

## Efektivitas Pembelajaran Matematika Daring Melalui Quantum E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Grafika

Lidiyatul Izzah<sup>1</sup>, Herwina Bahar<sup>2</sup>, Wilda Yanti<sup>3,\*</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cireundeu, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, 15419

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>3</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cireundeu, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, 15419

\*E-mail : [wildasyafei@gmail.com](mailto:wildasyafei@gmail.com)

### ABSTRAK

Adanya pandemi covid-19 cukup berdampak pada kemajuan di bidang pendidikan. Oleh karena itu, pihak-pihak sekolah dan pengajar harus mampu memilih media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan *Quantum e-Learning* selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Quantum e-learning* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan sekolah-sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan *Quantum e-Learning*. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik SMK Grafika Lebak Bulus yang diajarkan pada mata pelajaran matematika menggunakan metode daring. Sampel penelitian yakni peserta didik kelas XD dan XE yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan secara daring. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan *Quantum e-Learning* sangat efektif (5,7%), sebagian besar mereka menilai efektif (20,8%), dan paling banyak menilai biasa saja (58,5). Ada juga peserta didik yang menganggap tidak efektif dan sangat tidak efektif (7,5%), maka pendidik harus memenuhi saran dari responden, yaitu sebagai berikut: (1) Rangkuman materi pembelajaran lebih ringkas namun jelas dan mudah dipahami; (2) Kurangi mengirim file atau video berat sehingga bisa menghemat kuota; (3) Sebisanya video pembelajaran langsung dibuat oleh guru matematika bukan video dari *YouTube*; (4) Lebih sering mengingat peserta didik jika ada tugas; (5) Sebelum memberikan tugas pastikan peserta didik sudah mengumpulkan tugas sebelumnya sehingga tugas tidak menumpuk; (6) Pembahasan tugas harus mudah dimengerti dan menyertakan cara kerjanya.

**Kata kunci:** *Quantum e-Learning*, Pembelajaran Daring dan Pandemi Covid-19

### ABSTRACT

*The existence of the Covid-19 pandemic has an impact on progress in the field of education. Therefore, the school and teachers must be able to choose learning media that are easily implemented by students. This study aims to see a strong picture of learning using Quantum e-Learning during the Covid-19 pandemic in mathematics. Quantum e-learning is one of the learning media used in schools. This research is a descriptive quantitative research that focuses on evaluating learning using Quantum e-Learning. The study population was all students of SMK Grafika Lebak Bulus who taught mathematics using the bold method. The research sample of students in class XD and XE was selected using simple random sampling technique. The data instrument used a boldly drawn questionnaire. Data analysis using descriptive statistics. The results of the study described students' assessment of mathematics learning using Quantum e-Learning as very effective (5.7%), most of them rated it as effective (20.8%), and most rated it as mediocre (58.5). There are also students who consider it ineffective and very ineffective (7.5%), so educators must fulfill the suggestions of respondents, namely as follows: (1) The summary of learning materials is more concise but clear and easy to implement; (2) Send less heavy files or videos so as to provide a quota; (3) Mathematics teachers should make direct learning videos*

*instead of YouTube videos; (4) Better remember the syringe of students if there is an assignment; (5) Before giving assignments and students have already collected the previous assignments so that the assignments do not accumulate; (6) The task discussion must be easy to apply and include how it works.*

**Keywords:** *Quantum e-Learning, Online Learning and the Covid-19 Pandemic*

## 1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan menyebarnya jenis virus baru yaitu coronavirus (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut coronavirus disease 2019 (Covid-19). (Yuliana, 2020:187). Wabah yang berasal dari Cina yaitu Covid-19 telah menyebarkan ke seluruh penjuru dunia dan telah masuk ke Indonesia ±6 bulan yang lalu sekitar bulan Maret tahun 2020. Data dari *World Health Organization* (WHO) tanggal 30 September 2020, secara Global terdapat kasus konfirmasi sebanyak 33.249.563, meninggal sebanyak 1.000.040, dan angka kematian 3,0%. Regional Asia Tenggara terdapat kasus konfirmasi sebanyak 6.888.331 dan kasus meninggal sebanyak 112.827. Adapun negara yang terdampak yaitu negara terjangkit sebanyak 215 dan negara transmisi lokal sebanyak 179.

