SUDUT PANDANG SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARING DAN PERILAKU TERHADAP PENGGUNAAN GADGET

**Masruroh Handayani**

Program Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Sains, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi Jl. Terusan Jend. Sudirman, Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi 40521, Indonesia.
E-mail: handayani.masruroh@gmail.com, Telp: +6285703396374

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sikap dan pandangan siswa terhadap pembelajaran matematika dalam jaringan serta perilaku mereka dalam menggunakan gadget. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara. Subjek penelitian adalah siswa salah satu SMP boarding school di kota Cimahi sebanyak 63 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebagian besar siswa mengungkapkan rasa jenuh selama pembelajaran daring namun mereka masih dapat mengikuti pembelajaran matematika daring dengan baik meskipun cukup terkendala dalam memahami materi pelajaran. Secara keseluruhan, siswa tidak mengalami kendala terkait perangkat yang digunakan untuk pembelajaran daring namun ditemukan kecenderungan siswa terhadap penggunaan gadget untuk bersosial media dan menggunakan aplikasi game. Di samping itu respon yang positif diberikan sebagian besar siswa terhadap pembelajaran matematika apabila menggunakan aplikasi game.

Kata Kunci: gadget online; pembelajaran matematika daring; sudut pandang siswa

***ABSTRACT***

The purpose of this research is to know student’s manner and views toward online math learning and also their behavior on using gadget in online learning process. This is a descriptive qualitative research method which the data were conducted by questionnaires. The subjects of this research are 63 students of junior high school in one of boarding school in Cimahi. The result shows that most of students indicate saturated during online learning. However they are still be able to follow the online math lesson as well. Moreover, some of students find it difficult to understanding the online teaching materials. On the other hand the students do not find any problem related to the gadget uses for online learning, yet the students’ predisposition was found in student’s manner for using social media and playing games. Beside that, most of students shown positive responses through the online math lesson by using games application.

Keywords: online gadget; online math learning; students viewpoint

# PENDAHULUAN

# Sistem pembelajaran yang diterapkan hampir di seluruh dunia telah mengalami perubahan. Merebaknya wabah covid-19 menjadi asal-muasal tatanan di berbagai aspek kehidupan selama ini tiba-tiba harus dirombak ulang. Tidak terkecuali sistem pendidikan di Indonesia yang cukup terdampak dan menghadapi situasi yang sangat pelik dalam keberlangsungannya. Solusi yang ditawarkan agar sistem pendidikan sekolah tetap berjalan salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi internet. Meskipun berbagai kendala yang dirasakan banyak pihak dalam menerapkan sistem pendidikan melalui internet ini sebab terlalu mendadaknya, akan tetapi sistem ini masih merupakan solusi terbaik yang paling mungkin digunakan saat ini. Seperti yang diungkapkan oleh Anugrahana (2020:4) yaitu supaya selama pandemi siswa tetap belajar, maka pembelajaran yang paling efisien untuk mengurangi kerumunan dan penularan virus adalah pembelajaran dengan mengikuti anjuran dari pemerintah yaitu pembelajaran model daring.

# Dalam pembelajaran melalui internet ini, hampir semua materi pelajaran sekolah disampaikan menggunakan media virtual termasuk pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang ketepatan, sebab-akibat, serta berbagai konsep yang sistematis. Saat siswa mempelajari matematika, maka ia sedang dilatih untuk berpikir secara sistematis dan akurat. Dalam artikelnya, Rahmah (2018:4) menjelaskan tentang matematika yang diperuntukkan bagi pendidikan yaitu bahwa matematika yang dipilih adalah matematika yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah, dan melakukan tugas tertentu. Hanya saja dalam proses pembelajaran tersebut memerlukan pendekatan-pendekatan yang efektif mengingat mata pelajaran matematika bukanlah mata pelajaran yang mudah dikuasai secara otodidak bagi semua siswa. Menurut Kurniati (2015:1) Salah satu penyebabnya karena kajian matematika yang bersifat abstrak. Terlebih jika penyampaian materinya haruslah melalui media virtual yang menyebabkan tidak terprediksinya kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran tersebut. Sehingga timbullah permasalahan tentang bagaimana guru merancang sebuah pembelajaran matematika daring yang mudah diterima dan dipahami siswa walaupun guru tidak dapat melihat kesiapan siswa secara langsung.

