

MEDIA SOSIAL DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Raekha Azka

Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
raekha.azka@uin-suka.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan internet di Indonesia sangat pesat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 50% jumlah penduduknya. Perkembangan ini menunjukkan internet telah menjadi sebuah kebutuhan hidup. Salah satu yang paling banyak diakses pengguna internet di Indonesia adalah Media Sosial. Pengakses Media Sosial yang besar salah satunya adalah anak usia sekolah. Matematika adalah salah satu pelajaran yang ada di sekolah. Matematika mempunyai objek yang bersifat abstrak sehingga dibutuhkan keterampilan untuk bisa mengajarkan matematika agar menarik dan tidak membosankan. Media Sosial dapat menjadi salah satu sarana atau media dalam pembelajaran Matematika. Untuk dapat menjadikan Media Sosial sebagai salah satu sarana pembelajaran, guru Matematika haruslah melek dengan internet dan seluk beluk Media Sosial. Guru harus kreatif dalam mengemas konten untuk diimplementasikan dalam pembelajaran menggunakan Media Sosial.

Kata Kunci : Matematika, Media Sosial, Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan internet di era sekarang sudah sangat pesat. Memasuki era revolusi industri 4.0 internet telah menjadi sebuah kebutuhan hidup manusia. Saat ini hampir semua orang pernah dan selalu mengakses internet setiap harinya. Dalam lima tahun terakhir jumlah pengguna internet di dunia mengalami pertumbuhan yang signifikan. Data *We Are Social* dan *Hootsuite* mencatat penduduk bumi yang telah terkoneksi dengan internet pada 2018 mencapai empat miliar dibanding posisi 2014 baru mencapai 2,4 miliar orang. Angka tersebut menunjukkan tingkat penetrasi internet telah mencapai 52,96% dari total populasi dunia yang mencapai 7,59 miliar jiwa. Pada 2014, penetrasi internet global baru mencapai 35% dari total populasi (“4 Miliar Penduduk Bumi Telah Terkoneksi Internet | Databoks” 2018). Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh manusia di bumi telah terkoneksi internet dan akan terus meningkat kedepannya.

Internet di Indonesia mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan internet dunia.

Hasil survei yang dilakukan oleh APJII (2018) tahun 2017 yang dirilis pada tahun 2018 menunjukkan bahwa 143,26 juta jiwa dari 262 juta jiwa penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet. Hal ini

menunjukkan bahwa 50% lebih penduduk Indonesia adalah pengguna internet. Angka tersebut sangatlah melonjak daripada 5 tahun sebelumnya yang hanya 63 juta jiwa. Masih dari hasil survei yang sama, bahwa penetrasi internet di Indonesia menurut jenjang usia paling banyak adalah rentang umur 13 – 18 tahun dengan presentase 75,50%. Itu berarti penduduk Indonesia yang berumur 13-19 tahun 75,50% nya aktif menggunakan internet.

Penggunaan internet yang besar di Indonesia searah dengan maraknya gadget dan smartphone yang beredar. Rata-rata pengguna internet di Indonesia menggunakan smartphone dalam mengaksesnya. Dari survei APJII didapat 44,16% pengguna internet di Indonesia mengakses dengan Handphone. Sebanyak 39,28% menggunakan handphone dan laptop dan sisanya hanya menggunakan laptop.

Penggunaan internet di Indonesia lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial. Hampir seluruh pengguna internet di Indonesia juga menggunakan media sosial. Dari hasil survei oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia menyatakan bahwa 87% penggunaan internet untuk mengakses media sosial. Hal ini berarti media sosial di Indonesia telah menjadi sebuah gaya hidup dan merupakan bagian dari kebutuhan manusia. Media Sosial menjadi sebuah wadah

untuk berkomunikasi dan berinteraksi bagi penggunanya

Sementara itu ternyata media sosial telah mengalahkan media tradisional dari segi waktu penggunaannya. Hal ini dinyatakan dalam Riset yang di publikasikan Crowdtap, Ipsos MediaCT, dan The Wall Street Journal pada tahun 2014 melibatkan 839 responden dari usia 16 hingga 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan khalayak untuk mengakses internet dan media sosial mencapai 6 jam 46 menit per hari, melebihi aktivitas untuk mengakses media tradisional (Nasrullah, 2016)

Media sosial dengan akses yang begitu besar tentu saja berdampak pada kehidupan manusia. Saat ini banyak para pengguna media sosial cenderung lebih banyak berinteraksi dengan media sosial daripada berinteraksi secara langsung person to person. Hal ini tentulah dikarenakan media sosial dan internet yang menyebabkan tidak adanya sekat ruang dan waktu antara pengguna satu dengan lainnya. Hal ini bisa berdampak baik dan buruk.

