

KAJIAN DAN OPINI MAHASISWA TERHADAP PENGUNAAN APLIKASI *TEACHMINT* PADA MATAKULIAH LOGIKA MATEMATIKA

Rahmawati Yuliyani ^{1*}, Sri Rezeki ², Bayu Jaya Tama ³

^{1*,2,3} Universitas Indraprasta PGRI, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Corresponding Email: rhmwtuliyani@gmail.com ^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 21 Desember 2022; *Diterima dalam bentuk revisi* 3 Januari 2023; *Diterima* 15 Januari 2023; *Diterbitkan* 25 Januari 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Aplikasi Teachmint merupakan salah satu aplikasi pembelajaran all in one yang berpusat di India dan sudah mulai berkembang dimana-mana salah satunya di Indonesia, begitupula untuk bahasa yang digunakan juga tersedia dalam berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia. Aplikasi ini tergolong lengkap dalam penggunaannya, yaitu tersedia fasilitas video sesi live yang memungkinkan adanya interaksi secara langsung antara dosen dan mahasiswa, adanya papan tulis yang tidak dibatasi jumlah halamannya seolah-olah mahasiswa kuliah secara offline dan langsung tersimpan otomatis baik dalam bentuk pdf maupun bentuk video perekaman. Untuk kekurangan dari aplikasi ini hampir bisa dikatakan tidak ada, selain perlunya jaringan internet yang stabil dan kuota terpenuhi seperti aplikasi video call yang lain sehingga jika itu semua tidak terpenuhi maka tentu saja aplikasi ini menjadi tidak maksimal. Penelitian ini membahas pandangan atau opini mahasiswa sebagai pengguna aplikasi selama perkuliahan logika matematika berlangsung. Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa aplikasi ini bagus untuk pembelajaran daring karena dapat menyimpan jadi satu untuk semua bahan perkuliahan sehingga tidak berceceran dan semua terdokumentasi secara lengkap baik versi pdf maupun versi video hasil perekaman otomatis selama sesi live.

Kata Kunci: Teachmint; Pembelajaran Online; Teknologi Komputer.

Abstract

The Teachmint application is an all in one learning application based in India and has started to develop everywhere, one of them is in Indonesia, as well as the languages used are also available in various languages including Indonesian. This application is quite complete in its use, namely there is a live video session facility that allows direct interaction between lecturers and students, there is a blackboard that is not limited to the number of pages as if students are studying offline and is immediately saved automatically both in pdf and video form recording. The drawbacks of this application can almost be said to be non-existent, apart from the need for a stable internet network and quota to be fulfilled like other video call applications so if all of these are not fulfilled then of course this application will not be optimal. This study discusses the views or opinions of students as users during mathematical logic lectures. Based on the results of questionnaires and interviews conducted, it was found that this application is good for online learning because it can store all lecture materials together so that they are not scattered and all are fully documented, both in the pdf version and the video version as a result of the automatic recording during the live session.

Keyword: Teachmint; Online Learning; Computer Technology.

1. Pendahuluan

Setelah melewati Covid-19 lebih kurang 3,5 tahun, pandemi di Indonesia telah mulai menunjukkan adanya penurunan lonjakan yang terkena virus Covid – 19. Pada jenjang Sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah mulai mengikuti pembelajaran secara normal di sekolah, tetapi untuk tingkat perguruan tinggi khususnya di daerah DKI Jakarta dan sekitarnya belum semua yang melaksanakan perkuliahan secara *offline* alias perkuliahan 100% di kampus karena ada beberapa kampus yang melaksanakan perkuliahan secara *Hybrid* dimana hal itu tergantung kebijaksanaan dari masing-masing kampus. *Hybrid learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan antara pertemuan tatap muka dengan pertemuan jarak jauh atau *online* dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet [1]. Artinya dalam perkuliahan *online* atau pertemuan jarak jauh, dosen akan memfasilitasi mahasiswa dengan suatu aplikasi pembelajaran yang berbasis internet. Sesuai dengan pendapat Anggereini (2017), Sadikin & Hamidah (2020), Silaen & Barat (2021) perkuliahan *online* atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektifitas dan fleksibilitas, serta mampu mempertemukan antara dosen dengan mahasiswa secara virtual untuk berinteraksi secara langsung [2][3][4].

