



KELASQ: APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE ERA GENERASI MILENIAL PADA MASA PANDEMI

Fildza Mawarda

*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta*

* Corresponding Author. E-mail: mawarrfildza13@gmail.com

Receive: 18/02/2021

Accepted: 28/02/2021

Published: 04/03/2021

Abstrak

Masa pandemi Covid-19 mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh, dengan itu kegiatan pembelajaran dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Generasi milenial merupakan generasi yang akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* tidak pernah lepas dari genggamannya para generasi milenial. Dengan itu proses pembelajaran pada generasi ini terkhusus pada masa pandemi Covid-19 memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* agar peserta didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran jarak jauh. *KelasQ* adalah aplikasi pembelajaran online yang hadir di masa pandemi yang dapat digunakan untuk semua matapelajaran dan untuk semua jenjang pendidikan. *KelasQ* dapat diakses oleh peserta didik dan guru melalui Android atau iOS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan kelebihan dan fitur-fitur yang disuguhkan oleh *KelasQ* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran para generasi milenial di masa pandemi Covid-19. Studi literatur digunakan untuk menjelaskan tentang aplikasi pembelajaran yaitu *KelasQ* melalui analisis teori dan literatur yang telah diperoleh. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat fitur-fitur yang menarik yang cocok untuk generasi milenial.

Kata Kunci: *aplikasi pembelajaran, kelasQ, smartphone, generasi milenial, pandemi*

KelasQ: Smartphone Based Learning Application In The Millennial Generation Era In The Pandemic

Abstract

The Covid-19 pandemic period requires distance learning activities, with that learning activities can be used by utilizing existing technology. Millennial generation is a generation that is familiar with technology in everyday life. Smartphones are never out of the hands of the millennial generation. With that, the learning process in this generation, especially during the Covid-19 pandemic, utilizes smartphone-based learning applications so that students don't feel bored following distance learning. KelasQ is an online learning application that exists during a pandemic that can be used for all subjects and for all levels of education. KelasQ can be accessed by students and teachers via Android or iOS. The purpose of this research is to explain the advantages and features that KelasQ can use in learning activities for millennials during the Covid-19 pandemic. Literature study is used to explain the

learning application, namely KelasQ through analysis of the theory and literature that has been obtained.

Keywords: *learning app, KelasQ, smartphone, millennial generation, pandemic*

Pendahuluan

Covid-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus SARS-CoV-2, pertama kali diidentifikasi di kota Wuhan, di provinsi Hubei Cina pada Desember 2019. Covid-19 telah menyebar ke beberapa negara termasuk Indonesia, di Indonesia kasus Covid-19 terus bertambah. Angka 19 menandai tahun pertama kali virus teridentifikasi. Badan Kesehatan Dunia (WHO) mengungkapkan cara penyebaran virus Covid-19 dari satu orang ke orang lainnya. Menurut WHO, ketika seseorang yang menderita Covid-19 batuk atau bernapas, mereka melepaskan seperti cairan yang terdapat virus dan jatuh ke permukaan seperti meja, kursi dan yang lainnya. Lalu, orang bisa terpapar atau terinfeksi Covid-19 itu dengan menyentuh permukaan atau benda yang terkena cairan tersebut dan kemudian menyentuh mata, hidung atau mulut. Dengan adanya virus Covid-19 ini hampir semua kegiatan dihentikan salah satunya pemerintah meliburkan kegiatan belajar mengajar dan tidak melaksanakan Ujian Nasional sebagai Langkah untuk memutus rantai penularan Covid-19.

Pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana atau meliputi geografi yang luas. Artinya ialah virus Covid-19 ini telah menyebar luas hampir keseluruhan negara sehingga disebut sebagai pandemi. Muncul wabah Covid-19 ini menjadikan kita terbatas dalam melakukan berbagai kegiatan seperti biasa salah satunya ialah kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Karena kita harus memutus rantai penularan virus Covid-19. Oleh karena itu, kita harus memanfaatkan teknologi agar tetap bisa melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring atau dari rumah. Memang kemajuan teknologi di bidang pendidikan membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru atau pun tenaga pendidik lainnya untuk melakukan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar tersebut karena edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerjasama, serta kompetensi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri untuk menciptakan kreativitas setiap individu atau sekolah dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan di masa pandemi ini.