Data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tanggal 30 September 2020 menyatakan di Indonesia sendiri kasus dengan spesimen diperiksa sebanyak 1.993.694, kasus negative 1.706.686, kasus konfirmasi 287.008, kasus meninggal 10.740, kasus sembuh 214.947, kasus aktif 61.321 dan kasus suspek 132.693. Adapun kota terdampak sebanyak 497 dan transmisi lokal sebanyak 301. Angka-angka ini terus melonjak dan penanganannya sangat susah karena beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya kesadaran masyarakat dalam menaati protokol kesehatan dan masih banyak faktor lainnya.

Hingga saat ini upaya pemerintah untuk memutuskan rantai penyebaran covid-19 adalah dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sehingga ini sangat berdampak pada pertumbuhan di bidang pendidikan. Semua aktivitas belajar mengajar dilakukan secara daring sesuai dengan aturan dari pemerintah.

Permasalahan saat ini adalah

banyak peserta didik yang menganggap matematika itu sulit. Apalagi saat ini pembelajaran dilakukan secara daring sehingga ini juga salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik merasa matematika itu sangat sulit. Padahal pelajaran matematika tidak melulu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu. Banyak kemampuan yang bisa dikembangkan dari pembelajaran matematika, antara lain penyelesaian masalah, komunikasi matematis, dan koneksi matematis. (Yuliza, 2020:21)

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. (Rohmawati, 2015:25). Kurtanto (2017:101) mengatakan bahwa model pembelajaran daring awalnya digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang sistem dan manfaat pembelajaran dengan menggunakan jaringan *online* yang berbasis computer /laptop /*handphone*, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung bisa dilakukan secara virtual. Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan efektivitas suatu pembelajaran bisa diukur dari tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran. Sekarang pembelajaran dilakukan secara daring sehingga untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus bisa mengelola situasi saat ini.

Menggunakan media *online* merupakan solusi agar peserta didik dapat memahami pelajaran selama pembelajaran daring. Berdasarkan hasil penelitian (Mustakim, 2020:3) peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media *online* sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%) dan sama sekali tidak ada (0%) yang

menilai sangat tidak efektif. Hal ini menunjukkan peserta didik sudah mulai menerima pembelajaran secara daring.

Sekolah yang saya teliti yaitu SMK Grafika Lebak Bulus sudah menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga pembelajaran dilakukan secara daring dan menggunakan media *online*. SMK Grafika sudah menerapkan media *online*, yaitu *Quantum e-Learning* yang sejenis dengan *Google Classroom*. Nurrita (2018:174) mengatakan bahwa media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. *Quantum e-Learning* adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital atau *online* yang terdiri dari fitur materi pelajaran, penugasan dan ujian. Media ini hampir sejenis dengan *Google Classroom*.

Sehingga dalam pelaksanaan penggunaan *Quantum e-Learning* diperlukan evaluasi untuk mengetahui langkah apa yang diperlukan dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran matematika daring melalui *Quantum e-Learning* pada masa pandemi covid-19 di SMK Grafika.

## 2. METODE PENELITIAN

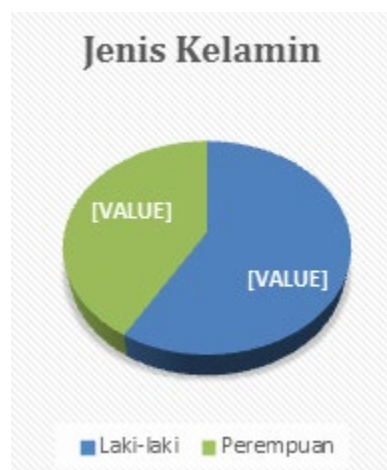
Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran matematika melalui *Quantum e-Learning* pada masa pandemi covid-19 di SMK Grafika. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMK Grafika yang diajarkan pada mata pelajaran matematika. Sampel yang menjadi responden penelitian sebanyak 53 peserta didik dari kelas XD (Teknik Jaringan Komputer) dan XE (Administrasi Perkantoran Akutansi Keuangan dan Lembaga) SMK Grafika yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrument pengumpulan data yang peneliti gunakan

adalah kuesioner yang dibagi menggunakan *google form*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karakteristik Sampel

