

The Effectiveness of Utilizing the Kaizala Application in Online Mathematics Learning in The Middle of a Pandemic In First High School Students

Yulia Humairah¹, Elfrianto²

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

²Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Kaizala application in online mathematics learning in the midst of a pandemic on the interest in learning mathematics of class IX students of MTsS Bary Tarbiyah. This study uses descriptive qualitative research methods. The data collection method used is by conducting observations, interviews, and documentation. The sources of data in this study are: grade IX students and Mathematics Teacher at MTsS Bary Tarbiyah. The results obtained related to the effectiveness of the use of the Kaizala Application in online Mathematics learning in the midst of a Pandemic on students' interest in learning mathematics, namely from the 12 responses received by researchers there were around 80% which stated that the online learning process by utilizing the Kaizala Application was running effectively because this was an application. which is easy to use, does not require a lot of quota to access it compared to other applications

Keyword: *Effectiveness of Online Learning, Kaizala App, Interests*

Corresponding Author:

Yulia Humairah,

Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: yuliahumairah07@yahoo.com



1. PENDAHULUAN

Wabah Pandemi Covid-19 atau menyebarnya virus Corona bermula di wilayah Wuhan, China. Covid-19 merupakan salah satu virus yang menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, infeksi pada paru – paru, hingga kematian. Indonesia saat ini masih dilanda wabah virus Covid – 19. Hampir seluruh wilayah Indonesia terkena dampaknya dan hingga kini masih terus mengalami kenaikan jumlah masyarakat yang terpapar Covid-19. Di setiap daerah peningkatan jumlah kasus berbeda antara satu dengan yang lainnya. Corona mengubah semua aspek kehidupan bangsa Indonesia, terutama bidang pendidikan/pengajaran. Respon yang cepat diketahui dengan adanya Surat Edaran Mendikbud RI, Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 mengenai pembelajaran yang dilakukan melalui sistem online atau virtual tanpa tatap muka serta bekerja dari rumah dalam rangka mencegah perluasan tersebarnya Corona Virus Disease (COVID-19). Mamaksa para pendidik untuk merubah cara pembelajaran dengan cara daring (dalam jaringan) guna untuk memutus rantai dan mencegah perluasan tersebarnya virus covid-19.

Salah satu solusi dalam pembelajaran online/daring adalah pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan aplikasi. Sebenarnya, ada banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajarn daring ini dan pemerintah pun mendukung dengan pemberian kuota gratis. Namun sayangnya pembagian kuota dari pemerintah tidak merata ke seluruh siswa yang ada di Indonesia. Ada beberapa daerah yang tidak mendapat kuota gratis dari pemerintah, ini yang menyebabkan para siswa susah mengakses pembelajaran jika aplikasi yang digunakan terlalu banyak memerlukan kuota. Ditambah di beberapa daerah masih sulit akses jaringan. Seperti aplikasi zoom atau google meet yang memerlukan banyak kuota dan akses jaringan yang kuat, sementara untuk siswa yang berada di daerah yang sulit akses internet membuat mereka sulit

untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi yang tidak memerlukan banyak kuota dan mudah diakses oleh semua daerah baik yang berada di kota maupun di desa.

Selama belajar dalam pembelajaran daring (dalam jaringan), siswa/mahasiswa menerima materi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan juga guru/dosen serta menyelesaikan tugas. Karena memperhitungkan kenyamanan siswa/mahasiswa saat pembelajaran, guru/dosen harus mempunyai kompetensi menciptakan kreasi dan inovasi baru ketika memberikan materi/penugasan (Firman, 2020). Jika dilihat dari apa yang dibelajarkan oleh guru/dosen yang mengajarkan Matematika, dapat merupakan tantangan tersendiri. Hal ini dikarenakan matematika merupakan pelajaran yang sulit dimengerti dan efeknya menjadi mata pelajaran yang ditakuti (Andriani et al., 2020). Selain itu, usaha meningkatkan pemahaman konseptual merupakan salah satu yang diperlukan jika ingin menguasai konsep yang ada pada matematika (Sumarno Asri, 2015). Sehingga inovasi yang lebih keras diperlukan, apalagi dalam kondisi pembelajarandaring.