Berbagai aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan secara *online*, diantaranya Zoom, Gmeet, *Teachmint*, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pada perkuliahan *online*, sistem pembelajaran yang digunakan pada umumnya menggunakan model dua arah. Sistem perkuliahan model dua arah dilakukan ketika dosen dan mahasiswa berada pada satu ruang virtual yang sengaja disediakan untuk interaksi antara dosen dan mahasiswa, sehingga dapat mendiskusikan materi secara langsung [5]. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran dua arah yaitu aplikasi *Teachmint*.

Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang *up to date* dan sedang berkembang di Indonesia pada saat ini. Aplikasi *teachmint* merupakan suatu aplikasi *all in one* yang terbesar yang berpusat di India, yang digunakan oleh pengajar, pendidik, dan lembaga pelatihan yang semuanya tersaji lengkap dengan hanya satu aplikasi saja [6]. Ada beberapa keunggulan aplikasi *teachmint* ini, yaitu memudahkan dosen dalam menambah daftar mahasiswa, memudahkan dosen dalam mengatur kelas, bisa melakukan kelas *live* secara langsung (pembelajaran model dua arah), bahkan bisa di *streaming*kan ke Youtube. Keunggulan lainnya dari aplikasi *Teachmint* ini yaitu dosen dapat merekam perkuliahan yang sedang berlangsung, mengerjakan kuis/tes dengan mudah, menggunakan papan tulis sehingga memudahkan dosen dalam menjelaskan materi [6]. Berdasarkan keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan dengan maksimal. Disamping itu, diharapkan juga adanya motivasi dan daya tarik mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Pada penelitian ini, penulis hanya akan meninjau pendapat atau opini mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *teachmint* ini pada perkuliahan Logika Matematika.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Jakarta Timur. Peneliti menyebarkan angket berupa kuisisioner dalam bentuk *G-form* pada 7 kelas berbeda yang mengikuti mata kuliah logika Matematika, yaitu 4 kelas reguler pagi, 2 kelas reguler sore dan 1 kelas non reguler. Dari 7 kelas ini hanya 157 responden yang mengisi kuisisioner dari berbagai kelas yang ada. Penelitian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya respon dan informasi dari para responden mengenai pengalamannya selama mengikuti pembelajaran logika Matematika secara daring melalui aplikasi *teachmint*. Selain melalui kuisisioner, peneliti juga berusaha menggali informasi melalui wawancara terbatas kepada beberapa mahasiswa secara random.