Karakteristik sampel yaitu jumlah sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini. Peserta didik yang menjadi sampel penelitian terdiri dari kelas XD dan XE. Kelas XD terdiri dari 20 peserta didik dan kelas XE terdiri dari 37 peserta didik. Sedangkan peserta didik yang menjadi responden sebanyak 53 anak dan ada 4 anak yang tidak mengisi angket penelitian. Peserta didik terdiri dari 41,5% berjenis kelamin perempuan dan 58,5% berjenis kelamin laki-laki (Lihat Gambar 1).

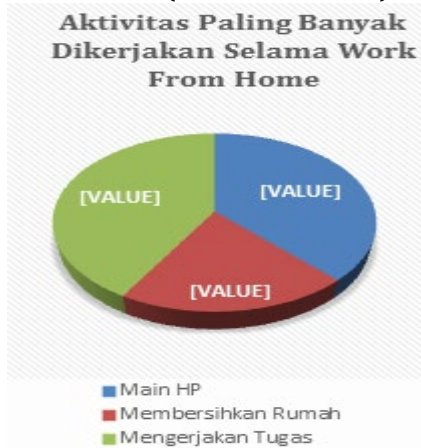


Gambar 1. Jenis Kelamin

Selama *work from home* peserta didik yaitu responden rata-rata lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengerjakan tugas. Selain itu mereka juga lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *handphone* karena tugasnya juga ada di *handphone*. Banyak peserta didik yang mengeluh karena tugas yang terlalu banyak. Padahal sebenarnya dari penelitian saya selama dua bulan mengajar, permasalahannya bukan pada tugas yang terlalu banyak tapi kurangnya disiplin anak-anak dalam mengerjakan tugas. Mereka kurang disiplin dalam menyicil tugas untuk meringankan tugas yang ada.

Hasil respon dari kuesioner yang dibagikan, sebanyak 53 responden yang menanggapi yaitu terdapat 22 peserta didik atau 41,5% peserta didik yang

aktivitas paling banyak dikerjakan selama *work from home* yaitu mengerjakan tugas. Bermain *handphone* 37,7% sebanyak 20 peserta didik dan membersihkan rumah 20,8% sebanyak 11 peserta didik. (Lihat Gambar 2)



**Gambar 2.** Aktivitas Paling Banyak Dikerjakan Selama *Work From Home*

Peserta didik mengalami keluhan fisik karena terlalu lama menggunakan *handphone* untuk mengerjakan tugas. Keluhan fisik yang paling banyak adalah sakit mata yaitu sebanyak 35,8% atau 19 peserta didik. Ada juga yang susah tidur akibat kelamaan menggunakan *handphone* yaitu sebanyak 18,9% atau 10 peserta didik. Selanjutnya ada keluhan sakit kepala sebanyak 11,3% atau 6 peserta didik. Walaupun banyak yang merasakan keluhan fisik tapi ada juga peserta didik yang tidak merasakan keluhan fisik yaitu sebanyak 34% atau 18 peserta didik. (Lihat Gambar 3)

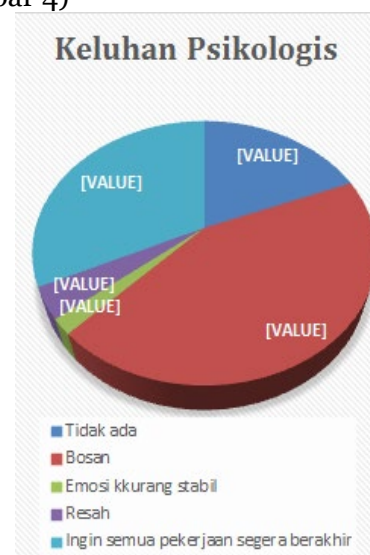


**Gambar 3.** Keluhan Fisik

Penggunaan *Handphone* secara berlebihan sangat berdampak pada gangguan kesehatan. Hasil penelitian ini

sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Chaidirman dkk. (2019:39) yang menyatakan bahwa penggunaan *handphone* secara berlebihan berdampak pada gangguan kesehatan. Selain itu mereka juga menyatakan dampaknya adalah kurang bersosialisasi karena hanya berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya yang menggunakan *handphone*.