# Pembelajaran matematika dalam jaringan mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Pujiasih (2020:2),Paradigma belajar secara online telah mengubah pengajaran berorientasi berpusat pada guru namun lebih mementingkan untuk lebih berorientasi pada siswa. Dijelaskan oleh Nurfazliah, Jamalludin, Shaharuddin, & Megat Aman Zahiri (2015:3) bahwa penggunaan teknologi adalah satu strategi yang efektif dalam menyokong pembelajaran berpusatkan pelajar. Siswa sebagai pembelajar utama dalam hal ini adalah yang paling memerlukan perhatian. Sesuai pendapat Nurfazliah et al. (2015:3) bahwa dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, apa yang lebih utama ialah bagaimana teknologi itu digunakan dalam membantu meningkatkan cara berfikir pelajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam sebuah pembelajaran adalah kesiapan siswa mengikuti proses pembelajaran tersebut. Muncul persoalan baru ketika dunia pendidikan menggunakan sistem pembelajaran daring yang tiba-tiba yaitu tidak terbatasnya akses siswa dalam dunia maya. Dengan banyaknya manfaat dalam penggunaan internet, maka begitu juga dengan pengaruh negatif yang ditawarkan internet. Salah satu dampak negatif yang diungkapkan Chusna (2017:7), bahwa dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Apalagi jika perangkat internet yang mereka gunakan luput dari pengawasan orang tua. Lebih lanjut dalam artikelnya Chusna (2017:10) menjelaskan bahwa mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif.

# Mengetahui sudut pandang siswa dalam menyikapi pembelajaran matematika daring sangat penting sebagai langkah awal memastikan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran. Sebelum memilih rancangan pembelajaran matematika secara daring, akan lebih baik jika kita mengetahui pandangan siswa dalam menyikapi pembelajaran tersebut lebih dahulu. Sesuai yang dijelaskan oleh (Suryadi 2010:7) bahwa rencana pembelajaran biasanya kurang mempertimbangkan keragaman respon siswa atas situasi didaktis yang dikembangkan sehingga rangkaian situasi didaktis yang dikembangkan berikutnya kemungkinan besar tidak lagi sesuai dengan keragaman lintasan belajar (learning trajectory) masing-masing siswa. Selanjutnya pendapat siswa tersebut akan dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesain rancangan pembelajaran matematika secara daring karena memungkinkan untuk lebih mudah diterima oleh siswa.

# Penelitian ini bertujuan untuk mendalami sudut pandang siswa dalam menyikapi pembelajaran matematika daring yang telah berjalan selama pandemi serta perilaku mereka terhadap penggunaan gadget. Dari penelitian ini diharapkan akan menemukan temuan-temuan baru terkait kesiapan siswa dalam menyikapi pembelajaran matematika daring. Sehingga dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang mudah diterima dan dipahami siswa.

# METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Shidiq & Choiri (2019:3), penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 63 responden yang merupakan siswa dan siswi di sebuah SMP berbasis boarding school di kota Cimahi. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner menggunakan google form dimana para responden diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan semi terbuka terkait pembelajaran matematika daring. Ini merupakan wawancara semi terstruktur. Menurut Shidiq & Choiri (2019:4), jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-dept interview, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Lebih lanjut lagi Choiri (2019:4) menjelaskan bahwa tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. . Pertanyaan yang diajukan yaitu seputar tanggapan, sikap dan pendapat mereka terhadap pembelajaran matematika daring, serta penggunaan gadget. Data tersebut kemudian diolah untuk dianalisis dan ditarik kesimpulannya.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

