



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 3 Nomor 2, Desember 2020
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 24/12/2020
 Reviewed : 26/12/2020
 Accepted : 27/12/2020
 Published : 28/12/2020

Ruina Nur Fitria¹
 Darmadi²
 Wahyuning Pertiwi³
 Melinia Putri Wardani⁴
 Yuni Wulandari⁵
 Ervinda Ika Nur Aysah⁶

Tingkat Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan *E-Learning* dan Platform Daring

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan *E-Learning* dan platform daring yang mana merupakan dampak dari adanya pandemi COVID-19. Penelitian menggunakan metode kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif. Dalam penelitian ini, responden yang berkaitan sebanyak 10 orang. 3 orang dari SMAN 2 Madiun, 2 orang dari SMAN 5 Madiun, 2 orang dari SMKN 1 Jiwana, dan 3 orang dari SMKN 1 Madiun. Masing-masing responden tersebut adalah R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10. Wawancara dilaksanakan secara baik, sopan, dan terstruktur sesuai dengan pernyataan yang telah disusun dengan baik serta dikembangkan sesuai dengan permasalahan terkait. Hasil dari penelitian ini adalah siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena faktor kurangnya kreativitas pendidik dalam pembelajaran dan kurangnya kesadaran siswa dalam pembelajaran di masa pandemi ini.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa; *E-Learning*; Pandemi COVID-19; Platform Daring

Abstract

This study aims to identify students' activeness in mathematics learning using E-Learning and online platforms which is the impact of the COVID-19 pandemic. The research used a qualitative exploratory method with an inductive approach. In this study, there were 10 respondents who were related. 3 people from SMAN 2 Madiun, 2 people from SMAN 5 Madiun, 2 people from SMKN 1 Jiwana, and 3 people from SMKN 1 Madiun. Each of these respondents is R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10. Interviews were carried out in a good, polite and structured manner in accordance with well-structured statements and developed in accordance with related problems. The results of this study are that students are less active in learning due to the lack of creativity of teachers in learning and the lack of awareness of students in learning during this pandemic.

Keywords: Student Activity; E-Learning; COVID-19 Pandemic ; Online Platform

^{1,2,3,4,5,6}) Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

¹)Alamat email ruipinky@gmail.com

²)Alamat email darmadi.mathedu@unipma.ac.id

³)Alamat email wahyuningpertiwi02@gmail.com

⁴)Alamat email meliniaputri1426@gmail.com

⁵)Alamat email wulandariyu23@gmail.com

⁶)Alamat email ervindaika@gmail.com

PENDAHULUAN

Dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh suatu virus yang bernama *coronavirus* atau dikenal dengan istilah COVID-19. Coronavirus sendiri tergolong dalam keluarga virus lama yang menular dari hewan ke hewan. (Yuliana, 2020) *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) adalah *coronavirus* jenis baru yang sebelumnya tidak pernah diidentifikasi pada manusia. Penyebaran virus ini melalui *droplet* dan menyebar dengan sangat pesat. Pada 30 Januari 2020 WHO kemudian menetapkan *coronavirus* ini sebagai keadaan darurat kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia mengkonfirmasi kasus COVID-19 sebanyak 2 kasus.

Dengan adanya virus ini, seluruh sektor kehidupan terdampak mulai dari sosial, ekonomi, pariwisata, sampai pendidikan. Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan pemerintah tanggal 18 Maret 2020, segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran COVID-19 terutama bidang pendidikan. Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan pada tanggal 24 Maret 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dijelaskan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran daring tersebut digunakan untuk memutus tali penyebaran COVID-19 di Indonesia dan tentu saja untuk kesehatan siswa itu sendiri. Belajar secara daring di rumah dapat difokuskan pada pendidikan keterampilan dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang digunakan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) juga menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan memanfaatkan internet. Dalam pembelajaran daring tentu saja membutuhkan dukungan perangkat seperti *smartphone* atau telepon, android, laptop, komputer yang mana dapat dipergunakan untuk mengakses informasi mengenai pembelajaran. Perangkat tersebut dapat membantu siswa untuk mengakses *E-Learning* maupun beberapa aplikasi seperti *classroom*, *google meet*, *zoom*, *video converence* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran daring ini tentu saja menjadi tantangan baru bagi siswa, guru bahkan orang tua. Guru memegang peran penting untuk melaksanakan pembelajaran dengan kreatif dan bervariasi untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mencerna materi yang diberikan. *E-Learning* dapat digunakan untuk mengakses materi dan mengumpulkan tugas yang diberikan. Aplikasi daring dapat digunakan untuk berinteraksi antara siswa dan guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan *E-Learning* dan *platform* daring. Apakah dengan pembelajaran daring siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, apakah pembelajaran daring berjalan lebih baik daripada saat pembelajaran tatap muka.