Peserta didik tidak hanya merasakan keluhan fisik, tapi mereka juga merasakan keluhan psikologis. Keluhan psikologis yang paling banyak dirasakan oleh peserta didik adalah rasa bosan yaitu sebanyak 43,4% atau 23 peserta didik. Rasa bosan yang mereka alami dikarenakan mereka merasa tugas semakin hari semakin banyak, ada juga yang merasa bosan dikarenakan tidak bisa melihat suasana baru, ada juga yang merasa kurang semangat karena belajar di rumah dan ingin cepat-cepat masuk sekolah seperti biasa. Selanjutnya ada yang merasa ingin semua pekerjaan segera berakhir, yaitu sebanyak 32,1% atau 17 peserta didik. Ada juga yang merasa resah, yaitu sebanyak 3,8% atau 2 peserta didik dan ada 1 orang peserta didik atau 1,9% yang merasa emosinya kurang stabil. Walaupun banyak yang merasakan keluhan psikologis tapi ada juga peserta didik yang tidak merasakan keluhan psikologis, yaitu sebanyak 18,9% atau 10 orang peserta didik. (Lihat Gambar 4)

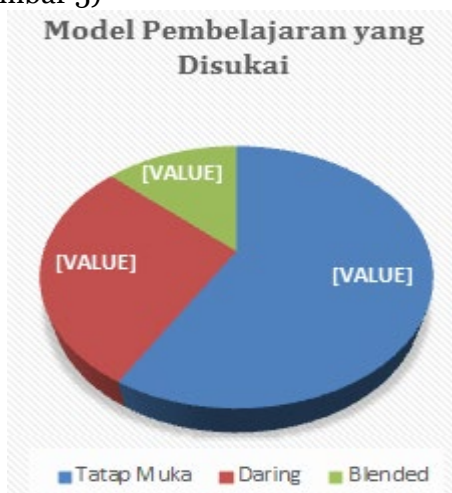


**Gambar 4.** Keluhan Psikologis

## 2. Gambaran Pembelajaran Matematika Daring Menggunakan Quantum e-Learning

### Model Pembelajaran Matematika yang Paling Disukai

Hasil penelitian deskriptif menggambarkan peserta didik paling banyak menyukai model pembelajaran matematika secara tatap muka yaitu sebanyak 58,5% atau 31 orang peserta didik. Mereka menyukai tatap muka dikarenakan tatap muka lebih jelas, bisa lebih fokus, lebih mudah memahaminya, lebih mudah untuk bertanya ketika ada yang belum dimengerti, ada juga yang ingin bertemu teman-temannya dan supaya dapat ongkos dari orang tua. Selanjutnya ada 15 orang peserta didik atau 28,3% yang lebih menyukai model pembelajaran secara daring dikarenakan lebih fokus. Terakhir ada 7 orang peserta didik atau 13,2% yang lebih menyukai perpaduan tatap muka dan daring. (Lihat Gambar 5)



Gambar 5. Model Pembelajaran Matematika yang Disukai

Pembelajaran secara daring memang ada banyak dampak positifnya. Salah satu dampaknya adalah jangkauannya lebih luas. Peserta didik dapat menciptakan komunitas pembelajaran daring dan mendapat banyak teman baru serta waktunya efisien, dapat dilakukan kapan saja. (Sabron, 2019:37).

Meskipun banyak keuntungan menggunakan model pembelajaran

secara daring tapi hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai model pembelajaran tatap muka yaitu sebesar 58,5%. Tidak dapat dipungkiri pembelajaran dengan tatap muka masih tetap menjadi model pembelajaran yang paling disukai. Padahal pembelajaran secara daring di Indonesia sudah berlangsung sekitar  $\pm$  6 bulan. Sebagaimana surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang diedar pada tanggal 24 Maret 2020.