Masa pandemi ini mengharuskan kita untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang menggunakan teknologi. Menurut Jogiyanto (2001) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, pekerjaan itu sendiri. Sedangkan menurut Supriyanto (2005: 117) aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan pengertian pembelajaran yang dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V) ialah

proses, cara, perbuatan yang menjadikan seseorang belajar. Jadi aplikasi pembelajaran merupakan program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara baik dan ilmu pengetahuan juga tersampaikan dengan baik dan tepat. Aplikasi pembelajaran juga harus menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Kegiatan pendidikan secara daring bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sudah tidak asing lagi terutama pada generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi yang lahir antara tahun 1980-2004. Generasi milenial juga disebut sebagai generasi Y. setelah generasi milenial yaitu ada generasi Z yang lahir ketika teknologi sudah berkembang. Generasi Z lahir merupakan anak yang lahir sampai tahun 2010 itu dinamakan generasi Z. Jadi, *smartphone* ini sangat umum digunakan oleh generasi milenial dan generasi Z. Kemkominfo menyatakan bahwa dari jumlah pengguna internet sebanyak 82 juta orang, 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun yang merupakan generasi milenial. Dari beberapa data menunjukkan bahwa pengguna internet pada usia remaja di Indonesia cukup tinggi. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet (Harian Kompas, 2014). Generasi milenial sangat berteman baik dengan teknologi. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Bukti nyata yang dapat diamati adalah hampir seluruh individu pada generasi milenial memiliki *smartphone* untuk mengakses dan melakukan apapun termasuk mengakses tentang pendidikan.

Terlebih lagi pada saat seperti kegiatan pendidikan mengharuskan untuk dilakukan daring dan salah satunya ialah menggunakan *smartphone*. Terlahir pada era globalisasi membuat generasi milenial memiliki keunggulan yang lebih dalam penguasaan dan adaptasi terhadap teknologi dibandingkan generasi sebelumnya (Badan Pusat Statistik, 2018:30).

Biasanya *smartphone* digunakan hanya untuk hiburan semata seperti bermain game, mendengarkan musik, menonton video, *chatting*, bermain sosial media dan lain sebagainya. Tetapi, banyak juga yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Karena sudah banyak aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* android atau iOS (iphone Operating System) yang mudah didapatkan dan digunakan oleh seseorang terutama oleh generasi milenial. Dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran berbasis mobile atau yang biasa disebut *mobile learning*, memiliki beberapa keuntungan. *Smartphone* sangat mudah digunakan oleh guru ataupun siswa karena *smartphone* merupakan perangkat *mobile* yang terhubung dengan internet sehingga guru ataupun siswa sangat mudah sekali untuk mengakses berbagai bidang ilmu pendidikan yang tersedia di internet dan untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran. Lalu, karena bentuk *smartphone* yang sangat mudah dibawa kemana saja juga dapat memudahkan guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. Tetapi karena lagi masa pandemi Covid-19 ini kita tetap mengikuti kegiatan pembelajaran di rumah meskipun secara daring. Dengan menggunakan *smartphone*, generasi milenial mampu berkolaborasi, berkomunikasi, berkreasi dan berinovasi meskipun dalam keadaan pandemi Covid-19 ini. Pengetahuan tentang adanya aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone*

sangat penting terutama pada masa pandemi Covid-19 ini, karena apabila guru atau siswa tidak mengetahui tentang adanya aplikasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada akhirnya kegiatan pembelajaran tidak hidup di masa seperti ini dan pengetahuan siswa tidak berkembang serta kegiatan pembelajaran jadi terasa membosankan karena dilakukan dengan hal yang biasa.

Perihal belum banyak siswa dan guru yang mengetahui tentang aplikasi untuk kegiatan pembelajaran berbasis *smartphone* yang tidak berbayar dan sangat mudah digunakan maka peneliti melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk menjelaskan aplikasi pembelajaran yang cocok untuk generasi milenial di masa pandemi Covid-19. Salah satu penggunaan teknologi pendidikan berbasis *smartphone* adalah penggunaan aplikasi "KelasQ" yang tersedia pada perangkat *mobile* android maupun iOS sebagai media pembelajaran berbasis daring. KelasQ adalah suatu aplikasi pembelajaran campuran secara daring yang dapat digunakan secara gratis dan sangat mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa. Aplikasi ini menjadi salah satu sarana meningkatkan produktivitas siswa dan guru walaupun pembelajaran jarak jauh. KelasQ diterbitkan ketika masa pandemi Covid-19 oleh pemuda laki-laki bernama Ega Radiedtya, aplikasi ini dibuat agar guru dan siswa lebih mudah dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Aplikasi "KelasQ" bisa digunakan oleh semua jenjang pendidikan. Aplikasi ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran fitur-fitur yang menarik membuat para siswa khususnya generasi milenial sangat cocok menggunakan aplikasi ini untuk pembelajaran secara daring.