Dampak buruk dari penggunaan media sosial adalah mudah dan cepatnya tersebar berita-berita yang hoaks dan palsu. Selain itu maraknya penipuan pun terjadi di media sosial. Namun disisi lain media sosial juga mempunyai dampak baik. Adanya grup-grup yang saling berbagi informasi positif serta berbagi tips-dan trik yang berguna dengan mudah bisa kita akses. Penggunaan media sosial dapat pula diaplikasikan dalam dunia pendidikan.

Sementara itu Matematika adalah mata pelajaran yang di pelajari di jenjang sekolah baik dasar dan menengah. Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak dan tidak bisa dipelajari dengan membaca saja. Diperlukan metode yang tepat agar pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Pembelajaran matematika yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswanya dapat mendorong siswa lebih semangat dalam belajar. Dalam hal ini media sosial dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika.

Rumusan Masalah

- a. Apa itu Media sosial ?

- b. Bagaimana Gambaran Implementasi media sosial dalam pembelajaran Matematika ?
- c. Apa benefit yang didapat dari Media Sosial?
- d. Seperti apa Peran guru dalam penggunaan media sosial di pembelajaran matematika ?

Tujuan

- a. Mendapatkan gambaran tentang media sosial
- b. Mendapatkan gambaran umum tentang implementasi media sosial dalam pembelajaran matematika
- c. Mendapatkan gambaran tentang benefit yang didapat dari penggunaan media sosial di pembelajaran matematika
- d. Mendapatkan gambaran peran guru dalam penggunaan media sosial di pembelajaran matematika ?

Manfaat

- a. Menjadi salah satu referensi tentang media sosial.
- b. Memberikan gambaran penggunaan media sosial dalam pembelajaran matematika untuk guru dan praktisi pendidikan.
- c. Menambah wawasan keilmuan dalam pembelajaran matematika

2. PEMBAHASAN

MEDIA SOSIAL

Dari segi kata media sosial terdiri dari 2 kata yaitu media dan sosial. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online media adalah sarana dan sosial berarti berkenaan dengan masyarakat. Namun Istilah media sosial di KBBI menganduk arti laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial.

Menurut Mandiberg (2012) media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten.

Menurut Shirky (2008), Media Sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semua berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.

Menurut Meike dan Young dalam Nasrullah (2016) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one to one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media atau perantara yang diakses dengan internet yang memungkinkan pengguna berekspresi serta melakukan interaksi, bekerja sama, berbagi dan berkomunikasi dengan pengguna lain baik secara personal maupun secara global.

Media sosial mempunyai banyak sekali ragam dan macam. Secara umum ada enam kategori besar pembagian media sosial yakni :

1. Media jejaring sosial (*social networking*)
2. Jurnal online (*Blog*)
3. Jurnal online sederhana atau mikroblog (*microbloging*)
4. Media berbagi (*media sharing*)
5. Penanda Sosial (*social bookmarking*)
6. Media Konten bersama atau Wiki (Nasrullah 2016)

Media jejaring sosial adalah media sosial yang lebih menfokuskan untuk berbagi status, mencari pertemanan, chatting dan membuat grup secara online. Salah satu media jejaring sosial yang terkenal adalah Facebook dan Whatsapp. Jurnal Online merupakan sebuah media sosial yang penggunanya dapat membuat seperti web sendiri yang dapat diisi konten sesuai dengan apa yang diinginkan. Pengguna internet dapat melihat tulisan yang ditulis oleh sang kreator dengan melakukan browsing ke alamat jurnal online sang kreator. Media ini salah satu contohnya adalah Blogspot dan Wordpress.