Dampak COVID-19 Pada Proses Belajar

Menteri Pendidikan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). (Dewi, 2020) Dengan munculnya pandemi ini kegiatan belajar mengajar yang semula

dilaksanakan secara langsung di sekolah kini menjadi dilaksanakan di rumah secara daring. Tidak ada peraturan khusus untuk sekolah daring ini, daring dilakukan sesuai dengan kondisi dan kemampuan sekolah masing-masing. Belajar daring dapat menggunakan sistem *Learning Management System* (LMS) yang lebih dikenal dengan *E-Learning* dan *platform online*. Tentu saja hal ini harus dilakukan melalui pantauan dan pendampingan oleh guru. Beberapa sekolah yang belum memiliki kemampuan menyelenggarakan pembelajaran secara daring dapat mengembangkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media belajar alternatif. dapat membuat jadwal menggunakan sumber buku-buku yang tersedia sesuai dengan materi yang diajarkan sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat sebelumnya.

Menurut Heru Purnomo, pembelajaran daring dengan metode pemberian tugas pada siswa melalui *platform* daring dipandang efektif dalam kondisi pandemi seperti sekarang ini. (Ashari, 2020) Banyak guru mengimplementasikan hal tersebut dengan cara beragam, tentu saja tetap berbasis pembelajaran daring. Ada yang menggunakan konsep video pembelajaran, ada yang menggunakan konsep dengan *platform* daring, bahkan ada juga yang memanfaatkan konten-konten gratis dari berbagai sumber maupun *platform-platform* belajar lainnya. Belajar di rumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan tentu dimana saja, apalagi sudah didukung dengan sistem daring oleh Pemerintah. Jadi proses pembelajaran bisa tetap berjalan baik di lingkungan rumah, sekolah maupun di masyarakat. Tentu saja semua itu bisa berjalan dengan baik, dengan dukungan dari internet sebagai fasilitas utamanya.

Learning Management System (LMS)

Learning Management System adalah sebuah aplikasi *software* yang mana dapat membantu dalam proses perencanaan, pengimplementasian dalam sebuah proses pembelajaran. (Rahman, 2020) *Learning Management System* (LMS) atau yang lebih dikenal dengan *E-Learning* merupakan metode pembelajaran berbasis internet atau pada umumnya disebut dengan belajar *online* yang harus dijalani semua pelajar hingga mahasiswa di Indonesia bahkan seluruh wilayah didunia yang terkena imbas pandemi COVID-19. Digunakan untuk menyambung proses belajar yang biasanya dilakukan dengan tatap muka karena pandemi untuk mencegah dan memutus tali penyebaran COVID-19. Di Indonesia sebenarnya sistem *E-Learning* sudah digunakan oleh sekolah-sekolah yang berstandar internasional. Hanya saja sistem ini masih menjadi hal baru bagi sekolah pada umumnya, terutama sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil.

(Hartanto, 2016) Pada dasarnya *E-Learning* mempunyai 2 tipe yaitu *synchronous* (pada waktu yang sama) dan *asynchronous*. Pada *synchronous* proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik yang mana hal ini memungkinkan interaksi langsung secara *online*. Dalam pelaksanaannya, mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan dalam waktu sama. Pendidik menyampaikan materi dan peserta didik dapat mendengarkan proses penyampaian materi tersebut secara langsung melalui internet. Selain itu, peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan secara langsung atau melalui kolom komentar. *Synchronous* merupakan gambaran kehidupan kelas secara nyata, namun bersifat virtual yang mana peserta didik harus terhubung dengan internet dalam prosesnya. *Synchronous* sendiri lebih dikenal dengan istilah *virtual classroom*.