Aplikasi "KelasQ" merupakan penolong untuk dunia pendidikan yang sekarang semua kegiatan tatap muka langsung dibatasi. Dengan adanya aplikasi

"KelasQ" kegiatan pembelajaran jarak jauh tidak terlalu membuat siswa dan guru jenuh karena aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang sangat bagus dan sesuai dengan kebutuhan para peserta didik dan pengajar. Penggunaan "KelasQ" sebagai salah satu media pembelajaran berbasis online atau daring ini sangat menarik untuk dikaji terutama pada generasi milenial yang hamper tidak pernah berjauhan dengan *smartphone*, terlebih lagi pada saat ini juga sedang merasakan dampak dari pandemi Covid-19 yang memang mengharuskan untuk di rumah dan hadirnya aplikasi "KelasQ" ini sebagai media pembelajaran sangat membantu para siswa dan guru agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau menjelaskan fungsi dan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi "KelasQ" sebagai media pembelajaran *mobile learning* yang cocok digunakan oleh peserta didik di era milenial dan pada masa pandemi. Penelitian ini memiliki manfaat umumnya bagi para pembaca, khususnya bagi para guru maupun siswa untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. yaitu salah satunya dengan menggunakan aplikasi "KelasQ" berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran yang cocok digunakan para generasi milenial terutama pada masa pandemi Covid-19.

Beberapa peneliti sebelumnya telah menyarankan beberapa media atau aplikasi pembelajara di masa pandemi Covid-19 yang berbasis *smartphone*. Di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ali Sadikin (2020) melakukan penelitian tentang "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19". Dalam penelitiannya ia memanfaatkan teknologi *mobile* yaitu aplikasi pembelajaran seperti Edmodo dan Google Classroom. Lalu yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktafia Ika Handarini (2020) melakukan

penelitian tentang “Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid-19”. Dalam penelitiannya ia memanfaatkan teknologi berupa aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* dan laptop yaitu *WhatsApp*, *Google Classroom* dan lainnya. Lalu yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dhany Efitasari (2019) melakukan penelitian tentang “*Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial*”. Dalam penelitian ini ia menjelaskan tentang aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* yaitu *Quizlet*.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu sudah melakukan penelitian tentang aplikasi pembelajaran untuk pembelajaran jarak jauh yang berbasis *smartphone*. Tetapi belum ada peneliti yang melakukan penelitian tentang aplikasi *KelasQ* sebagai aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* yang cocok digunakan oleh generasi milenial di masa pandemi.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Studi literatur ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi untuk menjelaskan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi “*KelasQ*” sebagai media pembelajaran.

Dengan penelitian kualitatif, perlu dilakukan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif memberikan gambaran dan keterangan secara jelas tentang aplikasi pembelajaran “*KelasQ*”. Pendekatan kualitatif yang didasarkan pada Langkah awal yang ditempuh dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, kemudian dilakukan klasifikasi

dan deskripsi. Sebagai penelitian literatur maka sumber data terdapat dua macam yaitu yang pertama ialah sumber primer, sumber primer adalah suatu sumber utama acuan pada jurnal ini. Dalam tulisan ini sumber primer yang digunakan adalah aplikasi *KelasQ*. Lalu, sumber yang kedua yaitu sumber sekunder ialah sumber pendukung dan pelengkap bagi sumber primer. Dalam tulisan ini sumber sekunder berupa informasi mengenai aplikasi *KelasQ* yang terdapat di website *KelasQ* dan kanal youtube.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data-data yang diakses dari website *KelasQ* dan kanal youtube karena sebelumnya belum ada yang membuat jurnal tentang aplikasi *KelasQ*. Lalu data dicari, dipilih, dan disajikan. Data yang disajikan adalah data yang berbentuk kata yang memerlukan pengolahan supaya ringkas dan sistematis. Data yang sudah terkumpul dengan baik kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi, namun terlebih dahulu data tersebut diseleksi.

Hasil dan Pembahasan

Apa itu *KelasQ*?