### Media Pembelajaran Matematika secara Daring yang Paling Disukai

*Google Classroom* paling banyak disukai oleh peserta didik. Ada 30,2% atau 16 orang peserta didik, mereka menyukai *Google Classroom* dikarenakan tidak banyak memakan kuota internet. Selanjutnya yang menyukai *Quantum e-Learning* dan *WhatsApp Group* sama banyak, yaitu 28,3% atau 15 orang peserta didik. Ada juga yang menyukai *YouTube* sebanyak 9,4% atau 5 orang peserta didik. Mereka menyukainya karena *YouTube* seperti tatap muka langsung dan bisa distop, jadi lebih mudah untuk memahami materinya. Terakhir ada 2 orang peserta didik atau 3,8% yang menyukai *Zoom* dikarenakan seperti tatap muka tapi kendalanya aplikasi sejenis ini lebih banyak memakan kuota sehingga tidak semua peserta didik yang bisa mengaksesnya. (Lihat Gambar 6)



Gambar 6. Media Daring yang Disukai

Inovasi pembelajaran menggunakan media online bisa membantu peserta didik menjalani pembelajaran daring selama pandemi covid-19. (Mustakim, 2020:10). Tapi dalam pemilihan media pembelajaran, guru dituntut memiliki kemampuan untuk menggali segala potensi dan kreatifitas peserta didik. (Firdaus, 2017:58). Semenjak berlangsungnya pembelajaran secara daring, tugas seorang pengajar bertambah yaitu memikirkan bagaimana caranya agar proses pembelajaran bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Salah satunya memilih media daring yang tepat dan membuatnya semakin menarik minat belajar peserta didik. Jangan sampai proses pembelajaran secara daring tidak melibatkan peserta didik untuk berinteraksi dan bediskusi. (Sari, 2015:33). Sehingga peserta didik hanya menjadi penonton dan pembelajarannya hanya satu arah, yaitu penjelasan dari pengajarnya saja.

### Metode Pembelajaran Matematika secara Daring yang Paling Disukai

Secara berturut-turut metode pembelajaran matematika secara daring yang paling peserta didik sukai adalah video penjelasan dari guru matematika, yaitu sebesar 32.1% atau 17 orang peserta didik. Alasan yang mereka berikan adalah lebih jelas daripada menggunakan *Zoom* atau sejenisnya karena bisa fokus dan diulang kembali. Selanjutnya ada *Quiz* sebesar 18.9% atau 10 orang peserta didik. Menyusul tugas kelompok sebesar 15,1% atau 8 orang peserta didik. Selanjutnya ada video dari *YouTube* sebesar 13,2% atau 7 orang peserta didik, 9,4% atau 4 orang peserta didik yang menyukai tugas individu, 7,5% atau 5 orang peserta didik yang menyukai rangkuman dan penjelasan lewat audio. Terakhir ada 3,8% atau 2 orang peserta didik yang menyukai ceramah lewat media *online*. (Lihat Gambar 7)



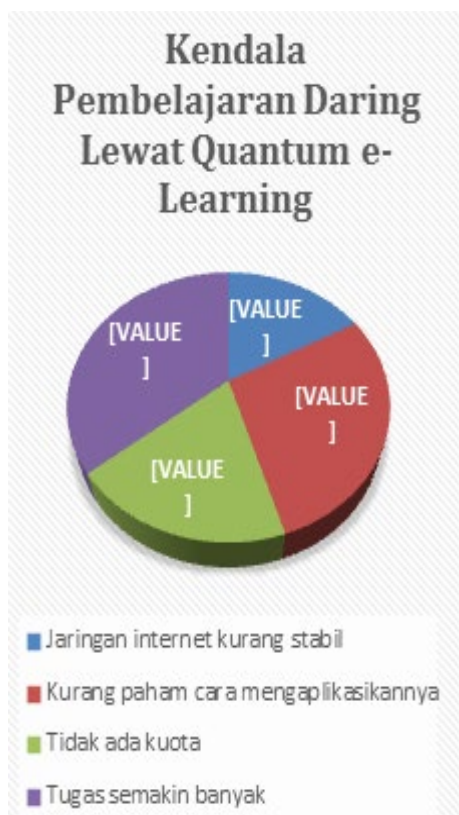
Gambar 7. Metode Pembelajaran Matematika Daring yang Paling Disukai

Media sosial adalah media atau perantara yang diakses dengan internet yang memungkinkan pengguna bereksprei 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. (Azka, 2019:227).