Platform Daring

Dalam pembelajaran daring dapat menggunakan teknologi digital berupa platform daring seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan lainnya. Biasanya yang paling mendasar guru memberikan tugas, materi bahkan pembelajaran menggunakan *WhatsApp Grup*.

Hal ini merupakan salah satu kelebihan *blended learning*, yang mana menggabungkan dua metode pembelajaran konvensional dan daring. Dengan penggunaan *platform online* peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan guru lebih mudah dalam memonitor peserta didiknya. Selain itu, guru dapat menggunakan fitur *WhatsApp Group*, *Google Form* untuk mengumpulkan tugas bahkan dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui berbagai interaksi. Keaktifan belajar merupakan salah satu unsur keberhasilan dalam pembelajaran. Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat baik dalam bekerja, berusaha, bereaksi dan berintraksi. Keaktifan sendiri memiliki arti kesibukan atau kegiatan. (Sudjana, 2002) Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun psikis, yang berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran dikatakan berhasil jika sebagian besar peserta didik terlibat proses tersebut yaitu proses yang bersifat fisik maupun psikis. Keaktifan siswa sendiri dapat dilihat dari berbagai hal seperti berikut:

1. Turut serta dalam tugas belajar
2. Turut serta dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul
3. Bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti
4. Berusaha mencari informasi yang diperlukan dalam proses belajarnya
5. Mampu berdiskusi kelompok
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil belajarnya
7. Melatih diri dalam menyelesaikan soal atau tugas yang diberikan
8. Menerapkan apa yang telah diperolehnya dari proses pembelajaran.

Artinya keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai proses seperti memperhatikan, mendengarkan, berdiskusi, kesiapan, bertanya, keberanian, mendengarkan, dan memecahkan soal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif. (Arikunto, 2006) kualitatif eksploratif adalah jenis penelitian yang mana bertujuan untuk menggali informasi secara luas yang mempengaruhi terjadinya sesuatu. Metode ini digunakan untuk mendapatkan tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan *E-Learning* dan *platform* daring. (Sugiyono, 2011) menjelaskan dalam penelitian ini tidak menggunakan istilah populasi tetapi dinamakan *social situation* yang terdiri dari tiga elemen yaitu: tempat, pelaku dan aktivitas. Pendekatan induktif sendiri adalah pendekatan yang menekankan pada proses berpikir tentang suatu masalah, pengumpulan data, hipotesis, analisis data, dan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, responden yang berkaitan sebanyak 10 orang. 3 orang dari SMAN 2 Madiun, 2 orang dari SMAN 5 Madiun, 2 orang dari SMKN 1 Jiwana, dan 3 orang dari SMKN 1 Madiun. Masing-masing responden tersebut adalah R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10. Wawancara dilaksanakan secara baik, sopan, dan terstruktur sesuai dengan pernyataan yang telah disusun dengan baik serta dikembangkan sesuai dengan permasalahan terkait.

Tabel 1. Responden

	Jenis Kelamin	Sekolah	Kelas
R1	Perempuan	SMAN 2 Madiun	11
R2	Perempuan	SMAN 2 Madiun	11
R3	Laki-laki	SMAN 2 Madiun	11
R4	Perempuan	SMAN 5 Madiun	12
R5	Perempuan	SMAN 5 Madiun	12
R6	Perempuan	SMKN 1 Jiwan	12
R7	Perempuan	SMKN 1 Jiwan	12
R8	Perempuan	SMKN 1 Madiun	11
R9	Laki-laki	SMKN 1 Madiun	11
R10	Perempuan	SMKN 1 Madiun	11

Penelitian Eksploratif merupakan suatu penelitian pendahuluan yang mana dalam proses akan dihubungkan dengan fenomena sosial atau keadaan sosial. Dalam hal ini peneliti sudah menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara bersama responden, dan wawancara dilakukan di tempat yang nyaman sesuai keinginan responden yang bersangkutan. Semua informasi yang didapat sudah mendapatkan persetujuan dari responden. Dan pertanyaan yang diajukan tidak menyinggung pihak lain maupun mengandung SARA.