3. Hasil dan Pembahasan

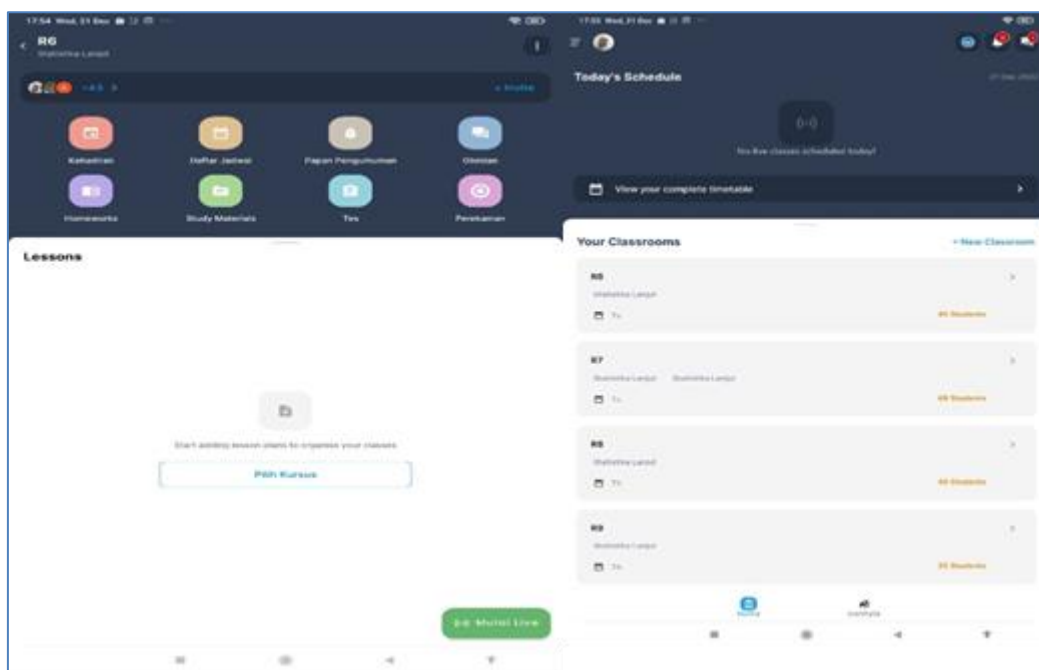
Dari 157 responden menyatakan bahwa 79% belum pernah menggunakan aplikasi *teachmint* ini sebelumnya, sehingga aplikasi ini termasuk aplikasi baru untuk sebagian responden. Untuk *login* awal sebanyak 39,5% menggunakan nomor *Handphone* (HP) dan sisanya yaitu 60,5% menggunakan alamat *email*. Untuk *pelogin* dengan nomor HP sebanyak 80,3% nomor yang digunakan adalah nomor aktif baik untuk aplikasi WhatsApp (WA) maupun nomor telepon biasa. Hal ini penting sekali untuk kami gali terkait jika ada kejadian *login* ulang karena tiba-tiba *terlogout* sendiri sehingga butuh verifikasi ulang. Sehingga jika *pelogin* menggunakan nomor aktif atau *email* aktif maka hal tersebut tidak akan menjadi masalah besar, tetapi sebaliknya jika *pelogin* menggunakan nomor/*email* yang sudah tidak aktif maka *pelogin* harus membuat akun baru yang di ACC oleh dosen yang bersangkutan. Kemudahan aplikasi ini untuk mahasiswa sebagai pengguna terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kemudahan aplikasi untuk mahasiswa

Jumlah Responden	Presentase	Keterangan
71	45,2%	Sangat mudah
25	15,9%	Mudah
38	24,22%	Biasa saja
17	10,8%	Sulit
6	3,8%	Sangat sulit

Dari tabel 1 terlihat bahwa sebanyak 61,1% menyatakan aplikasi ini mudah dan sangat mudah dalam penggunaannya. Kemudian untuk kendala aplikasi ini sebanyak 59,9% menyatakan jarang dan sangat jarang adanya kendala dalam menggunakan aplikasi ini karena setiap ada kendala selalu ada solusinya, seperti terkait jika layar tiba-tiba hitam atau mic tidak dapat on maka pengguna dapat keluar sebentar kemudian masuk kembali seperti biasa, jika masih belum terselesaikan maka pengguna juga dapat *merestart devicenya* atau membersihkan *cache-cache* yang biasanya dapat mengganggu dan memberatkan aplikasi atau bahkan ada yang sampai mengganti *device*, tapi sekali lagi hal itu jarang terjadi jika pengguna menggunakan wifi atau kuota data yang kuat dan memadai serta tidak terlalu lama untuk tidak membuka aplikasi ini.

Seperti halnya aplikasi lainnya yang dapat menampilkan audio visual, maka aplikasi ini juga membutuhkan jaringan internet yang kuat dan stabil sehingga semakin kuat dan stabil jaringan internet yang ada maka hasil dari aplikasi ini semakin maksimal. Untuk kelebihan dari aplikasi ini dibandingkan aplikasi lain seperti Zoom, Gmeet dan Google Classroom yang umumnya dipakai oleh para pengajar lainnya maka aplikasi ini termasuk aplikasi yang *all in one* dalam artian *Teachmint* ini seolah-olah adalah gabungan dari Zoom/Gmeet dan Google Classroom karena banyaknya fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Fitur – fitur yang ada dalam *Teachmint* seperti yang tampak dalam gambar berikut :