Sehingga dalam memilih metode pembelajaran secara daring sangat berkaitan dengan media pembelaran yang dipilih. Jadi pengajar harus memiliki kemampuan untuk memilih media dan metode yang tepat untuk peserta didiknya. Peserta didik lebih banyak menyukai metode pembelajaran dengan video yang dibuat langsung oleh gurunya sehingga mereka masih bisa sedikit merasakan suasana belajar.

### Kendala yang Dihadapi Selama Pembelajaran Daring Menggunakan Quantum e-Learning

Kendala yang mereka rasakan adalah lebih banyak yang belum paham cara mengaplikasikannya. Jadi mereka tidak bisa mengumpulkan tugas karena belum paham pengaplikasiannya. Sebesar 28,3% atau 15 orang anak yang belum paham cara mengaplikasikannya. Akibatnya banyak peserta didik merasa tugas semakin menumpuk, salah satu faktornya yaitu tidak paham cara mengaplikasikannya. Terdapat 35,8% atau 19 orang anak yang merasakan hal tersebut. Selanjutnya ada 18,9% atau 10 orang peserta didik mengalami kendala tidak ada kuota. Mereka juga mengatakan *handphone* kurang mendukung, memori penuh dan tidak mempunyai *handphone*. Terakhir ada 17% atau 9 orang peserta didik yang mengalami kendala kurang stabilnya jaringan internet. (Lihat Gambar 8)



**Gambar 8.** Kendala Pembelajaran Matematika Daring Menggunakan *Quantum e-Learning*

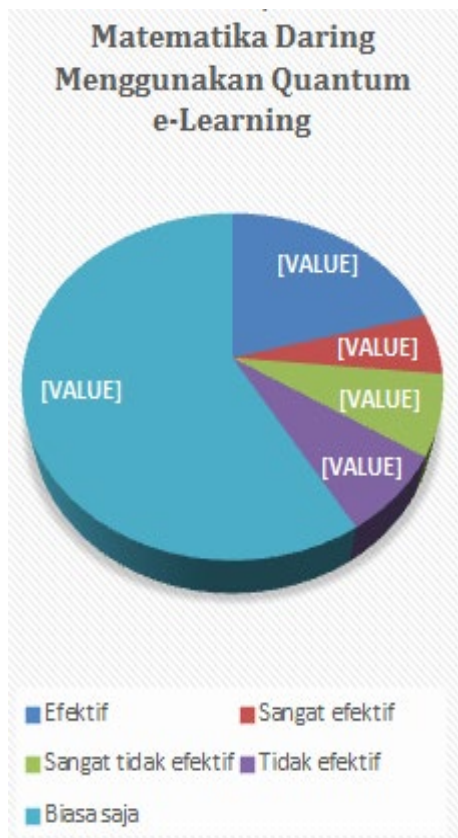
Pembelajaran jarak jauh yang sukses dan efektif membutuhkan perhatian dan komitmen yang besar dari pihak pengelola. Oleh karena itu, instruktur harus merancang program-

program berkualitas tinggi yang efektif di kelas virtual dengan cara memaksimalkan potensi *software* dan kemampuan mereka dalam membangun atmosfer pembelajaran kondusif, seperti rutin memberikan *feedback* kepada peserta didik. (Yustika, 2019:195). Maka dari itu, harus ada pelatihan yang diberikan kepada pengajar dan peserta didik agar maksimal tercapainya tujuan pembelajaran. Selanjutnya harus ada evaluasi dari pelatihan tersebut dan apabila masih banyak kekurangan lebih baik memberikan pelatihan lebih lanjut sebelum menggunakannya.