Mikroblog merupakan media sosial yang serupa jurnal online hanya dalam mikroblog dibatasi penggunaan karakter tulisan, sehingga hanya tulisan-tulisan singkat yang dibagi. Contoh dari media sosial ini adalah tweeter.

Sementara itu Media berbagi adalah jenis media sosial yang fokus pada membagi konten kepada pengguna umum. Konten bisa

berupa gambar ataupun video. Salah satu contoh yang terkenal adalah Youtube. Penanda sosial adalah media sosial yang berfokus pada penandaan atau tagging sesuatu yang dibagikan. Media konten bersama adalah media sosial yang berfokus pada sebuah konten dimana konten tersebut tidak hanya bisa dilihat pengguna lain namun dapat di edit dan ditambah oleh pengguna lain sehingga konten semakin kaya dan semakin baik. Contoh dari media sosial ini adalah Wikipedia.

Walaupun mempunyai banyak jenis, tidak serta merta media tersebut berdiri sendiri. Misalkan pada media jejaring sosial seperti facebook, dapat melakukan share konten dari media sharing Youtube. Sehingga dalam hal ini media sosial satu dengan yang lain dapat berinteraksi dan saling mengisi.

Media sosial memiliki ciri-ciri yang tidak dimiliki oleh media tradisional. Ciri yang paling menonjol adalah adanya partisipasi pengguna baik dalam bentuk penambahan konten, komentar, tombol suka, share maupun penggunaan *emoticon* serta akses dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang ruang dan waktu.

MATEMATIKA

Untuk menjelaskan pengertian matematika, dapat kita rujuk dari pengertian matematika dari beberapa ahli yang dikutip oleh (Sukarman 2002):

- a. Dari The World Book Encyclopedia menyebutkan bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan manusia yang sangat bermanfaat bagi kehidupan.
- b. Menurut Jhonson dan Rissing matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis.
- c. James dan James dalam kamus matematika yang ditulisnya, menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis serta geometri.
- d. Menurut Reys matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan,

suatu pola pikir, suatu seni, suatu bahasa serta suatu alat.

Sementara itu ada juga istilah matematika sekolah. Matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Matematika sekolah tersebut terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi siswa serta berpandu kepada perkembangan IPTEK. Ini berarti bahwa matematika sekolah tidak dapat dipisahkan sama sekali dari ciri-ciri penting yang dimiliki matematika yaitu:

- a. Memiliki objek yang sifatnya abstrak.
- b. Memiliki pola pikir deduktif dan konsisten

Fungsi dari matematika sekolah adalah sebagai salah satu unsur masukan instrumental, yang memiliki objek dasar abstrak dan berlandaskan kebenaran konsistensi, dalam sistem proses mengajar belajar untuk mencapai tujuan pendidikan (GBPP, 1995: 01).

Jadi kesimpulannya adalah matematika merupakan cabang ilmu yang membantu kehidupan manusia yang memiliki pola dan susunan tertentu serta mempunyai objek yang bersifat abstrak.

PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Pembelajaran matematika merupakan salah satu bagian dari pendidikan di Indonesia, bahkan dunia. Pembelajaran matematika di sekolah ada bukan tanpa alasan. NCTM (2000) menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika ada 5 yaitu (1) komunikasi matematis; (2) penalaran matematis; (3) pemecahan masalah; (4) koneksi matematis; dan (5) representasi matematis. Sementara itu dari Permendikbud Nomor 58 Tahun 2016 tentang pedoman mata Pelajaran Matematika menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika tidak hanya penguasaan materi matematika semata tapi penguasaan akan kecakapan matematika (mathematical literacy) yang diperlukan untuk memahami dunia disekitarnya serta untuk keberhasilan dalam kehidupan. Sehingga dari dua hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika haruslah berorientasi kepada kecakapan matematika bukan hanya mengerti materi matematika.

Hal ini dikarenakan tidak semua siswa nantinya akan memakai matematika secara langsung dalam kehidupan dimasa mendatang. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi diantaranya adalah (1) menggunakan kemampuan berpikir dan bernalar dalam pemecahan masalah, (2) mengomunikasikan gagasan secara efektif, (3) memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai matematika dan pembelajarannya, seperti taat azas, konsisten, menjunjung tinggi kesekapatan, menghargai perberbedaan pendapat, teliti, tangguh, kreatif, dan terbuka. Dengan kata lain belajar matematika bukanlah hanya belajar mengetahui materi matematika melainkan mengasah keterampilan hidup untuk kehidupan dimasa datang.