Gambar 1. Tampilan aplikasi *Teachmint*

Dari gambar 1 di atas terlihat beberapa fitur yang ada dalam *teachmint* seperti jadwal dan kelas perkuliahan, kemudian fitur absen otomatis/ kehadiran, daftar jadwal, papan pengumuman, obrolan, *homework*, *Study Material*, Tes dan Perekaman. Setiap kali pelaksanaan kuliah *online* terdapat fitur papan tulis yang tidak terbatas jumlah halamannya sehingga kita tidak perlu menghapus untuk membuat tulisan yang baru dan bisa digeser maju mundur layaknya buku tulis, dan setelah perkuliahan berakhir maka catatan tersebut langsung otomatis tersimpan dalam bentuk pdf di fitur *study material*, sementara untuk audio visualnya juga otomatis tersimpan dalam bentuk video di fitur perekaman. Dalam aplikasi ini baik dosen maupun mahasiswa dapat berkomunikasi secara interaktif layaknya aplikasi Zoom dan Gmeet. Mahasiswa juga dapat meng-*upload* tugas-tugas mereka di fitur *homework* yang kemudian dapat langsung melihat kunci jawaban ketika batas waktu yang diberikan berakhir. Disamping itu mahasiswa juga dapat mengunduh ulang segala bentuk materi yang telah di *upload* dosen maupun dari hasil perkuliahan sebelumnya yang sudah terekam otomatis baik dalam bentuk pdf maupun video dan masih banyak lagi fitur-fitur unggulan dari aplikasi ini yang tidak ada dalam aplikasi pembelajaran yang lainnya. Kelebihan lain yang dimiliki oleh aplikasi ini dibanding aplikasi Zoom dan Gmeet adalah bahwa aplikasi ini tidak dibatasi waktu saat perkuliahannya dan tidak berbayar hanya cukup disediakan jaringan internet yang kuat dan stabil saja.

Aplikasi ini bisa di *install* melalui *playstore* atau dapat juga melalui laptop/PC. Sebelum menggunakan aplikasi ini pengguna diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu dan membuat akun, baik sebagai siswa ataupun guru. *Login* akun dapat menggunakan alamat *email* ataupun nomor HP. Pastikan baik *email* maupun nomor HP yang digunakan saat *login* selalu aktif sehingga jika sewaktu-waktu tiba-tiba tidak sengaja ter-*logout*, maka dapat masuk kembali ke akun lama dengan menggunakan sandi OTP yang diberikan ke *email*/nomor Hp yang terdaftar diawal *login*. Apabila nomor Hp ataupun *email* tidak aktif lagi, maka pengguna tidak dapat masuk ke akun tersebut dan terpaksa membuat akun baru. Untuk penggunaan kuota termasuk standar sama seperti pada Zoom dan Gmeet, jika terlihat lebih banyak pemakaiannya mungkin itu karena diakibatkan lamanya waktu perkuliahan atau lamanya tatap muka secara daring. Kemudian untuk lamanya atau durasi sesi *live* juga tidak dibatasi secara khusus, semua terserah pengguna dan *free charge* alias gratis asalkan kuota data memenuhi dan jaringan internetnya stabil. Untuk pemakai wifi hal ini tentu tidak ada masalah.