KelasQ merupakan aplikasi sederhana yang sangat mudah digunakan dan sangat kreatif serta cocok digunakan oleh generasi milenial untuk melakukan kegiatan belajar. *KelasQ* dapat diunduh melalui *Playstore* dan *Appstore* serta bisa diakses melalui <https://kelasq.com/login>. Aplikasi ini bisa digunakan untuk segala usia, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan bahkan les atau kelas bimbingan belajar (bimbel) juga bisa menggunakannya dengan mudah. Aplikasi *KelasQ* diolah dan dioptimalkan untuk tujuan belajar jarak jauh karena aplikasi ini muncul ketika masa pandemi Covid-19. Kegiatan pembelajaran yang dapat

dilakukan di aplikasi ini ialah untuk membuat kelas yang dapat dilakukannya diskusi pengajar dan peserta didik dan bisa memberikan atau membuat materi bahan ajar.

Aplikasi ini menjadi salah satu sarana meningkatkan produktivitas anak serta pengajar walaupun secara virtual. *KelasQ* juga membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Aplikasi *KelasQ* juga sudah tersedia bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Hal yang harus dilakukan oleh guru untuk memulai pembelajaran di *KelasQ* yaitu mendaftar dengan cara masukkan email dan password lalu setelah itu akan mendapatkan email untuk melakukan verifikasi. setelah email sudah terverifikasi, maka langsung bisa log in ke aplikasi atau web *KelasQ*. Begitupun siswa, siswa juga mendaftar menggunakan email dan password lalu guru akan memberikan link kelas atau langsung mengundang siswa sebagai anggota kelas.

Fitur yang Disediakan oleh *KelasQ*

Pada saat ini aplikasi-aplikasi pembelajaran secara daring sudah banyak yang dapat kita gunakan untuk kegiatan pembelajaran, tetapi aplikasi tersebut ada yang gratis dan berbayar. Aplikasi *KelasQ* kita dapatkan secara gratis dan tidak perlu harus izin ke pihak sekolah jadi aplikasi ini sangat mudah untuk diakses siswa dan guru. Meskipun gratis *KelasQ* tidak perlu diragukan lagi dan telah terorganisasi dengan baik. Fasilitas yang diberikan *KelasQ* berupa layanan kelas virtual mulai dari membuat kelas, memberikan beberapa bentuk materi agar siswa tidak merasa bosan, menilai tugas siswa dengan mudah, serta melakukan diskusi melalui kolom chat atau panggilan video agar siswa tetap aktif meskipun sedang melakukan pembelajaran jarak jauh. Fitur-fitur yang disediakan oleh *KelasQ* yaitu:

1. Kelas : fitur kelas ini merupakan fitur yang wajib dibuat oleh guru sebelum memulai pembelajaran, kelas dibuat sesuai jenjang kelas atau mata pelajaran yang diajar. Setelah kelas selesai dibuat, guru bisa mengundang siswa atau memberikan link kelas kepada anggota siswa kelas tersebut. Membuat kelas pada aplikasi *KelasQ* ini sangat mudah, guru dapat memberikan nama kelas sesuai yang diinginkan lalu guru memilih organisasi atau jenjang pendidikan dan menyesuaikan nama sekolah serta alamat sekolah tersebut, setelah memasukkan nama sekolah guru dapat menyesuaikan tingkatan kelas yaitu Sekolah Dasar dari kelas 1-6, Sekolah Menengah Pertama kelas 7-9, Sekolah Menengah Atas 10-12, dan lainnya seperti kelas untuk try out SBMPTN atau umum lainnya. Guru juga dapat menyesuaikan kurikulum yang akan digunakan dan dapat memilih semester serta tahun ajaran yang sesuai dengan kelas tersebut.
2. Materi : fitur ini disediakan oleh *KelasQ* untuk guru memberikan bahan ajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan ilmu yang disampaikan juga bisa dipelajari dan dipahami lebih dalam oleh siswa. Materi yang guru berikan terdapat tiga bentuk materi yaitu video, slide dan artikel. Dengan berbagai bentuk materi yang diberikan oleh guru, membuat siswa tidak bosan untuk mempelajarinya dan membuat guru lebih kreatif dalam mengajar. Yang pertama yaitu materi dalam bentuk video, guru dapat memberikan judul materi tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar

siswa dapat mengetahui pelajaran apa yang akan dipelajarinya, guru dapat memberikan link video dari youtube atau guru dapat mengunggah video yang sudah dibuat agar siswa lebih paham maka guru dapat menjelaskan melalui video dan mengunggahnya, tetapi terdapat batas maksimum file yang diunggah yaitu 50 MB. Setelah berhasil diunggah guru dapat memberikan keterangan terkait materi video tersebut. Yang kedua yaitu materi dalam bentuk slide atau salindia, guru dapat memberikan materi dalam bentuk slide untuk memberikan penjelasan yang lebih fokus kepada point-pointnya saja. guru dapat memberikan judul materi slide sesuai dengan materi yang akan dipelajari, guru mengunggah link google drive yang berisi materi slide berikut, lalu materi yang akan siswa dapatkan yaitu sudah berbentuk slide power point. Setelah berhasil diunggah guru dapat memberikan keterangan terkait materi video tersebut. Dan yang ketiga yaitu materi dalam bentuk artikel untuk memberikan penjelasan yang lebih detail kepada siswa agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas dan siswa dapat membaca ulang materi tersebut. Guru dapat memberikan judul artikel sesuai dengan materi yang akan dijelaskan, lalu guru langsung dapat menulis artikel di kolom yang sudah disediakan dan dapat mengedit sesuai keinginan guru lalu setelah itu guru dapat mengunggah artikel. Setelah materi-materi tersebut sudah diunggah oleh guru, materi tersebut akan muncul di beranda siswa sehingga siswa dapat mengetahui materi yang guru

berikan. Siswa dapat mempelajari materi tersebut dengan mudah dan sangat sesuai dengan generasi milenial yang kebanyakan lebih suka menonton video sehingga pembelajaran tidak terasa bosan. Ketika diadakan ujian maka siswa dapat membaca dan memahami ulang materi tersebut. Siswa tinggal menekan tombol materi lalu materi langsung muncul dan dapat dipelajari atau disimak dengan mudah.

3. Tugas : fitur ini disediakan oleh KelasQ untuk guru memberikan tugas kepada siswa agar hasil pembelajaran siswa dapat dilihat dari hasil tugas yang dikerjakan. Guru dapat memberikan tugas sesuai materi yang diajar. Guru memberikan judul tugas sesuai yang diinginkan dan memberikan intruksi tugas dan mengupload tugas bisa berupa file atau foto. Guru juga dapat mengatur tanggal dan waktu tugas itu diberikan serta memberikan Batasan tugas itu akan dikumpulkan. Kategori untuk tugas juga bisa diatur sesuai yang dibutuhkananya itu seperti tugas harian, tugas UTS, atau tugas UAS. Setelah guru memposting tugas tersebut, akan ada pemberitahuan di beranda siswa dan siswa juga mendapatkan notifikasi bahwa ada tugas yang baru diposting. Siswa mengerjakan tugas sesuai waktu yang diperintahkan dan guru mendapatkan pemberitahuan kalau siswa sudah ada yang menyelesaikan tugas tersebut dan guru langsung dapat menilainya dan siswa juga langsung dapat melihat nilai yang ia dapatkan.
4. Kuis : fitur ini disediakan oleh KelasQ untuk guru memberikan kuis, fitur ini hampir sama dengan

tugas tetapi kuis ini bisa berbentuk pilihan ganda dan esai. Guru dapat memberi judul pada kuis ini, biasanya kuis diberikan ketika mau dimulai pembelajaran atau setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui sampai mana siswa memahami materi pembelajaran. setelah memberikan judul kuis, guru memberikan intruksi kuis dan guru dapat memilih kuis dalam bentuk pilihan ganda dan esai. Kalau kuis pilihan ganda, guru dapat menentukan kunci jawaban yang benar. Selain soal yang dibuat langsung di fitur ini, guru juga dapat mengunggah soal berupa file namun kapasitasnya maksimal 5 MB. Setelah guru memposting kuis, siswa dapat mengetahuinya di beranda dan akan muncul notifikasi. Siswa bisa langsung mengerjakan kuis dan melihat skor yang didapatkan. Guru akan mendapatkan pemberitahuan apabila siswa sudah menyerahkan kuis dan akan ada pemberitahuan juga kalau terdapat siswa yang belum menyerahkan kuis.