Dengan jelasnya tujuan pembelajaran matematika disekolah maka jelas bahwa seorang guru haruslah memahami bagaimana mengajarkan matematika dikelas untuk menuju tujuan tersebut. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran berpusat pada siswa (Student Centered). Para guru haruslah berperan sebagai pendamping siswa dalam belajar bukan sebagai pemain utama di kelas. Demikian halnya dalam pembelajaran matematika, para guru matematika hendaknya cerdas dalam memposisikan diri dikelas serta haruslah mampu membangkitkan semangat dan gairah belajar siswa. Penggunaan metode-metode yang interaktif dan mengasah kemandirian siswa serta kerjasama haruslah digunakan. Hal ini dikarenakan agar siswa bisa menggali ilmunya secara mandiri dan dapat menumbuhkan keberanian serta percaya diri siswa dalam belajar matematika.

SISWA GENERASI Z

Siswa siswi generasi sekarang tentulah mempunyai karakter yang berbeda dengan siswa-siswi jaman dahulu. Salah satu penyebab terjadi perbedaan adalah adanya perbedaan jaman dimana mereka memulai kehidupan. Tapscott (2009) mengkategorikan generasi manusia dari tahun 1946 sampai sekarang sebagai berikut:

1. *The Baby Boomer (1946 – 1964)*
2. *Generation X (1965 – 1976)*
3. *The Net Generation or Generation Y (1977 – 1997)*

4. *Generation Next or generation Z (1998 – now)*

Dari kategori yang disampaikan diatas dapat diartikan bahwa siswa-siswa indoneisa saat ini merupakan generasi Z. Generasi Z secara umum memunyai ciri yaitu lebih paham teknologi dari pada generasi sebelumnya. *Generation Z is the generation that never had to deal with dial-up internet or brick-shaped mobile phones. They have grown up with the knowledge that they can speak to anyone around the world at a moment's notice, and through assorted social media networks, that's what they've been doing for their entire lives. For this generation, electronics that were a luxury to their parents and older siblings have always been a necessity for living in the modern world. This facility with technology has sometimes been used to describe the entire generation; as well as generation Z, they've also been called the neo-digital natives* (gversion.com 2018). Intinya adalah bahwa generasi Z tumbuh dengan pengetahuan bahwa mereka dapat berbicara kepada siapa pun di seluruh dunia pada saat yang bersamaan, dan melalui berbagai jaringan media sosial dan perangkat elektronik yang menurut generasi sebelumnya adalah sebuah kemewahan bagi meeka adalah kebutuhan untuk hidup didunia modern.

Tidak mengherankan jika generasi ini mempunyai smartphone serta mengakses media sosial, karena itu merupakan bagian dari kehidupan mereka.

MEDIA SOSIAL DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Matematika mempunyai objek yang abstrak. Objek matematika merupakan benda-benda pikiran yang hanya mampu dibayangkan namun tidak nampak dalam panca indra. Objek yang abstrak inilah yang menjadi penyebab matematika serasa pelajaran yang susah untuk di pelajari. Hasil dari PISA tahun 2018 kemampuan matematika anak-anak indonesia menempati peringkat 63 dari 65 negara peserta. Sementara itu hasil TIMMS tahun 2016 kemampuan anak-anak indonesia menempati peringkat 56 dari 58 negara. Hal ini menunjukkan bahwa matematika belum dapat dipahami secara mendalam atau bahkan matematika masih dianggap sulit oleh anak-

anak indoensia. Tentu hal ini menjadi sebuah tanda tanya besar mengapa hal itu terjadi.

Pembelajaran tentu melibatkan siswa dan guru. Dalam pembelajaran matematika guru haruslah mampu memahami karakteristik siswanya. Ini merupakan salah satu dari kompetensi yang dimiliki seorang guru.