# Hasil dari pengumpulan data menggunakan angket ini menemukan beberapa fakta terkait sikap dan sudut pandang siswa SMP terhadap pembelajaran matematika daring yang telah berjalan selama pandemi serta prilaku mereka dalam menggunakan gadget. Dengan jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 9 pertanyaan semi terbuka dengan beberapa pilihan jawaban dan kolom jawaban mandiri serta 1 pertanyaan terbuka menggunakan google form, Angket kemudian disebar di tiga kelas pada tingkat VIII sebuah SMP melalui aplikasi google classroom. Setelah melalui proses pengolahan data maka didapatkan hasil sebagai berikut :

# Respon terhadap pelajaran matematika

# Terdapat hanya 9,5% saja yang menyatakan menyukai pelajaran matematika dengan memilih menjawab *“iya, saya menyukainya”.* Persentase terbesar sebanyak 50,8% menjawab *“Hanya beberapa yang saya sukai”* (hanya materi tertentu yang disukai). Jumlah yang sama diperlihatkan oleh responden yang menjawab *“Saya tidak menyukai matematika”* yang juga sebesar 9,5%. Artinya responden yang menyukai matematika dan tidak menyukai matematika berjumlah sama dan merupakan sebagian kecil dari jumlah keseluruhan responden. Sedangkan 30,2% menjawab *“Biasa saja”* atau Sebagian besar responden menyatakan tidak semua materi dalam pelajaran matematika mereka sukai. Mengingat minat siswa terhadap pembelajaran matematika sangat erat kaitannya dengan proses belajar matematika, maka guru memiliki tanggungjawab besar untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengajar agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Menurut Sembiring & . (2013:36), apabila seorang siswa mempunyai minat yang besar terhadap mata pelajaran matematika, maka ia ingin mengetahui secara mendalam materinya sampai ia memahaminya, sehingga ia akan mencapai hasil belajarnya yang lebih baik.

#

# Diagram 1. Hasil dari pertanyaan : *“Apakah kamu termasuk siswa yang menyukai pelajaran matematika?”*

# Kesadaran siswa mempelajari matematika secara mandiri

# Responden yang menyatakan bahwa dirinya berlatih matematika dengan kesadaran sendiri secara *“Kadang-kadang”* menempati jumlah terbesar yaitu 66,7% dari keseluruhan jumlah responden. Sedangkan 23,8% lainnya menjawab *“Tidak suka”.* Artinya bagi sebagian besar siswa butuh alasan yang cukup kuat untuk belajar matematika secara mandiri tanpa disuruh. Dari keseluruhan responden, hanya 4,8% yang menjawab *“iya”.* Selain itu terdapat masing-masing 1,6% atau 1 orang yang menjawab *“Tidak suka belajar matematika”, “Saya les”,* dan *“Tidak ah, buat apa”.* Salah satu alasan bagi siswa untuk belajar adalah dengan adanya tugas yang diberikan guru. Tugas yang diberikan oleh guru dapat membantu siswa lebih banyak berlatih matematika. Penugasan oleh guru memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut Nurhafifah (2018:312) keterlibatan menunjukan bahwa siswa tersebut ulet dan mau berkerja keras dalam belajar sehingga sisnnwa akan belajar lebih giat, berusaha mencari pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

#

# Diagram 2. Hasil dari pertanyaan : *“Apakah kamu suka berlatih matematika tanpa disuruh?”*

# Perangkat yang digunakan dalam pembelajaran daring

# Dari penelitiannya, Handarini & Wulandari (2020:502) menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, smartphone dan jaringan internet. Hampir keseluruhan responden atau sebesar 90,3% menggunakan smartphone sebagai sarana dalam pembelajaran. Sedangkan yang menggunakan laptop/PC hanya sebesar 3,2%. Responden yang menggunakan smartphone dan juga laptop/PC sebesar 4,8%. Dan terdapat 1,6% atau 1 orang responden yang tidak menggunakan keduanya baik smartphone maupun PC. Sejauh ini tidak ditemukan kendala terkait perangkat pembelajaran online dari keseluruhan responden. Hampir keseluruhan responden menggunakan smartphone sebagai sarana belajar online sedangkan yang menggunakan laptop/PC hanya sebagian kecil saja. Sesuai yang diungkapkan Handarini & Wulandari (2020:502) yang menjelaskan bahwa namun seorang siswa meskipun tidak semua memiliki laptop atau komputer, sebagian besar mereka memiliki smartphone. Kemungkinan karena pembelajaran online yang telah berjalan selama ini tidak menuntut siswa menggunakan laptop/PC.

