

## PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI DARING

Devi Soriana Harahap<sup>1</sup>, Hidayat<sup>2</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan<sup>1,2</sup>

Email: [devisoriana7@gmail.com](mailto:devisoriana7@gmail.com), [hidayat@umnaw.ac.id](mailto:hidayat@umnaw.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis problematika pembelajaran matematika pada materi pecahan selama daring di SD negeri 101899 Lubuk Pakam. Pelaksanaan proses pembelajaran secara *online* maupun daring memiliki beberapa problematika atau kendala-kendala yang sangat serius untuk diantisipasi. Adapun kendala terbesar dalam pembelajaran daring adalah peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sumber data yang digunakan sumber data primer, data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang akan diteliti dengan mengambil, meneliti dan diolah sendiri oleh peneliti. Instrumen pengumpulan datanya observasi dan wawancara, peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang dilakukan kepada narasumber diantaranya guru mata pelajaran matematika (wali kelas) dan siswa. Penelitian ini mengambil 6 responden dimana 3 siswa/ siswi SD negeri 101899 Lubuk Pakam dan 3 guru mata pelajaran matematika (wali kelas) SD negeri 101899. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa solusi pemecahan problematika pembelajaran Daring diantaranya adalah guru hendaknya menyiapkan materi materi pembelajaran semenarik mungkin, seperti penyajian materi dalam *slide powerpoint* disertai video pembelajaran.

**Kata Kunci:** Problematika, pembelajaran Matematika

### ABSTRACT

This study aims to analyze the problems of learning mathematics in fractions while online at SD Negeri 101899 Lubuk Pakam. The implementation of the online and online learning process has some very serious problems or obstacles to anticipate. The toughest obstacle in online learning is that students can become less active in conveying their aspirations and thoughts, so that it can result in boring learning. This type of research is qualitative research, the data sources used are primary data sources, data obtained directly from the object to be studied by taking, researching and processing themselves by the researcher. The data collection instruments were observation and interviews, the researchers used structured interviews conducted to resource persons including mathematics subject teachers (homeroom teachers) and students. This research took 6 respondents of which 3 students / students of SD Negeri 101899 Lubuk Pakam and 3 teachers of mathematics subjects (homeroom) SD Negeri 101899. With the results of the study stating that the solution to solving the problems of online learning, including teachers should prepare learning materials as interesting as possible. , such as presenting material in powerpoint slides accompanied by learning videos.

**Keywords:** Problematics, Mathematics learning

### PENDAHULUAN

Pendidikan Matematika di sekolah merupakan fondasi kuat dalam pengembangan matematika di suatu negara, termasuk Indonesia (Ekhsan. 2018: 2). Hal tersebut sependapat dengan pernyataan Siagian (2016: 59) yang mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain

maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Matematika memiliki peranan yang penting dalam segala aspek kehidupan terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan yaitu belajar dan mengajar. Sejak adanya pandemi Covid-19, Indonesia harus membatasi aktivitas yang melibatkan banyak orang guna memutus penyebaran virus Covid-19. Virus Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti

dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Seperti yang terdapat dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Republik Indonesia telah menghimbau lembaga pendidikan untuk tidak menerapkan pembelajaran tatap muka akan tetapi pembelajaran dapat dilakukan secara daring. (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran daring tentunya berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring lebih memfokuskan pada kecermatan dan ketepatan peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi pembelajaran daring (Riyana, 2019: 1-43). Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan peserta didik, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet. Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara *online* maupun daring memiliki beberapa problematika atau kendala-kendala yang sangat serius untuk diantisipasi.

Adapun kendala terbesar dalam pembelajaran daring adalah peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan Pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar. , kesibukan orang tua mencari nafkah berdampak pada ketidakpedulian anak saat belajar dirumah, dan kecanduan anak terhadap permainan *game online* saat diberikan *smarthphone* yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar secara *online* Problematika akan ketiadaan kuota (pulsa internet) yang membutuhkan biaya cukup tinggi, guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring, terutama orangtua peserta didik

dari kalangan ekonomi menengah ke bawah yang tidak memiliki anggaran dalam menyediakan jaringan internet Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring, sehingga pelaksanaannya kurang efektif (Kemdikbud, 2020). Dengan hal ini dilakukan penelitian Problematika Pembelajaran Matematika Melalui Daring

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu fenomena. Penelitian ini dilakukan di SD 101899 Lubuk Pakam. Yang beralamatkan di Jalan Utama Lubuk Pakam Sumatera Utara. Waktu dilaksanakannya penelitian ini direncanakan pada bulan Juni 2021. Sumber data yang digunakan sumber data primer, data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang akan diteliti dengan mengambil, meneliti ,dan diolah sendiri oleh peneliti. Instrumen pengumpulan datanya observasi dan wawancara, peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang dilakukan kepada narasumber diantaranya guru mata pelajaran matematika (wali kelas) dan siswa. Penelitian ini mengambil 6 responden dimana 3 siswa/ siswi SD negeri 101899 Lubuk Pakam dan 3 guru mata pelajaran matematika ( wali kelas) SD negeri 101899. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah transkrip wawancara. Analisis penelitian dilakukan dengan cara menganalisis hasil transkrip wawancara pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban telah disiapkan, responden diberi pertanyaan.