Gegne dalam Tim Pengembang MKDP (2011,124) menyatakan belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar yaitu : 1) Proses, 2) Perubahan perilaku, 3) Pengalaman.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi Kaizala untuk melakukan proses pembelajaran daring. Kaizala merupakan suatu aplikasi sederhana yang tidak memerlukan banyak kuota dan mudah diakses disemua daerah. Aplikasi Kaizala berupa pesan instan yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Sebagai aplikasi pesan instan, *Kaizala* dapat digunakan sebagai plat form pembelajaran dengan berbagai fiturnya, misalnya jajak pendapat dan presensi daring. Pada aplikasi ini terdapat ruang komentar tersendiri apabila guru mengirimkan materi yang akan dipelajari, sehingga memudahkan para siswa dalam mengakses kembali materi beserta diskusi yang telah dilakukan selama pembelajaran tanpa tertimpa dengan banyaknya pesan yang masuk. Sehingga penggunaan aplikasi *Kaizala* dengan berbagai fitur yang tersedia diharapkan mampu memudahkan siswa dalam mengakses serta memahami materi yang diberikan oleh guru tanpa harus kesulitan dalam mencari materi yang disebabkan oleh banyaknya pesan masuk di dalam grup tersebut.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:179), penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2014:4) tipe penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan dari orang-orang, serta perilaku yang dapat diamati.

Subjek pada penelitian ini adalah guru matematika dan peserta didik IX di MTsS Bary Tarbiyah tahun ajaran 2021/2022. Objek penelitian ini adalah keefektifan pembelajaran matematika secara daring dengan bantuan aplikasi Kaizala. Instrumen yang digunakan adalah Angket (questioner), wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer yaitu melakukan wawancara untuk memperoleh data dari yang ditanggapi yaitu: Guru Matematika dan siswa kelas IX MTsS Bary Tarbiyah. Data sekunder dalam penelitian ini adalah penelitian yang dihasilkan dari hasil objek yang mendukung statement data primer yaitu melalui dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data berdasarkan 1). Observasi 2). Wawancara. 3). Dokumentasi. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu;

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabdian, transformasi, data mentah atau kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data terjadi secara terus menerus selama pengumpulan data berlangsung.

b. Penyajian Data

Penyajian data yaitu mendeskripsikan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk yang padu dan mudah dimengerti. Data yang diperoleh biasanya terdiri dari kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf. Penyajian data biasanya berbentuk uraian naratif yang panjang dan terpengaruh oleh bagian demi bagian, tersusun kurang baik, maka dari itu informasi disusun ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan selektif sehingga mudah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan (Concluding Drawing/Verification)

Penarikan kesimpulan atau *verification* merupakan bagian akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yang menemukan makna data yang telah disajikan. Cara yang digunakan bervariasi, dapat menggunakan perbandingan kontras, menemukan pola dan tema, pengelompokan dan menghubungkan-hubungkan satu sama lain. Makna yang ditemukan peneliti harus diuji kebenarannya dan kecocokannya

3. PEMBAHASAN

Efektivitas Pembelajaran dengan Pemanfaatan Aplikasi Kaizala Pada Pembelajaran Matematika pada Siswa kelas IX MTs Swasta Bary Tarbiyah