Siswa sekarang bahkan termasuk mahasiswa saat ini merupakan generasi Z yang lahir antara tahun 1998- sekarang. Sebagai genarasi Z maka sudah barang tentu tidaklagi asing dengan teknologi yang berkembang. Media sosial bukan menjadi barang asing lagi bagi mereka, bahkan merekalah yang mampu mengubah media sosial menjadi bagian dari kehidupan mereka. Dengan penggunaan media sosial yang masif oleh mereka, guru haruslah juga memahami dan mengerti media sosial.

Penggunaan Teknologi dalam pembelajaran matematika sendiri sangatlah disarankan untuk saat ini mengingat siswa-siswa saat ini tidak asing lagi dengan teknologi. Sementara itu the National Council of Teachers of Mathematics menyatakan *Techology is essential in teaching and learning mathematics; it influences the mathematics that is taught and enhances students' learning* (NCTM 2000). Ini berarti bahwa penggunaan teknologi itu penting bagi pembelajaran matematika karena berimbas kepada matematika itu senndiri dan peningkatan pembelajaran siswa. Dengan siswa saat ini yang cenderung merupakan pengguna media sosial,maka seorang guru matematika haruslah memahami teknologi media sosial yang berkembang dan mampu mengaplikasikan kepada pembelajaran matematika. Dari beberapa hal tersebut memperkuat bahwa penggunaan media sosial sebagai sebuah teknologi yang hampir selalu diakses oleh para siswa dalam pembelajaran matematika sangatlah disarankan. Albalawi (2017) Menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwa penting penggunaan media sosial oleh guru matematika dalam pembelajaran matematika di kelas. Hal ini dikarenakan karakteristik siswanya yang memang sudah tidak asing lagi dengan media sosial.

Bouwen dan Taillieu (2004) menyatakan, pengembangan teknologi

informasi dan komunikasi memungkinkan globalisasi yang mengubah perspektif belajar dalam organisasi dan masyarakat. Perkembangan belajar online atau sistem daring merebak saat ini. Selain dikarenakan biaya yang relatif murah, penggunaan sistem daring memungkinkan kita dapat belajar dari mana saja dan kapan saja. Menurut Stephenson (2001), dalam pembelajaran secara online ini terdapat empat fitur utama, yaitu dialog, keterlibatan, dukungan, dan pengendalian. Dialog erat kaitannya dengan komunikasi dalam bentuk apapun antara pelajar dengan pelajar maupun pelajar dengan pengajar. Keterlibatan erat dengan kolaborasi atau kerjasama. Dalam hal ini peserta didik atau pelajar dapat melakukan kerjasama dalam pemecahan masalah. Dukungan erat dengan ketersediaan sumber tambahan untuk belajar. (Miller dan Lu 2013) menyajikan beberapa strategi untuk dukungan pembelajaran online, seperti menawarkan beberapa bahan tambahan seperti link referensi, link studi, opsi penugasan, atau posting pekerjaan siswa teladan. Pengendalian adalah tentang otoritas. Guru sebagai pengajar dan pendidik bertugas mengendalikan peserta didik untuk tetap pada koridor yang ditentukan.

Fleksibilitas media sosial seperti Facebook dapat dimanfaatkan sebagai sarana berbagi dan berkomunikasi. Kita dapat membuat grup di Facebook dan diisi anggota siswa-siswi kita, kemudian kita dapat memberikan kepada mereka sesuatu baik berupa tulisan, gambar maupun video yang terkait dengan pembelajaran matematika yang diajarkan. Fitur komentar memungkinkan kita dan siswa-siswi dapat berinteraksi menanggapi hal-hal yang telah dibagi. Fitur tandai dapat dengan mudah fokus untuk memberikan komentar kepada orang tertentu yang dituju. Begitu pula media sosial seperti whatsapp, hampir sama dengan facebook, kita dapat berbagi banyak hal dengannya. Youtube juga mengakomodir hal serupa, walaupun sejatinya youtube fokus pada Konten Sharing, Youtube dapat digunakan sebagai sarana mencari hal-hal sesuai apa yang dipelajari, seperti video pemecahan masalah suatu soal. Guru juga dapat bertindak sebagai konten kreator atau pembuat video di youtube, baik berupa video tutorial penyelesaian soal

maupun video berisi suatu masalah yang dapat di selesaikan siswa.

