperoleh hasil yang dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil analisis data

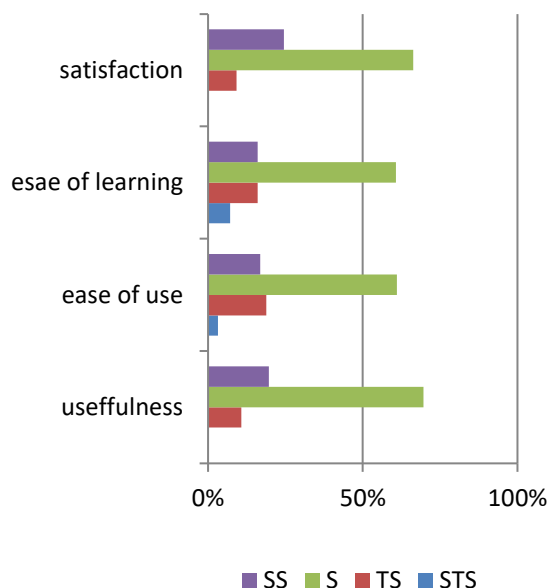
	Usefulness	Ease of use	Ease of learning	Satisfaction
STS	0%	3%	7%	0%
TS	11%	19%	16%	9%
S	70%	61%	61%	66%
SS	20%	17%	16%	24%

Keterangan:

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

Berdasarkan tabel yang disajikan jika kita ambil dari yang setuju dan sangat setuju diperoleh 90% siswa setuju dengan

dimanfaatkannya LINE sebagai media pembelajaran matematika, 78% siswa setuju bahwa aplikasi LINE mudah untuk digunakan , 77% siswa setuju bahwa aplikasi LINE mudah untuk membantu dalam pembelajaran dan 90% siswa puas dengan kebergunaan LINE sebagai media pembelajaran matematika dengan demikian sebagian besar siswa setuju dengan dimanfaatkannya LINE sebagai media pembelajaran matematika. Untuk lebih menjelaskan perolehan tertinggi dari analisis data yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Respon siswa dengan LINE@

Berdasarkan gambar diatas dapat diperoleh sebesar 70% siswa setuju dengan dimanfaatkannya aplikasi Line sebagai media pembelajaran, 61% siswa setuju bahwa aplikasi line ini mudah untuk digunakan, 61% siswa setuju bahwa pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan Line ini mudah untuk dipelajari, dan 66% siswa merasa puas dengan dimanfaatkannya Line sebagai media pembelajaran matematika sehingga siswa lebih mudah memahami matematika.

Dari ke empat aspek yang disetujui siswa, aspek kemanfaatan adalah yang paling tinggi hal ini disebabkan mayoritas siswa di SD Netral C sudah terbiasa menggunakan aplikasi LINE untuk kebutuhan sosial sehari-hari.

D. Simpulan dan Saran

Dengan demikian dapat kami tarik kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi LINE sebagai pengembangan media pembelajaran memperoleh tanggapan positif dari siswa dan siswa merasakan kemanfaatan dan kebergunaan LINE untuk membantu mereka memahami matematika.

Dari penelitian ini memang sudah diperoleh kemanfaatan dari penggunaan aplikasi LINE sebagai media pembelajaran matematika. Namun masih perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran matematika berbasis aplikasi LINE.

E. Ucapan Terimakasih

Kami ucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SD Netral C Yogyakarta

F. Daftar Pustaka

Baya'a, N. F., & Daher, W. M. (2009). Learning Mathematics in an Authentic Mobile Environment: the Perception of Students. *ijim*, 3(S1), 6-14.

Hlodan, O. (2010). Mobile learning anytime, anywhere. *BioScience*, 60(9), 682-682.

Rahmawati, K. (2016). Pengembangan e-learning berbasis moodle sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII subtema kegiatan ekonomi dan pemanfaatan potensi sumber daya. *Jurnal UNY*.

Saiful Khozi, S. P. Pengembangan Materi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X SMA Perguruan Cikini Kertas Nusantara

Sulisworo, D. (2016). The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 10(2).

Sulisworo, D. & Toifur, M. (2016). The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia. *International Journal of*

Mobile Learning and Organisation, 10(3).

Sulisworo, D., Ishafit & Firdausy, K. (2016). The Development of Mobile Learning Application using Jigsaw Technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 10(3).

Waesche, N. (2015). Indonesia's Love Affair with Messaging-Top 15 Apps. <https://blog.gfk.com/2015/12/indonesias-love-affair-with-messaging-top-15-apps/> diakses tanggal 24 November 2016 pukul 08.52 wib

Yerushalmy, M. & Ben-Zaken, O. (2004). Mobile phones in Education: the case of mathematics. *The Institute for Alternatives in Education, University of Haifa*.