Tabel 1. Tanggapan Siswa dari Kuesioner Online

Nama	Kelas	Apakah pembelajaran menggunakan aplikasi kaizala dapat meningkatkan nilai akademik kamu ?	Menurut kamu apakah pembelajaran menggunakan aplikasi kaizala dapat menarik minat belajar kamu?	Apakah penggunaan aplikasi Kaizala efektif dalam penguasaan terhadap pelajaran matematika?
Rabiatun Adawia	IX	Ya	Menurut saya pembelajaran menggunakan aplikasi kaizala dapat menarik minat saya karena sistem pembelajarannya seperti kita belajar disekolah, misalnya kehadiran, kuis, dan lain lain	Ya, karena sistem yang digunakan menarik
Riska Rahmawati	IX	Ya	Menarik, karena fitur-fitur yang diberikan berbeda dari aplikasi biasanya	Ya, karena suka dengan tampilan aplikasinya jadi betah untuk belajar
Adellya Arsyah	IX	Ya	Ya, saya sangat suka belajar menggunakan aplikasi ini karena aplikasinya bagus	Ya
Deni Tria Ningsih	IX	Tidak	Ya, aplikasinya lumayan menarik	Tidak, karena saya tidak suka pembelajaran daring
Latifah Azmi	IX	Tidak	Ya, aplikasi nya baru beda dari aplikasi yang sebelumnya digunakan waktu daring	Ya
Mika Ananta	IX	Tidak	Ya, karena cocok pembelajarannya, banyak pilihan yang akan kita gunakan dan tidak memerlukan banyak kuota.	Ya
Tiara Fahdinda Ningsih	IX	Tidak	Ya, karena aplikasi kaizala simple dan mudah digunakan	Ya, karena ada batas waktu untuk mengumpulkan tugas jadi harus cepat untuk mengerjakannya

Andini Ramadhani	IX	Ya	Ya, karena saya suka dengan aplikasinya jadi semangat belajar	Ya
Sayyidatina Intan	IX	Ya	Ya, karena aplikasinya menarik dan tidak memerlukan banyak kuota	
Rhea Clarisa	IX	Ya	Ya, karena banyak fitur baru dan membuat kita mengetahui hal baru	Ya
Pia Mariska	IX	Ya	Ya, karena sesuatu yang baru buat saya	Ya
Saskia Rahma Kinanti	IX	Ya	Ya, karena lebih simple dan mudah mencari materi-materi yang diberikan guru tidak tertimpa chat yang lainnya.	

Hasil respon siswa dari kuesioner yang diberikan kepada siswa, dapat dilihat:

Jumlah respons: 12 (dua belas) tanggapan. Dari 12 responden, 9 (sembilan) respon yang menjawab ya $\rightarrow \frac{9}{12} \times 100\% = 75\%$, sedangkan yang menjawab tidak ada 3 responden $\rightarrow \frac{3}{12} \times 100\% = 25\%$

Tabel 2. Pembelajaran Dengan Aplikasi Kaizala dapat Meningkatkan Nilai Akademik Siswa

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	9	75 %
2	Tidak	3	25 %
Jumlah		12	100 %

Respon siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala efektif dalam meningkatkan nilai akademik siswa, karena 75 % siswa menjawab ya, daripada yang menjawab tidak 25 %, dapat diartikan siswa lebih banyak menjawab ya dibandingkan dengan tidak.

Dilihat dari data diterima atau respon siswa terhadap hasil kuesioner *online* bahwa proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala di MTs Swasta Bary Tarbiyah, efektif karena respon siswa terhadap kuesioner diberikan banyak yang menjawab “ya” dari kuesioner tersebut.

Tabel 3. Siswa Memiliki Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Ya	10	80 %
2	Tidak	2	20 %
Jumlah		12	100%

(Yulia Humairah)

Dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diberikan bahwa siswa menjawab ya sebanyak 80 %, yang diartikan pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala dapat menambah minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Mereka bersemangat dan senang yang merupakan tanda utama bahwa siswa berminat akan sesuatu, oleh karena itu respons siswa menandakan bahwa pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala efektif terhadap minat belajar siswa untuk belajar matematika.

Respons formulir atau kuesioner online. Dari judul pertanyaan: Apakah pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi Kaizala efektif dalam penugasan pada pembelajaran matematika ? Jumlah respons yaitu 11 tanggapan menjawab “ya” dan hanya 1 yang menjawab “tidak”.