Media sosial juga sangat mudah dalam akses. Tidak perlu mempunyai laptop atau komputer, media sosial dengan mudah diakses melalui smartphone yang saat ini sangatlah terjangkau. Aksesnya pun tidak dibatasi ruang dan waktu. Kapan pun dan dimanapun selama ada akses internet kita dapat dengan mudah mengaksesnya. Inilah salah satu nilai positif media sosial untuk pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

Selain itu dengan media sosial guru tidak perlu memberikan materi dalam bentuk ucapan atau tulisan dipapan tulis. Biarkan siswa- siswa mengakses dan mencari tambahan materi dari media sosial serta dapat membagikan dan berdiskusi dengan teman lewat media sosial yang telah ditentukan. Pembelajaran menjadi aktif dikarenakan siswa lah yang mencari serta berdiskusi. “*Social media can sustain active learning situations that favour creative and artistic expression*” (Poore 2014). Jadi media sosial dapat membuat suasana pembelajaran yang aktif dan mempunyai unsur kreatif serta artistik. Hal ini sesuai dengan amanah dari kurikulum yang sedang kita terapkan saat ini. Dalam kurikulum 2013 disimpulkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa. Dalam media sosial kita dapat berinteraksi satu sama lain kapanpun selain itu media sosial seperti youtube, wiki dan blog dapat memberikan siswa informasi yang diperlukan. Dengan itu guru tidak perlu repot memberikan penjelasan yang terlalu lama kepada siswa. Siswa cukup diarahkan untuk mencari di media sosial yang ada. Tugas guru hanyalah menuntun siswa dan memberikan penegasan tepat tidaknya hasil dari pencarian mereka.

Selain menumbuhkan pembelajaran yang aktif media sosial bisa menjadi ajang atau sarana untuk melakukan pembelajaran *peer learning*. Dalam media sosial seperti facebook dan whatsapp masing-masing siswa dapat berkomunikasi satu sama lain khususnya dalam grup. Dengan itu siswa satu dapat bertanya kepada siswa lain kapan saja dan menjawab kapan saja. Selain itu siswa dapat berbagi berbagai hal mengenai pemahaman mereka seperti gambar, link

website, video dan lain-lain satu sama lain. Guru dapat berperan sebagai moderator dan penengah apabila terjadi percakapan atau hal yang dibagi diluar konteks mereka belajar. Dengan hal ini siswa mampu mengkontruksi pemahamannya sendiri dan mengembangkannya seiring diskusi dengan siswa lain tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan (Poore 2014) yaitu *“students work together to construct and share understanding, something that social media support very well indeed because of their innate interactivity”*.

Dengan benefit yang luar biasa maka media sosial saat ini sudah seharusnya diaplikasikan di dalam pembelajaran matematika. Selain dikarenakan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini serta unsur penunjang seperti gadget dan internet yang telah luas dan murah, media sosial juga mampu memberikan pengalaman aktif dalam belajar serta menghilangkan ruang dan waktu sehingga siswa lebih leluasa untuk memberikan pendapat dan sebagainya. Media sosial juga mampu memberikan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Namun media sosial hendaknya bukan menjadi pengganti tatap muka dikelas. Ada hal-hal esensial dalam pembelajaran di kelas yang tidak dapat dilakukan oleh teknologi seperti media sosial. Hal-hal kecil seperti pengantar materi, nilai-nilai attitude dan ekspresi tidak dapat diwakili oleh media sosial.

PERAN GURU

Berdasarkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi” hal ini berarti seorang guru haruslah mempunyai dan senantiasa meningkatkan 4 kompetensi tersebut.

Dalam kompetensi pedagogik seorang guru matematika harus dapat memahami karakteristik siswa siswinya. Dari pemaparan yang telah ada diatas bahwa siswa siswinya adalah generasi Z, maka guru haruslah tau karakteristik dari generasi Z itu sendiri. Selain itu seorang guru haruslah bisa merencanakan

pembelajaran. Pembelajaran yang direncanakan haruslah sesuai dengan karakteristik siswa siswinya. Penggunaan media sosial adalah salah satu teknik yang bisa dilakukan guru matematika untuk pembelajaran matematika untuk siswa-siswi era sekarang.