5. Chat grup : fitur ini disediakan oleh KelasQ agar kelas terasa lebih hidup. Generasi milenial sudah tidak asing lagi dengan kegiatan mengobrol via chat. Chat grup ini digunakan untuk diskusi mengenai materi, apabila siswa merasa kesulitan dan terdapat materi yang tidak dipahami oleh siswa maka bisa ditanyakan melalui chat grup. Chat grup bisa digunakan oleh semua anggota kelas sehingga semua siswa bisa berdiskusi dengan seksama.
6. Obrolan Video Grup : fitur ini disediakan oleh KelasQ untuk berdiskusi secara tatap muka melalui video. Fitur ini membuat

kelas terasa lebih hidup dan agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja. fitur seperti ini sangat sesuai dengan generasi milenial karena berdiskusi dengan menggunakan video call membuat siswa lebih aktif dan meskipun pembelajaran jarak jauh ilmu yang didapatkan akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya fitur ini siswa jadi bisa saling bertatapmuka dengan guru dan siswa lainnya sehingga interaksi dalam pembelajaran terasa lebih hidup. Pengajar dapat mengundang siswa untuk mengikuti video call tersebut tetapi apabila terdapat siswa yang telat Ketika diundang, siswa tersebut bisa tab tombol "Gabung Sekarang" pada dinding beranda.

7. Nada Pesan Khusus : fitur ini disediakan oleh *KelasQ* agar siswa dan guru dapat mengetahui adanya pemberitahuan dari aplikasi ini. Dengan adanya fitur ini siswa jadi tidak ketinggalan informasi apabila terdapat tugas atau kegiatan pembelajaran di aplikasi *KelasQ*.

Kelebihan *KelasQ* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Bagi Generasi Milenial Di Masa Pandemi

Generasi milenial tentunya akan sangat terbantu dengan adanya aplikasi *KelasQ* terutama pada masa pandemi Covid-19 ini. Aplikasi gratis dan mempermudah proses pembelajaran jarak jauh. Apalagi generasi milenial merupakan generasi yang hamper tidak bisa lepas dari *smartphone*. *kelasQ* hadir sebagai terobosan baru media pembelajaran di masa pandemi ini untuk segala usia dan disiplin ilmu. *KelasQ* juga memberikan fitur-fitur yang menarik untuk pembelajaran dan akan selalu ada pembaruan sistem pada aplikasi *KelasQ*

agar semakin nyaman ketika pembelajaran jarak jauh.

Adapun beberapa kelebihan aplikasi *KelasQ* sebagai media pembelajaran berbasis *smartphone* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *KelasQ* merupakan aplikasi yang tidak berbayar, sangat mudah untuk digunakan oleh peserta didik dan guru. Peserta didik khususnya generasi milenial akan semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebab aplikasi *KelasQ* memiliki fitur yang sangat dekat dengan generasi milenial seperti chat grup atau obrolan menggunakan video. Serta guru dapat menyesuaikan bahan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.
2. *KelasQ* menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mandiri dalam belajar, baik menggunakan *laptop*, *personal computer*, maupun *smartphone*. Alat-alat elektronik tersebut sangat bersahabat dengan generasi milenial sehingga aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh generasi milenial.
3. Dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
4. Dengan menggunakan *KelasQ* suasana belajar menjadi lebih menyenangkan walaupun hanya di rumah.

Simpulan

KelasQ merupakan aplikasi pembelajaran daring berbasis *smartphone* yang cocok digunakan untuk peserta didik di berbagai tingkat pendidikan terlebih untuk generasi milenial. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk berbagai disiplin

ilmu. *KelasQ* memiliki fitur-fitur menarik yang cocok untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh karena aplikasi ini juga diterbitkan ketika masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar di rumah. Fitur-fitur yang disediakan oleh *KelasQ* juga sangat akrab dengan generasi milenial. Selain itu, aplikasi ini juga praktis digunakan karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone*. Belajar akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi para peserta didik di masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan *KelasQ* dan berbagai fitur menariknya yang diciptakan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang kreatif dan bersahabat dengan generasi milenial.

DaftarPustaka

- Aji, Supriyanto. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Empat
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
- Jogiyanto. (2001). *Analisis & Desain Sistem Informasi :Pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi
- Panji, Aditya. (2014). *Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia*. Harian Kompas dalam <http://amp.kompas.com/teknread/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakai n.Internet>remaja.Indonesia> diakses pada 18 November 2020 Pukul 14.00 WIB

Profil Penulis

FildzaMawarda. Penulis lahir di Tangerang pada tanggal 13 November 2000. Penulis sedang melakukan

pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.