Berikut pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan:

1. Apakah dalam pembelajaran matematika secara daring ini, guru menggunakan LMS?
2. Seberapa sering Anda mengakses LMS untuk pembelajaran matematika tersebut?
3. Dalam hal apa Anda mengakses LMS?
4. Seberapa sering guru memberi tugas di LMS? Apakah setiap pertemuan selalu menggunakan LMS?
5. Apakah guru hanya menyampaikan materi di LMS saja? Lalu bagaimana dengan *platform* daring seperti *zoom* dan lainnya?
6. *Platform* daring apa yang sering digunakan?
7. Seberapa sering guru menggunakan *platform* tersebut dalam pembelajaran matematika?
8. Ketika menggunakan *platform* tersebut apakah Anda selalu menyalakan kamera?
9. Ketika guru bertanya, apakah Anda selalu menjawab? Jika iya, jawaban seperti apa itu?
10. Ketika guru menyampaikan materi hal apa yang Anda lakukan?
11. Apakah penjelasan guru sesuai dengan apa yang Anda harapkan?
12. Apakah guru selalu memberikan evaluasi di akhir pertemuan?
13. Setelah menggunakan *platform* tersebut, apa yang selanjutnya Anda lakukan?
14. Apakah Anda selalu mencatat materi yang diberikan?
15. Dalam proses pengerjaan tugas sekarang ini, apakah Anda mengalami kesulitan?
16. Apakah pembelajaran dimulai tepat waktu?
17. Jika ditaksir dalam bentuk persen, seberapa banyak Anda menguasai dan memahami materi yang disampaikan oleh guru?
18. Terakhir, apakah Anda lebih menyukai pembelajaran matematika menggunakan LMS dan *platform* daring daripada pembelajaran tatap muka? Beserta alasannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan *E-Learning* dan *platform* daring. Hasil penelitian berupa pertanyaan yang dilontarkan kepada responden dan didukung oleh bukti yang tersimpan pada peneliti. Berikut kutipan dari masing-masing responden:

1. Apakah dalam pembelajaran matematika secara daring ini, guru menggunakan LMS?
R1, R2, R3, R8, R9, R10 menjawab “iya”
R(4-7) menjawab “tidak”
2. Seberapa sering Anda mengakses LMS untuk pembelajaran matematika tersebut?
R1, R2, R3 menjawab “sering”
R8, R9, R10 menjawab “jarang”
3. Dalam hal apa Anda mengakses LMS?
R1, R2, R3 menjawab “mengupload tugas dan absensi”
R8, R9, R10 menjawab “mendownload materi terkadang”
4. Seberapa sering guru memberi tugas di LMS? Apakah setiap pertemuan selalu menggunakan LMS?
R1, R2, R3, R8, R9, R10 menjawab “jarang”
5. Apakah guru hanya menyampaikan materi di LMS saja? Lalu bagaimana dengan platform daring seperti zoom dan lainnya?
R1, R2, R3, R8, R9, R10 menjawab “tidak”
6. Platform daring apa yang sering digunakan?
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “*Google Classroom* dan *Zoom*”
7. Seberapa sering guru menggunakan *platform* tersebut dalam pembelajaran matematika?
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “setiap pembelajaran berlangsung”
8. Ketika menggunakan platform tersebut apakah Anda selalu menyalakan kamera?
R1, R2, R3, R8, R9, R10 menjawab “jarang, menyalakan kamera ketika absensi saja”
R4 dan R5 menjawab “selalu, terlebih lagi saat guru memberikan pertanyaan”
R6 dan R7 menjawab “tidak”
9. Ketika guru bertanya, apakah Anda selalu menjawab? Jika iya, jawaban seperti apa itu?
R1, R2, R3 menjawab “iya, salam”
R4 dan R5 menjawab “iya, membantu guru dalam mengerjakan permasalahan soal”
R6 dan R7 menjawab “tidak”
R8, R9, R10 menjawab “iya, hadir”
10. Ketika guru menyampaikan materi hal apa yang Anda lakukan?
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “mendengarkan kemudian mencatat materi yang sulit”
11. Apakah penjelasan guru sesuai dengan apa yang Anda harapkan?
R1, R2, R3, R4, R5 menjawab “sesuai”
R8, R9, R10 menjawab “kadang-kadang tidak sesuai”
R6 dan R7 menjawab “tidak sesuai”
12. Apakah guru selalu memberikan evaluasi di akhir pertemuan?
R1, R2, R3 menjawab “iya, selalu dan selalu ada tugas tambahan”
R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “kadang-kadang”
13. Setelah menggunakan platform tersebut, apa yang selanjutnya Anda lakukan?
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “kadang-kadang mencatat materi dan terkadang kalau ada tugas langsung mengerjakan tugas”
14. Apakah Anda selalu mencatat materi yang diberikan?
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “ya”
15. Dalam proses pengerjaan tugas sekarang ini, apakah Anda mengalami kesulitan?
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “tentu, karena contoh yang diberikan oleh guru dan penjelasan yang diberikan oleh guru berbeda dengan bentuk soal yang diberikan”