**Tabel 3.1**  
Kisi-kisi lembar wawancara guru

No	Aspek Wawancara	Indikator	Nomor Item
1	Pembelajaran	Proses pembelajaran daring	1,2
2		Kendala selama proses pembelajaran daring	3,4
3	Fasilitas	Ketersediaan Fasilitas sekolah dalam pembelajaran daring	5
4	Kendala	Cara mengatasi kendala dalam pembelajaran daring	6
5	Solusi	Media dan metode pembelajaran daring	7,8

**Tabel 3.2**  
Kisi-kisi lembar wawancara guru

No	Aspek Wawancara	Indikator	Nomor Item
1	Pembelajaran	Proses pembelajaran daring	1,2
2		Kendala selama proses pembelajaran Daring	3
3	Fasilitas	Ketersediaan Fasilitas sekolah dalam pembelajaran daring	4
4	Kendala	Cara mengatasi kendala dalam pembelajaran daring	5
5	Solusi	Media dan metode pembelajaran daring	6,7

Adapun tehnik analisis data penelitian ini adalah 1) Reduksi data adalah Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pengurangan data, namun dalam arti yang lebih luas adalah proses penyempurnaan data, baik pengurangan terhadap data yang kurang perlu dan tidak relevan maupun penambahan terhadap data yang dirasa masih kurang. Mereduksi data juga berarti: proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Agustinova, 2015: 64). Tahap penyajian data adalah proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori atau

pengelompokan-pengelompokan yang diperlukan. *Display* data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk: uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sebagainya (Agustinova, 2015: 65). 3. Tahap penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) adalah proses perumusan makna dari hasil penelitian yang diungkapkan dengan kalimat yang singkat-padat dan mudah dipahami, serta dilakukan dengan cara berulang kali melakukan peninjauan mengenai kebenaran dari penyimpulan itu, khususnya berkaitan dengan relevansi dan konsistensinya terhadap judul, tujuan dan perumusan masalah yang ada (Agustinova, 2015: 68).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kenyataan dilapangan tersebut, dipahami bahwa pembelajaran daring merupakan solusi alternatif pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19, meskipun memunculkan sejumlah permasalahan dalam penerapannya baik bagi guru, peserta didik, orangtua maupun institusi pendidikan. Hal tersebut menjadi tantangan yang cukup besar bagi guru dan siswa untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Disaat seperti inilah kreativitas guru sangat diasah. Guru harus membuat alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar di rumah. Media yang dapat disesuaikan dengan kenyataan bahwa anak-anak yang suka bermain *game online* dan memanfaatkan ilmu teknologi yang semakin maju, para pendidik diharapkan dapat meningkatkan suatu inovasi untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Matematika.

Hal ini sependapat dengan hasil penelitian dari Asmuni (2020) yang menyatakan bahwa solusi pemecahan problematika pembelajaran Daring diantaranya adalah guru hendaknya menyiapkan materi materi pembelajaran semenarik mungkin, seperti penyajian materi dalam *slide powerpoint* disertai video pembelajaran agar materi lebih hidup dirasakan oleh peserta didik dan apabila dalam hal keterbatasan penguasaan IT, guru dapat menggunakan teknologi yang pengoperasiannya lebih sederhana, seperti aplikasi *whatsapp*. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah mengadaptasi *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. AVA sendiri berperan sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media video pembelajaran. media video pembelajaran adalah suatu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara, Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan

sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan AVA yaitu penggunaan animasi *Powtoon*. Yang merupakan layanan *online* yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori dan memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran aktif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Problematika pembelajaran Matematika materi pecahan selama Daring diantaranya siswa cenderung memiliki minat dan motivasi yang sanngat rendah terhadap pembelajaran daring, karena menimbulkan rasa kejenuhan dan tidak ada keseruan saat belajar seperti yang terjadi saat pembelajaran tatap muka, keterbatasan Paket Data dan ketidakstabilan jaringan internet, dan kurang bervariasinya media interaktif untuk pembelajaran secara daring.

2. Upaya dalam menghadapi problematika pembelajaran Matematika materi pecahan selama Daring antara lain dengan pemberian materi melalui aplikasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak seperti video animasi. Selain itu saya juga melakukan komunikasi dan pendekatan pada siswa-siswa yang memiliki motivasi belajar yang selama PJJ, memprioritaskan dengan menjelaskan materi yang menurut mereka tidak paham selama Luring, dan memberikan waktu lebih kepada siswa untuk menyelesaikan tugas yang saya berikan, dan saat ada jaringan yang stabil saya memberikan materi yang paling penting untuk bisa disampaikan kepada siswa-siswi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, Danu Eko. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif, Teori & Praktik*. Yogyakarta: Calpulis
- Agustyaningrum, N. dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp Tunas Baru Jin-Seung Batam Tahun Ajaran 2014/2015. *JurnalPythagoras* 5(1): 32-37 ISSN 2085-9996
- Anugrahana,Andri. 2020. Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar . *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.  
Retreivedfrom:<http://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/download/29/37>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Fibonacci*, 2
- Rahmasari,Aden Fani, dkk. 2020. Pengaruh Pembelajaran *Online* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 17 Surabaya di Tengah Pandemi Covid-19. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Surabaya
- Sari,Raras Kartika. 2019. Analisis Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama dan solusi alternatifnya. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* .Vol. 2 No. 1. Malang
- Sumatini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP GaruT*, 8 (3).

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Journal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 101-113.