#

# Diagram 3. Hasil dari pertanyaan : *“Apa perangkat yang kamu gunakan untuk sekolah daring?”*

# Tingkat pemahaman terhadap pemberian materi pembelajaran matematika daring

# Dari materi yang disampaikan oleh guru melalui pembelajaran daring, 30,2% menyatakan *“iya”(mengerti),* 36,5% menyatakan *“Biasa saja”,* dan 4,8% menyatakan *“tidak mengerti”.* Sedangkan beberapa jawaban lainnya masing-masing sebesar 1,6% yaitu:

# *“Masih bingung beberapa”*

# *“Kalau daring saya kurang mengerti”*

#  *“Kadang faham kadang tidak”*

# *“Sedikit, tapi kalau saya mengulangi lagi saya dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru”*

# *“Ada yang faham ada yang tidak”*

#  *“Kurang jelas”*

# *“Ada yang belum faham”*

#  *“Terkadang tidak”*

# *“Terkadang mengerti terkadang tidak”*

# *“Ada beberapa yang belum saya mengerti”*

# *“kadang-kadang”*

# Pada hasil penelitiannya, Padli & Rusdi (2020:7) mengungkapkan bahwa rata-rata siswa memberikan respon yang baik terhadap materi yang diberikan secara online. Namun respon positif siswa terhadap materi yang diberikan tidak menjamin pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Mengingat penyampaian materi pembelajaran matematika adalah hal yang penting dari proses pembelajaran di sekolah, maka jumlah responden yang menyatakan mengerti dengan penyampaian guru secara daring masih terlalu sedikit. Mungkin materi dapat dipahami, tetapi pemahaman peserta didik tidak komprehensif. Mereka memahami berdasarkan tafsiran atau sudut pandang mereka sendiri. (Asmuni, 2020:284).

#

# Diagram 4. Hasil dari pertanyaan : *“Apakah kamu memahami materi matematika yang disampaikan oleh gurumu (secara daring)?”*

# Respon terhadap tugas sekolah

# Responden yang mengungkapkan selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan memilih jawaban *“ iya, selalu”* adalah sebanyak 66,7%. 22,2% lainnya menjawab *“Kadang-kadang”,* dan tidak ada responden yang memilih jawaban *“Tidak pernah”.* Namun terdapat beberapa jawaban lainnya yang masing-masing menempati 1,6% yaitu :

# *“Dikumpulkan, ada juga yang tidak karena kurang jelas”*

# *“Ada beberapa yang lupa dan terlewatkan”*

# *“90% mengerjakan”*

# *“Jika ada waktu untuk itu”*

# *“Mungkin ada yang tidak mengerjakan tugas”*

# *“Sering, tapi pernah tidak”*

# *“Iya kalau mengerjakan tugas dari guru”*

# Hasil tersebut menunjukkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan masih sangat besar. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi siswa terhambat dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Salah satunya seperti yang diungkapkan Pujiasih (2020:47) bahwa siswa mengerjakan latihan dengan terlambat yang diberikan oleh guru dan terkadang guru memberikan tugas tidak memperhatikan waktu yang sesuai dengan jam pelajarannya.Terlepas dari bagaimana proses siswa mengerjakan tugas ataupun hasilnya, fakta ini menunjukkan respon terhadap instruksi pembelajaran oleh guru masih mendapat perhatian besar dari siswa.