### Penilaian Pembelajaran Menggunakan *Quantum e-Learning* Keefektifan Daring

*Quantum e-Learning* hampir sejenis dengan *Google Classroom*. *Isi Quantum e-Learning* ada absensi, materi pembelajaran, tugas dan ujian. Penilaiannya juga bisa langsung diberikan di *Quantum e-Learning*. Hanya saja pengaplikasian lumayan susah untuk pemula. Jadi, harus benar-benar dipahami. Sehingga sangat diperlukan evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Sebesar 58,5% atau 31 peserta didik merasakan biasa saja menggunakan *Quantum e-Learning* untuk pembelajaran daring, mereka tidak memberikan alasan kenapa merasa biasa saja. Selanjutnya ada 20,8% atau 11 peserta didik yang merasa efektif menggunakan *Quantum e-Learning* untuk pembelajaran daring. Salah satu alasannya adalah setelah beberapa kali menggunakannya mereka sudah paham dan merasa efektif menggunakan *Quantum e-Learning*. Selanjutnya ada yang merasakan tidak efektif dan sangat tidak efektif sebesar 7,5% atau 4 peserta didik. Mereka mengatakan lebih baik menggunakan *WhatsApp Group*. Alasan lain masih banyak yang kurang memahami cara mengaplikasikannya. Walaupun demikian ada 3 peserta didik merasa bahwa menggunakan *Quantum e-Learning* sangat efektif yaitu sebesar 5,7%. (Lihat Gambar 9)



**Gambar 9.** Efektivitas Pembelajaran Matematika Daring Menggunakan *Quantum e-Learning*

Berikut refleksi dari peneliti agar ke depannya pembelajaran matematika secara daring menggunakan *Quantum e-Learning* bisa lebih efektif:

1. Berdasarkan pelaksanaannya masih banyak peserta didik yang kurang paham cara menggunakan *Quantum e-Learning* sehingga harus diarahkan satu-satu agar mereka paham cara menggunakannya.
2. Berdasarkan pelaksanaannya masih ada peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas di *Quantum e-Learning* sehingga guru harus menanyakan satu-satu kepada peserta didik kendala apa yang membuat mereka tidak mengumpulkannya.
3. Kendala pembelajaran daring yang peserta didik rasakan dan menghambat mereka untuk belajar dan mengerjakan tugas antara lain tidak ada kuota internet, hp kurang mendukung dan memori hp penuh sehingga kita harus mengarahkannya dan memberikan

4. solusi agar mereka tetap bisa belajar. Masih banyak peserta didik yang tidak disiplin ketika mengerjakan tugas. Contohnya mereka ketika diberikan tugas tidak langsung dikerjakan sehingga tugasnya menumpuk dan mereka beralasan belum mengerjakan tugas karena banyak tugas yang lain. Maka dari itu kita harus selalu mengingatkan peserta didik untuk mengerjakan tugas tepat waktu sehingga tugas-tugas yang lain bisa dikerjakan tepat waktu.

### **Saran Agar Pembelajaran Matematika Secara Daring Lebih Efektif**

Berikut rangkuman saran dari responden agar ke depannya pembelajaran matematika secara daring bisa lebih efektif:

1. Rangkuman materi pembelajaran lebih ringkas namun jelas dan mudah dipahami.
2. Kurangi mengirim file atau video berat sehingga bisa menghemat kuota.
3. Sebisanya video pembelajaran langsung dibuat oleh guru matematika, bukan video dari *YouTube*.
4. Lebih sering mengingat peserta didik jika ada tugas.
5. Sebelum memberikan tugas pastikan peserta didik sudah mengumpulkan tugas sebelumnya sehingga tugas tidak menumpuk.
6. Pembahasan tugas harus mudah dimengerti dan menyertakan cara kerjanya.

Peserta didik semakin lama semakin menerima bahwa pembelajaran daring adalah solusi yang tepat dan harus diterima karena kondisi saat ini memang hanya memungkinkan pembelajaran dilakukan secara daring. Hanya saja sangat penting bagi pihak sekolah dan pengajar untuk melakukan pelatihan dan evaluasi terkait media pembelajaran yang digunakan. Sehingga akan selalu ada perbaikan untuk pembelajaran yang lebih baik.