Tabel 4. Pembelajaran Daring dengan Memanfaatkan Aplikasi Kaizala efektif dalam Meningkatkan Penugasan siswa terhadap Mata pelajaran Matematika

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Ya	11	91%
2	Tidak	1	9%
	Jumlah	12	100 %

Dapat dilihat dari data yang diterima maka peneliti menyimpulkan bahwa, efektivitas pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala pada pembelajaran matematika terhadap minat belajar siswa di MTsS Bary Tarbiyah, telah menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring dengan Aplikasi Kaizala sudah efektif karena dari 12 siswa yang menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti melalui angket *online*, yang menjawab (ya) sebanyak lebih dari 80% dibandingkan dengan (tidak) yang kurang dari 20%.

Dalam perbandingan antara (ya) dan (tidak), siswa lebih banyak menjawab (ya) yang menyatakan bahwa, siswa menganggap pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala efektif dalam menambah minat belajar matematika, meningkatkan nilai akademik, dan meningkatkan penugasan pada mata pelajaran matematika.

b. Faktor Pendukung dan Penghambat dari Pembelajaran Daring Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kaizala di MTsS Bary Tarbiyah

Dari wawancara Ibu Cici Asmelin dan melihat langsung keadaan yang ada disekitar MTsS Bary Tarbiyah, peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu:

1. Jaringan yang kurang mendukung di dalam proses pembelajaran daring.
2. Masih ada siswa yang belum sepenuhnya mendapatkan paket dari sekolah berupa kuota untuk mengakses jaringan internet.
3. Sebagian siswa yang tidak memiliki *gadget* atau *hand Phone* untuk mengakses internet.

Faktor utama atau faktor penentu dapat dilakukannya pembelajaran secara daring adalah adanya alat elektronik yang menyediakan fasilitas tersebut, serta adanya kuota dan jaringan. Apabila tidak ada ketiga hal tersebut, maka tidak akan dapat dilaksanakan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa untuk melakukan pembelajaran daring ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Tidak sempat untuk melakukan pembelajaran pada satu tempat
2. Koneksi jaringan yang baik.

Peralatan elektronik yang memfasilitasi aplikasi atau program untuk terkoneksi dengan internet dan mendukung pembelajaran daring

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari 12 respon siswa yang diterima oleh peneliti ada sekitar 80% yang menyatakan bahwa proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala sekarang berjalan secara efektif, karena aplikasi ini mudah digunakan dan tidak banyak menggunakan kuota.
2. Pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IX MTsS Bary Tarbiyah.
3. Faktor pendukung dalam pembelajaran daring dengan menggunakan Aplikasi Kaizala pada

pembelajaran matematika adalah: 1) aplikasi ini tidak memerlukan sinyal yang stabil agar bisa mengaksesnya, 2) aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap untuk melakukan pembelajaran, 3) aplikasi ini juga membuat ruang chat untuk pembelajaran lebih rapi jadi memudahkan guru dan siswa dalam mengakses pembelajaran.

4. Faktor penghambat dalam pembelajaran daring dengan memanfaatkan Aplikasi Kaizala terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas IX MTs Swasta Bary Tarbiyah yaitu: 1) keterbatasan pada siswa yang tidak memiliki handphone, 2) jika ada terkadang tidak cukup memori handphone untuk mendownload aplikasi, 3) sebagian siswa tinggal di daerah yang masih susah jaringan internet, dan 4) keterbatasan kuota internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Edo Sumarno, 2015: *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya*, Rajawali pers: Jakarta
- Firman, Sari Rahayu Rahman (2020) Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi. *Jurnal vol 02, No 02. Pendidikan Biologi, Universitas Sulawesi Barat*.
- Moleong Lexi. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Roida Pakpahan, Yuni Fitriani (2020) Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Jurnal Vol.4No 2. Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan, Alfabeta: Bandung*
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Rajawali Pers: Depok