#

# Diagram 5. Hasil dari pertanyaan : *“Apakah kamu selalu mengerjakan dan mengirimkan tugas sekolah?”*

# Kegiatan yang dilakukan pada waktu luang menggunakan gadget

# Dari keseluruhan responden, 41,7% memilih *“ Bersosial media”,* 23,3% memilih *“Main game”,* 13,3% lainnya menjawab *“Belajar”,* dan 3,3% menjawab *“Beribadah”.* Selain itu beberapa responden memiliki jawabannya sendiri yaitu :

# *“Membantu orang tua”*

# *“Mengobrol”*

# *“Ngedit Video”*

# *“Makan”*

# *“Menunggu pelajaran sambal makan”*

# *“Melihat youtube”*

# *“Belajar, lihat Brainy”*

# *“Kadang chattan sama teman, kadang juga main game, kadang juga belajar”*

# *“Menyelesaikan tugas atau ngemil”*

# *“Makan, sholat dhuha, bersosial media”*

# *“Tidur, sholat”*

# Yang masing-masing persentase respondennya sebesar 1,7%.

# Hasil tersebut menunjukkan kegiatan bersosial media saat menggunakan gadget menjadi pilihan sebagian besar responden. Bersosial media dan bermain game merupakan kegiatan berinteraksi melalui gadget. Data ini memperlihatkan bahwa kebutuhan para responden dalam berinteraksi sangatlah tinggi. Kegiatan interaksi melalui jaringan ini memiliki beberapa dampak. Dijelaskan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2017:120) bahwa diantara manfaatnya bisa menambah teman dan memberikan kemudahan dalam mencari materi pembelajaran dengan menggunakan sosial media. Selain dampak positif yang dirasakan, terdapat pula dampak negatifnya. Adapun dampak negatif dari sosial media menurut mereka ialah dapat membuatnya lalai terhadap hal yang tidak penting, sering mendapatkan teman-teman yang tidak jelas dengan obrolan-obrolan yang tidak bermanfaat sehingga membuang waktu mereka (Fitri, 2017:120).

#

# Diagram 6. Hasil dari pertanyaan : *“Apa yang kamu lakukan disela-sela waktu sekolah daring dengan gadgetmu?”*

# Lama penggunaan gadget

# Respon 30,2% diberikan untuk pilihan jawaban *“Hampir sehari semalam”,* sedangkan responden yang memilih jawaban *“Hanya siang hari”* sebanyak 17,5%. Yang memilih jawaban *“Hanya pada saat sekolah daring*” adalah sebesar 19% dan 3,2% menjawab *“Semaunya”.* Terdapat beberapa responden dengan jawaban lainnya masing-masing 1,6% dari keseluruhan responden diantaranya:

# *“Sehari tapi tidak semalam”*

# *“Seperlunya”*

# *“Tidak tentu”*

# *“Pagi pada saat sekolah, siang main sebentar, dan sore pada saat kepondokan”*

# *“Pagi, siang, malam, kadang-kadang”*

# *“Tidak terhitung waktunya”*

# *“Saat sekolah, les, PJJ ngaji, dan asrama online”*

# *“Dari jam 3 subuh sampai jam 10 tapi kadang-kadang setengah sebelas”*

# *“Pada saat sekolah, gabut, PJJ”*

# *“Kadang seharian atau saat sekolah saja sekiranya kurang dari 10 jam”*

# *“Sampai kegiatan pembelajaran sekolah dan kepondokan selesai”*

# *“-+ 3 jam”*

# *“Pada saat sekolah daring dan setelah asrama online”*

# *“Disaat sekolah dan disaat saya merasa bosan”*

# *“Kadang-kadang sih”*

# *“Hanya pada saat sekolah dan PJJ kepondokan (tapi kalau ada yang penting tidak hanya waktu itu saja)”*

# *“Kadang-kadang siang, sore sama malam”*

# *“Pagi saat sekolah dan siang setelah sekolah”*

# *“Setelah sekolah “*

# Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki keleluasaan untuk menentukan sendiri lamanya penggunaan gadget yang mereka kehendaki. Dengan memperhatikan usia responden pada penelitian ini, kondisi tersebut jelas akan menimbulkan banyak kekhawatiran salah satunya kekhawatiran terhadap pembentukan karakter responden disamping adanya dampak buruk lainnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Keswara, Syuhada, & Wahyudi (2019:236) terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa kelas X dan XI di SMKN 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah pada Mei 2019, menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden memiliki perilaku penggunaan gadget yang tidak baik, yaitu sebanyak 68 orang (57,1%) dari keseluruhan responden. Lebih lanjut Keswara, Syuhada, & Wahyudi (2019:236) menjelaskan bahwa perilaku penggunaan gadget yang tidak baik disebabkan karena gadget telah mempengaruhi setiap aspek responden dimana pada usia remaja tersebut mereka mulai diberi kepercayaan untuk memiliki gadget sendiri dan sebagian besar telah memiliki ketergantungan pada gadget.