## KESIMPULAN

Pembelajaran matematika dari awal memang sangat ditakutkan oleh peserta didik. Apalagi saat ini pembelajaran dilakukan secara daring. Maka dari itu, pihak sekolah dan pengajar harus mampu memilih media pembelajaran yang memudahkan peserta didik. Alhasil peserta didik merasa pembelajaran matematika secara daring menggunakan *Quantum e-Learning* sangat efektif (5,7%), sebagian besar mereka menilai efektif (20,8%), dan paling banyak menilai biasa saja (58,5). Ada juga peserta didik yang menganggap tidak efektif dan sangat tidak efektif yaitu sebesar (7,5%).

Berikut refleksi dari peneliti agar ke depannya pembelajaran matematika secara daring menggunakan *Quantum e-Learning* bisa lebih efektif: (1) Berdasarkan pelaksanaannya masih banyak peserta didik yang kurang paham cara menggunakan *Quantum e-Learning* sehingga harus diarahkan satu-satu agar mereka paham cara menggunakannya; (2) Berdasarkan pelaksanaannya masih ada peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas di *Quantum e-Learning* sehingga guru harus menanyakan satu-satu kepada peserta didik kendala apa yang membuat mereka tidak mengumpulkannya; (3) Kendala pembelajaran daring yang peserta didik rasakan dan menghambat mereka untuk belajar dan mengerjakan tugas antara lain tidak ada kuota internet, hp kurang mendukung dan memori hp penuh sehingga kita harus mengarahkannya dan memberikan solusi agar mereka tetap bisa belajar; (4) Masih banyak peserta didik yang tidak disiplin ketika mengerjakan tugas. Contohnya mereka ketika diberikan tugas tidak langsung dikerjakan sehingga tugasnya menumpuk dan mereka beralasan belum mengerjakan tugas karena banyak tugas yang lain. Maka dari itu kita harus selalu mengingatkan peserta didik untuk mengerjakan tugas tepat waktu sehingga tugas-tugas yang lain bisa dikerjakan tepat waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

Azka, Raekha. (2019). Media Sosial dan

Pembelajaran Matematika. *Jurnal Prosiding Sendika*, 5 (1). 227. Retrieved from [file:///D:/Documents/Downloads/715-1739-1-PB%20\(1\).pdf](file:///D:/Documents/Downloads/715-1739-1-PB%20(1).pdf)

Chaidirman., Indriastuti, D., & Narmi. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (*Gadget*) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Jurnal of Holistic Nursing and Health Science*, 2 (2). 39. Retrieved from <file:///D:/Documents/Downloads/6954-21065-1-SM.pdf>

Firdaus, Indra Cahya. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2 (1), 58. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/261229-pengaruh-penggunaan-media-pembelajaran-d-a22d25dd.pdf>

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). *Update Covid-19*. Jakarta.

Kurtanto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3 (1). 101, Retrieved from <file:///D:/Documents/Downloads/1820-5909-3-PB.pdf>

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disese (Covid-19)*. Jakarta. Nadiem Anwar Makarim.

Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Al asma: Journal of Islamic Education*, 2 (1), 10. Retrieved from <file:///D:/Documents/Downloads/13646-36213-1-PB.pdf>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

- Misykat*, 3 (1). 174. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meb2104bd7.pdf>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 (1). 16. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/118596-ID-efektivitas-pembelajaran.pdf>
- Sari, Pusvyta. (2015). Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Qura*, 6 (2). 33. Retrieved from <file:///D:/Documents/Downloads/2048-Article%20Text-5465-1-10-20160821.pdf>
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). *Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring*. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1 (1), 21. Retrieved from [file:///D:/Documents/Downloads/252-765-1-PB%20\(1\).pdf](file:///D:/Documents/Downloads/252-765-1-PB%20(1).pdf)
- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Welleness and Healthy Magazine*, 2 (1), 187. Retrieved from [file:///D:/Documents/Downloads/95-284-1-PB%20\(1\).pdf](file:///D:/Documents/Downloads/95-284-1-PB%20(1).pdf)
- Yustika, G. P., Subagyo, A., Iswati, S. (2019). Masalah yang Dihadapi Dunia Pendidikan Dengan Tutorial Online: Sebuah *Short Review*. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3 (2). 195. Retrieved from <file:///D:/Documents/Downloads/Masalah Yang Dihadapi Dunia Pendidikan Dengan Tuto.pdf>