Dalam aplikasi ini juga terdapat pengingat jadwal, hanya saja pengingat jadwal ini tidak akan terlihat jika kita tidak membuka aplikasi ini. Kekurangan dari aplikasi ini hampir dikatakan tidak ada selama kita aktif dan sering membuka aplikasi ini kemudian jaringan internetnya kuat dan stabil apalagi dengan penggunaan *Wi-Fi* maka akan aman dalam penggunaannya, tetapi jika pengguna jarang membuka aplikasi ini seringkali pengguna tiba-tiba ter-logout sendiri sehingga pengguna perlu login ulang menggunakan kode OTP yang diberikan sesuai email/nomor HP pada saat pengguna mendaftar awal atau sebelumnya. Hal ini akan menjadi masalah besar ketika pengguna ternyata sudah berganti email ataupun nomor HP yang didaftarkan sebelumnya sehingga tidak dapat menerima kode OTP sehingga solusi akhirnya hanya dengan cara mendaftar kembali sesuai dengan nomor HP atau email yang akan kita gunakan selama menggunakan aplikasi ini. Terkadang selama *on live session* tiba-tiba layar gelap/putih sendiri dan kadang mic pada audio juga tidak dapat digunakan, hal ini mungkin dikarenakan karena jaringan yang kurang bagus atau jaringan sedang tidak stabil. Hal ini biasanya dapat diatasi dengan cara *refresh* aplikasi atau mencoba keluar dan masuk kembali kedalam sesi *on live session* sehingga mengakibatkan ketidaknyamanan dalam penggunaan. Kemudian disini juga terdapat fitur kehadiran, pada aplikasi ini akan terlihat siapa saja yang hadir serta dapat terekam secara otomatis untuk kehadirannya sehingga mahasiswa tidak dapat melakukan absensi fiktif karena daftar kehadirannya dapat terlihat. Melalui aplikasi ini mahasiswa menjadi lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran Logika Matematika secara daring karena dengan aplikasi ini mereka seolah-olah belajar langsung secara *offline* terutama saat menggunakan fitur papan tulis, dimana mahasiswa dapat melihat secara langsung melalui fitur *sharing whiteboard* dan dapat membaca kembali hasil pembelajaran dalam bentuk pdf karena semua catatan dosen di fitur papan tulis sudah terekam otomatis di fitur bahan studi dalam bentuk pdf dan juga sekaligus terekam otomatis secara audio visual melalui fitur perekaman dalam bentuk video sehingga mahasiswa dapat mengulang kembali pembelajaran yang sudah dilaksanakan sehingga menjadi lebih paham dan tidak akan ketinggalan materi pembelajaran. Dosen atau pengajar juga dapat menambahkan materi seperti modul atau paparan lainnya dalam bentuk pdf atau video dengan cara mengupload ke bahan *study*. Dosen atau pengajar juga dapat berbagi materi dengan siswa dikelas lain bahkan dipublish ke umum sehingga dapat digunakan oleh pengguna *Teachmint* yang lain diluar kelasnya bahkan dibelahan dunia lainnya.

Secara keseluruhan mahasiswa berpendapat bahwa belajar logika matematika menggunakan aplikasi *Teachmint* sangat memudahkan dan menyenangkan bahkan aplikasi ini dapat melengkapi sesi kelas secara langsung karena fitur-fitur rekamannya. Penelitian ini sejalan dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Muhammad Danial (2022) bahwa Pembelajaran menggunakan aplikasi *Teachmint* adalah mudah, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran [7].

4. Kesimpulan

Dari hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini bagus untuk pembelajaran daring karena dapat menyimpan jadi satu untuk semua bahan perkuliahan sehingga tidak berceceran dan semua terdokumentasi secara lengkap baik versi pdf maupun versi video hasil perekaman otomatis selama sesi *live*. Disarankan bahwa aplikasi ini dapat digunakan untuk mata kuliah atau mata pelajaran yang lain.

5. Daftar Pustaka

- [1] Putra, I. A. 2015. Orientasi Hybrid Learning melalui Model Hybrid Learning dengan Berbantuan Multimedia di Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Eduscope*, 1(1), 36–42.
- [2] Anggereini, E. 2017. Pengembangan E- Modul Pembelajaran Lingkungan Hidup Terintegrasi Nilai-Nilai Perilaku Pro Environmental dengan Aplikasi 3D Pageflip Profesional untuk Siswa SMA Sebagai Upaya Menjaga Lingkungan Hidup Berkelanjutan (Sustainable Environmet). *Biodik*, 3(2), 81–91.
- [3] Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. DOI: <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- [4] Silaen, S., & Barat, W. O. B. 2021. Potret Model Pembelajaran Daring Online terhadap Perkuliahan Praktikum Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4483–4492. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1490>.
- [5] Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. 2020. Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>.
- [6] Lubis, A. C. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Teachmint pada Kurikulum Merdeka. Retrieved December 22, 2022, from <https://naikpangkat.com/100-gratis-diklat-bersertifikat-32jp-pemanfaatan-aplikasi-teachmint-pada-kurikulum-merdeka/>.
- [7] Danial, M. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mengungkapkan Expression of Sympathy melalui Model PMPDR dan Aplikasi Teachmint. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 313–324.