#

# Diagram 7. Hasil dari pertanyaan : *“Berapa lama kamu menggunakan gadget dalam satu hari?”*

# Minat terhadap aplikasi game pada gadget

# Responden yang menyatakan menyukai permainan di gadget ditunjukkan dengan memilih jawaban *“iya”* yaitu sebesar 38,1%. 47,6% responden memilih jawaban *“Tidak terlalu”.* Sedangkan responden yang menjawab *“tidak suka”* hanya sebesar 7,9%. Jawaban-jawaban lainnya oleh masing-masing 1,6% responden adalah:

# *“Saya tidak punya permainan”*

# *“Nggak punya permainan”*

# *“Tidak pernah”*

# *“Nggak punya game”*

# Hasil tersebut menunjukkan bahwa game pada gadget cukup disukai sebagian responden walaupun tidak dominan. Namun demikian jika dihubungkan dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat menjadi pertimbangan sebagai pengantar pembelajaran yang menarik bagi siswa. menurut Siregar (2017:225), game edukasi berbasis komputer sebagai salah satu media yang efektif digunakan bagi anak, terutama pada mata pelajaran yang sulit, seperti matematika.

#

# Diagram 8. Hasil dari pertanyaan : *“Apakah kamu menyukai permainan di gadget?”*

# Ketertarikan terhadap pengaplikasian game dalam pembelajaran matematika online

# Sebagian besar responden memilih jawaban *“Saya suka”* yaitu sebesar 66,7%. 23,8% lainnya menjawab *“Biasa saja”.* Sedangkan untuk pilihan jawaban *“Tidak suka”* mendapatkan respon sebesar 3,2%. Responden lainnya masing-masing sebesar 1,6% memiliki jawabannya sendiri yaitu :

# *“Saya memang tidak suka matematika”*

# *“Saya suka asalkan jangan diwaktu”*

# *“Lebih asyik”*

# *“Seru, menantang”*

# Melihat tanggapan positif yang ditunjukkan oleh sebagian besar responden terhadap penggunaan game pada pembelajaran matematika rupanya sejalan dengan hasil penelitian yang diungkapkan oleh Siregar (2017:228) bahwa para subjek menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang secara umum cukup sulit, dan belajar matematika yang menyenangkan adalah bermain game matematika. Akan tetapi hal menggunakan game dalam pembelajaran matematika memerlukan perencanaan yang baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan.

#

# Diagram 9. Hasil dari pertanyaan : *“Bagaimana menurutmu jika belajar matematika dalam bentuk permainan di gadget?”*

# Respon terhadap sekolah daring

# Di bawah ini hasil dari sebuah pertanyaan terbuka yang diajukan oleh peneliti : “Apakah kamu menyukai sekolah daring? berikan alasanmu!”

# Sebagian besar responden menjawab tidak menyukai pembelajaran daring. Berikut mengutip jawaban responden yang menyatakan tidak menyukai pembelajaran melalui jaringan yaitu :

# *“Tidak, karena belajar melalui daring itu tidak efektif terkadang ada beberapa materi yang saya kurang fahami,Baik karena ada yang belum tersampaikan ataupun ada beberapa kendala di gadget”.*

# *“Tidak, karna mudah lelah karna sekolah daring itu melihat ke gadget jadi mata mudah lelah, pikiran mudah lelah, dan kadang di anggap sama ortu main HP trus padahal daring, tapi kalo saya buka WA sebentar setelah beres semua sekolah daring, suka di tegur jangan HP terus......,,, dan lebih enak sekolah offline karna bisa bertemu degan teman teman, main bareng, dan enggak fokus sama HP terus,,dan mata, fikiran tidak mudah lelah (lelah normal bukan lelah HP)”.*