Penggunaan Media sosial tidaklah mungkin dilakukan jika guru matematika tidak memahami teknologi media sosial. Pada kompetensi profesional guru diharapkan mampu memahami dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Seorang guru tidak boleh gaptek terhadap teknologi yang terkini. Maka sudah seharusnya guru paham media sosial dan seluk beluknya serta fitur-fitur yang ada agar mampu menggunakannya untuk pembelajaran Matematika.

Pada pembelajaran Matematika dengan media sosial guru berperan sebagai pencetus gagasan serta penyedia tempat pada media sosial yang dipilih untuk di ikuti oleh siswa siswinya, guru juga berperan sebagai fasilitator yaitu dengan memberikan link-link yang dapat dipelajari baik berupa link website, video, blog dan sebagainya. Guru juga berperan sebagai moderator yang menjaga diskusi baik berupa chat maupun postingan agar sejalan dengan apa yang menjadi tujuannya.

3. KESIMPULAN

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media atau perantara yang diakses dengan internet yang memungkinkan pengguna berekspresi serta melakukan interaksi, bekerja sama, berbagi dan berkomunikasi dengan pengguna lain baik secara personal maupun secara global. Media sosial dapat digunakan dalam pembelajaran matematika seiring dan sejalan dengan karakteristik siswa saat ini dengan beberapa benefit yang didapat. Ada paling tidak 3 benefit yang di dapat dari media sosial yaitu 1) Fleksibilitas akses, 2) Menciptakan pembelajaran aktif dan 3) menciptakan pembelajaran sejawat. Guru matematika hendaknya senantiasa meningkatkan kompetensinya dan memahami karakteristik siswinya serta memahami teknologi yang berkembang yang salah satunya adalah media sosial. Guru juga harus bisa memahami seluk beluk media sosial yang digemari oleh

siswanya sehingga guru mampu mengaplikasikan media sosial ke dalam pembelajaran Matematika.

4. DAFTAR PUSTAKA

- “4 Miliar Penduduk Bumi Telah Terkoneksi Internet | Databoks.” 2018. 4 Miliar Penduduk Bumi Telah Terkoneksi Internet | Databoks. 2018. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/07/23/4-miliar-penduduk-bumi-telah-terkoneksi-internet>.
- Albalawi, Abdullah Suliman. 2017. “Mathematics Teachers’ Perception of Using Social Media in Their Teaching in Tabuk, Saudi Arabia.” *IEJME*, 21.
- APJII. 2018. “Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia.” Hasil Survei. APJII.
- Bouwen, R, dan T Taillieu. 2004. “Multi-party Collaboration as Learning for Interdependence in Natural Resource Management.” *Journal Of Community & Applied Social Psychology* 14: 137–53.
- gversion.com. 2018. “7 Unique Characteristics of Generation Z.” Oxford Summer School from Oxford Royale Academy. 25 Januari 2018. <https://www.oxford-royale.co.uk/articles/7-unique-characteristics-generation-z.html>.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia Online.” t.t. Diakses 10 April 2019. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Mandiberg, Michael. 2012. *The Social Media Reader*. New York: New York University Press.
- Miller, dan Lu. 2013. “Serving NonTraditional Students in E-Learning Environments: Building Successful Communities in the Virtual Campus.” *Educational Media International* 40 (1): 163–69.
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- NCTM. 2000. *Principle and Standards for School Mathematics*. USA: The National Council of Teacher of Mathematics, Inc.
- “Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016.” t.t.
- “Permendikbud Nomor 58 Tahun 2016.” t.t.
- Poore, Megan. 2014. *Using Social Media in The Classroom. a best practice guide*. Singapore: SAGE Publication.
- Shirky, Clay. 2008. *Here Comes Everybody : The Power of Organizing Without Organization*. USA: Penguin Press.
- Stephenson, John. 2001. *Teaching & learning online: pedagogies for new technologies*. London: Kogan Page.
- Sukarman, H. 2002. *Psikologi Pembelajaran Matematika di SMU*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tapscott, Don. 2009. “Grown Up Digital : How the Net Generation Is Changing Your World,” 385.
- “Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.” 2005.