16. Apakah pembelajaran dimulai tepat waktu?
 R1, R2, R3, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “ya, dan biasanya link atau media yang digunakan akan dibagikan 30 menit sebelum pembelajaran”
 R4 dan R5 menjawab “kadang-kadang sering mengubah waktu pembelajaran, misal pagi diubah menjado sore. Namun tetap ada pemberitahuan dari guru sebelumnya”
17. Jika ditaksir dalam bentuk persen, seberapa banyak Anda menguasai dan memahami materi yang disampaikan oleh guru?
 R1, R2, R3 menjawab “90%”
 R8, R9, R10 menjawab “80%”
 R4 menjawab “60%”
 R5 menjawab “50%”
 R6 dan R7 menjawab “sekitar 70-80an%”
18. Terakhir, apakah Anda lebih menyukai pembelajaran matematika menggunakan LMS dan platform daring daripada pembelajaran tatap muka? Beserta alasannya
 R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10 menjawab “tatap muka, karena lebih paham”

Penggunaan *Learning Management System (LMS)* dalam Pembelajaran Matematika

Proses belajar menggunakan *E-Learning* memang dianjurkan oleh Pemerintah di masa pandemi ini. Pembelajaran dengan *E-Learning* dinilai lebih efektif. Hanya dengan menggunakan ponsel saja bahkan kita sudah bisa mengakses dan menggunakannya untuk pembelajaran. Jika dioptimalkan penggunaannya dengan baik maka *E-learning* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah. Namun berdasarkan hasil penelitian, ternyata tidak semua sekolah menerapkan pembelajaran menggunakan *E-Learning* dalam pembelajaran matematika. Dari 10 responden yang masing-masing bersekolah di 4 sekolah yang berbeda terlihat hanya 2 sekolah yang menerapkan *E-learning* dalam pembelajaran matematika itupun hanya untuk mengupload tugas dan absensi. *E-Learning* tidak dimanfaatkan untuk diskusi maupun yang lainnya. Sedangkan 2 sekolah lainnya tidak menggunakan *E-Learning* dalam pembelajaran matematika. Bahkan ada siswa yang tidak mengetahui apa itu *E-Learning*. Disini dapat terlihat bahwa pihak pengajar ataupun sekolah tidak memanfaatkan penggunaan *E-Learning* dengan baik.

Penggunaan *Platform Daring* dalam Pembelajaran Matematika

Pembelajaran di masa pandemi ini tentu saja tidak mudah untuk dilakukan. Pengajar harus memikirkan dengan tepat metode pembelajaran yang dapat digunakan agar materi yang disampaikan nantinya dapat diterima siswa dengan baik. Siswa juga harus mampu memutar otak untuk memahami materi yang telah disampaikan. Kehadiran *platform* daring dapat membantu mempermudah proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian *platform* daring yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Google Classroom* dan *Zoom*. Ketika pengajar menyampaikan materi siswa dapat langsung melihatnya, mendengarkannya, bahkan menanggapinya seperti pembelajaran di kelas pada umumnya. Pengajar juga bisa langsung berinteraksi dengan siswa, ketika absen misalnya pengajar dapat melihat siswa ketika siswa menyalakan kameranya, sehingga walaupun pembelajaran online pengajar tetap bisa memantau siswanya. Tanya jawab dan diskusi bahkan bisa dilaksanakan seperti model pembelajaran di kelas. Penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom* sendiri bisa dibilang sangat mudah, siswa hanya perlu login dan sudah terhubung otomatis. Disini dapat terlihat bahwa pengajar dan siswa mampu menggunakan *platform* daring ini dengan baik karena setiap pembelajaran berlangsung selalu menggunakan *platform* daring ini. Interaksi juga terjalin dengan baik seperti saat pembelajaran tatap muka biasanya.

Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan *E-Learning* dan *Platform Daring*

Keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai proses seperti memperhatikan, mendengarkan, berdiskusi, kesiapan, bertanya, keberanian, dan memecahkan soal. Dari data hasil penelitian

terlihat bahwa 10 responden memperhatikan pembelajaran dengan kurang baik, terlihat dari mereka tidak menyalakan kamera saat pembelajaran berlangsung. Bisa saja mereka meninggalkan tempat untuk makan, minum, tiduran, dan lain sebagainya. Mereka hanya menyalakan kamera ketika absensi saja dan bahkan ada yang tidak menyalakan sama sekali. Hasil penelitian untuk poin mendengarkan adalah sangat baik, terlihat dari data hasil bahwa mereka selalu mencatat materi yang mereka anggap sulit saat pembelajaran berlangsung. Menurut data hasil pengamatan untuk poin berdiskusi terlihat kurang baik dari 10 responden yang ada hanya 2 responden yang membantu gurunya menyelesaikan permasalahan yang ada.

Pengajar dan siswa memiliki kesiapan yang baik untuk melaksanakan pembelajaran, terlihat dari pengajar yang memulai pembelajaran tepat waktu dan bahkan membagikan link dan memberitahukan media yang akan digunakan 30 menit sebelum pembelajaran. Sehingga, siswa dapat mempersiapkan dirinya untuk pembelajaran dengan maksimal. Hasil penelitian untuk poin bertanya adalah sangat kurang terlihat dari data 10 responden yang merasa kesulitan saat mengerjakan tugas yang diberikan dan tidak ada inisiatif untuk bertanya saat guru sedang menjelaskan. Siswa juga tidak memiliki keberanian dalam menyampaikan permasalahan selama menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka juga cenderung tidak berani mengemukakan pendapat mereka tentang materi yang diberikan. Padahal dari 10 responden yang ada hanya 5 responden yang menjawab materi yang diberikan sesuai dengan apa yang diharapkan, sedangkan yang lainnya menjawab kadang-kadang dan bahkan ada yang tidak sesuai dengan harapannya. Dan juga dari hasil penelitian rata-rata mereka hanya mampu memahami materi sekita 80-90% saja dari materi yang diberikan. Untuk persoalan pemecahan soal atau istilahnya menyelesaikan tugas yang diberikan 10 responden merasa kesulitan dalam menyelesaikannya. Padahal di setiap akhir pembelajaran guru selalu memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung. Ini berarti siswa dan guru tidak memiliki interaksi yang cukup baik, yang mana hal ini berarti siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang berlangsung dan guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan *E-Learning* dan *platform* daring akan terus dilakukan mengingat bahwa angka positif COVID-19 di Indonesia yang masih terus meningkat dan membantu memutus penyebaran virus corona sehingga sampai saat ini masih belum ditentukan kapan pembelajaran dapat berlangsung secara tatap muka. Kurangnya kreatifitas pengajar menyebabkan siswa sulit mengikuti alur pembelajaran yang diberikan. Selain itu, kurangnya kesadaran siswa untuk belajar secara mandiri membuat siswa menjadi kesulitan dalam mengolah materi yang diberikan. Sehingga keaktifan siswa saat pembelajaran menjadi menurun dan bahkan memburuk daripada pembelajaran tatap langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases. *Wellnes And Healthy Magazine*, 187-192.
- Dewi, W. A. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 55-61.
- Sadikin, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19. *BIODIK*, 214-224.
- Rahardjo, M. (2011, Juni Jumat). *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. Diambil kembali dari UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG: <https://www.uin-malang.ac.id/r/110601/metode-pengumpulan-data-penelitian-kualitatif.html>
- Ashari, M. (2020, Maret Jumat). *Pikiran Rakyat*. Diambil kembali dari Proses Pembelajaran Daring di Tengah Antisipasi Penyebaran Virus Corona Dinilai Belum Maksimal: <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01353818/proses-pembejalaran-daring-di-tengah-antisipasi-penyebaran-virus-corona-dinilai-belum-maksimal>
- Rahman, H. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID-19. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 28-37.

- Hartanto. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1-18.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.