# Selain itu terdapat beberapa responden yang menyatakan menyukai pembelajaran daring seperti yang diungkapkan salah satu responden berikut:

# *“Suka banget ya karena bisa sambil tiduran atau makan kalau lagi agak pusing memikirkan soal yang rumit 😌”*

# SIMPULAN DAN SARAN

1. Pembelajaran matematika , terlebih dengan cara online memerlukan berbagai inovasi dan kreativitas dari para penyampainya mengingat tidak semua siswa tertarik pada mata pelajaran ini. Meskipun tidak bertatap muka secara langsung, namun siswa masih memperhatikan dan mengikuti arahan dari guru. Penyampaian materi dengan cara yang menarik akan membantu siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran. Selain materi yang menarik, pemberian tugas sebagai latihan sangat penting bagi siswa sebagai motivasi belajar matematika. Bagi sebagian besar siswa butuh alasan yang kuat untuk belajar matematika secara mandiri salah satunya adalah dengan adanya penugasan.

2. Bagi siswa di perkotaan, umumnya tidak mengalami kesulitan yang cukup berarti dari segi sarana pembelajaran berupa perangkat yang mendukung pembelajaran daring seperti smartphone maupun PC. Bahkan sebagian besar siswa dapat menentukan sendiri waktu penggunaan gadgetnya. Di samping kegiatan sekolah dalam jaringan, mereka melakukan aktivitas lainnya melalui gadget seperti belajar, bermain, hingga berinteraksi satu sama lain.

3. Pembelajaran matematika dalam jaringan menggunakan aplikasi permainan patut diperhitungkan mengingat bagi sebagian besar siswa SMP permainan adalah hal yang menarik. Matematika yang selama ini menjadi momok bagi banyak siswa, apabila dikemas dalam aplikasi permainan yang dirancang khusus sebagai pengantar pembelajaran matematika dapat membuat siswa tertarik mempelajarinya tanpa merasa tertekan.

4. Pembelajaran daring yang saat ini dilaksanakan memang dirasa terlalu drastis perubahannya dibanding pembelajaran konvensional. Dampak yang dirasakan siswa salah satunya adalah rasa jenuh. Siswa terbiasa dengan berinteraksi langsung lalu secara mendadak mengubah kebiasaan dengan berinteraksi melalui jaringan membuat siswa kesulitan menentukan prioritasnya.

# DAFTAR RUJUKAN

Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. Jurnal Scholaria, 10(3), 282–289.

Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. Jurnal Paedagogy, 7(4), 281. https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 315–330. Diambil dari https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500

Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 1(2), 118–123. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) Selama Pandemi Covid 19 Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) … .. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(1), 496–503. Diambil dari https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503

Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. Holistik Jurnal Kesehatan, 13(3), 233–239. https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599

Kurniati, A. (2015). Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam Kepada Anak Sejak Dini. Suska Journal of Mathematics Education, 1(1), 1–8.

Nurfazliah, M., Jamalludin, H., Shaharuddin, M. S., & Megat Aman Zahiri, M. Z. (2015). Penggunaan Game-Based Learning Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik. 2nd International Education Postgraduate Seminar (IEPS 2015), 20-21 Dec, 2015, Johor Bahru, Johor., 1–9.

Nurhafifah, A. Y. (2018). Matematika Pada Siswa Sma Di Kabupaten Bandung. 01(03), 308–314.

Padli, F., & Rusdi. (2020). Respon Siswa dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi. Social Landscape Journal, 1(3), 1–7. Diambil dari file:///C:/Users/mawardi\_r/Downloads/14508-35789-1-SM.pdf

Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 5(1), 42–48. https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136

Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 1–10. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88

Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP), 6(2), 34–44. https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996

Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 221. Diambil dari http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf

Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 224–232.

Suryadi, D. (2010). Menciptakan Proses Belajar Aktif: Kajian Dari Sudut Pandang Teori Belajar Dan Teori Didaktik. 1–16.