



## Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Firly Cahyani Hermawantie<sup>1\*</sup>, Astri Sutisnawati<sup>2</sup>, Luthfi Hamdani Maula<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [firlycahyanihermawantie@gmail.com](mailto:firlycahyanihermawantie@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [astri212@ummi.ac.id](mailto:astri212@ummi.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [luthfihamdani@gmail.com](mailto:luthfihamdani@gmail.com)

---

**Abstract.** This study aims to describe the online-based mathematics learning process on online- for upper-class students at SDN Lembursitu. This type of research uses a qualitative descriptive method, and implemented in class IV-B SDN Lembursitu Sukabumi City. Data collection techniques used in this study were interviews in the online-based learning process. The data analysis technique in this study uses data reduction, , data presentation and drawing conclusions. The results of this study indicate that the obstacles that occur are that some students find it difficult in the learning process using online mode , communication tools and the condition of each student who do not have adequate facilities to support the learning process. The effort made by the teacher is by working together between teachers, schools and parents.

**Key words:** Learning Process; Mathematics Learning; Online based..

**Abstrak.** Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Matematika berbasis daring pada siswa kelas tinggi di SDN Lembursitu. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dan dilaksanakan dikelas IV-B SDN Lembursitu Kota Sukabumi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dalam proses pembelajaran berbasis daring. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hambatan yang terjadi yaitu beberapa siswa merasa kesulitan dalam proses pembelajaran menggunakan mode daring, alat komunikasi serta keadaan setiap siswa yang tidak mempunyai fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan cara bekerja sama antara guru, pihak sekolah dan orang tua murid.

**Kata Kunci:** Proses Pembelajaran; Pembelajaran Matematika; Berbasis Daring.

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran dari mata pelajaran matematika yang diperoleh dari pikiran yang *real* (nyata) serta dipelajari dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat meningkatkan cara

mereka dalam berpikir serta dalam mengatasi salah satu permasalahan. Pembelajaran matematika merupakan suatu dorongan (dukungan) yang diberikan oleh guru dan mempelajari ilmu bersifat nyata serta meningkatkan cara dalam berpikir siswa, agar

memiliki kemampuan dalam berhitung serta membentuk sikap dan pribadi seorang siswa (Alrosyid & Shinta, 2015; Anggraini & Rajagukguk, 2017). Jadi pembelajaran matematika merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang selalu diaplikasikan pada kehidupan. Dalam proses belajar mengajar pun pembelajaran matematika adalah salah satu hal yang penting untuk dipelajari, karena dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari yang membutuhkan pembelajaran matematika, sebab dalam matematika mempelajari ilmu pengurangan, penambahan, perkalian dan pembagian.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu proses dalam kegiatan belajar siswa, memberikan pengalaman melalui beberapa kegiatan yang telah direncanakan, hingga siswa dapat memperoleh kompetensi dari pokok pembahasan matematika yang dapat dipelajari dengan baik dan terampil. Sebagaimana yang telah Allah firmankan dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-3 yang mempunyai arti "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1). Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Dan Tuhanmulah yang maha mulia (3)". Ayat tersebut menjelaskan bahwa maha besar Allah mewajibkan semua manusia untuk membaca atau belajar dari sejak segumpal darah. Oleh karena itu setiap manusia diwajibkan belajar, demikian halnya pembelajaran matematika sangat diwajibkan untuk dipelajari dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Belajar matematika pada Sekolah Dasar ialah pembelajaran yang memiliki perbedaan antara karakter anak dalam cara berfikir pada (Mantolas & Lakapu, 2019 : 34) Selaras dengan Mantolas & Lakapu, menurut Karso (2011 : 1.7) anak usia SD sedang dalam masa kemajuan (perkembangan) dalam cara berpikir mereka. Sebab dalam tahapan ini siswa bisa berpikir (belajar secara kritis), dapat belajar (mengembangkan) kemampuan berkomunikasi mereka pada saat proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, sangat memperhatikan pola pikir yang dimiliki siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan serta pengetahuan siswa yang bertujuan supaya lebih efektif mempelajarinya. Adapun karakteristik siswa dalam pembelajaran daring diantaranya:

1. Semangat dalam pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa diharapkan lebih semangat yang bertujuan agar siswa lebih mandiri.
2. *Literacy* pada teknologi, dalam proses pembelajaran diharapkan siswa memiliki pemahaman teknologi serta dapat menguasai terhadap teknologi yang digunakan salah satunya penggunaan *smartphone*.
3. Kemampuan dalam berkomunikasi serta interpersonal, karena kedua kemampuan tersebut sangat berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran mode daring.
4. Berkolaborasi, siswa harus memiliki kemampuan dalam berinteraksi serta berkolaborasi.
5. Kemampuan agar dapat belajar mandiri, salah satu karakter dalam melaksanakan proses pembelajaran daring yaitu siswa mampu belajar secara mandiri (Handarini & Wulandari, 2020).

Selain mengetahui karakteristik siswa dalam analisis pembelajaran daring, kemampuan guru juga jadi perhatian. Dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa, perkembangan siswa dan pengetahuan awal siswa. Pengetahuan awal dapat memengaruhi hasil belajar matematika pelajar (Siregar & Novalinda, 2020).

Guru dalam proses pembelajarannya diharuskan menggunakan metode pada saat pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru harus memiliki kesesuaian dengan perkembangan (kecakapan) yang dimiliki oleh seorang siswa. Proses pembelajaran sendiri tidak mengharuskan (selalu) belajar didalam kelas, akan tetapi pembelajaran bisa dilakukan dimana saja salah satunya di rumah menggunakan metode daring (dalam jaringan). Ditambah dengan adanya pandemi di Indonesia yang mengharuskan dalam proses pembelajaran menggunakan sistem daring (dalam jaringan) yang dilakukan di rumah masing-masing antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, sesuai dengan surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Surat edaran tersebut bertujuan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19, dengan tidak menghalangi kegiatan pembelajaran dan tetap melakukan proses pembelajaran dengan cara jarak jauh

antara guru dan siswa menggunakan metode pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan salah satu proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperluas komunikasi siswa, (Mustofa, Chodzirin, & Sayekti, 2019; Purmadi, Hadi, & Najwa, 2018) melatih siswa agar dapat berkomunikasi serta pembelajaran yang menggunakan jaringan internet (Radita, 2018; Sobron, Bayu, Rani, & Meidawati, 2019). Pembelajaran daring ini menuntut agar siswa dapat belajar secara mandiri tidak bergantung kepada guru, dan dalam proses pembelajarannya tidak mengharuskan siswa bertemu secara langsung dengan guru dan siswa lainnya.

Melalui pembelajaran daring ini siswa dapat mempunyai kebebasan dalam waktu belajar mereka. Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan. Pembelajaran daring ini memiliki kelebihan serta manfaat untuk siswa khususnya siswa sekolah dasar, menurut Purmadi (2018) kelebihan pembelajaran daring diantaranya:

1. Semua siswa memiliki ilmu yang diperoleh akan sama dengan sekolah yang lain.
2. Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara langsung di rumah tanpa harus pergi ke luar atau ke sekolah.
3. Kegiatan pembelajaran ini dapat menghemat waktu, tenaga serta biaya terlalu banyak.
4. Melatih siswa dengan belajar secara mandiri.
5. Melatih siswa untuk percaya diri dan berkomunikasi dengan baik dan benar.

Tidak hanya kelebihan, pembelajaran ini memiliki manfaatnya menurut Mustofa (2019). manfaat dari pembelajaran moda dalam jaringan yaitu:

1. Meningkatkan interaksi antara siswa serta guru dalam proses pembelajaran.
2. Membangun komunikasi serta diskusi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, serta orang tua siswa dan guru.
3. Dapat memudahkan guru dalam membuat bahan ajar, media serta soal dimana dan kapan saja.
4. Memudahkan siswa belajar dimana saja.

Berdasarkan fenomena karakteristik siswa dan proses pembelajaran daring dari beberapa sumber yang telah diuraikan, mendorong peneliti untuk menganalisis pembelajaran matematika berbasis daring pada siswa kelas tinggi di SDN Lembursitu. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran Matematika berbasis daring selama masa covid di SDN Lembursitu.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam kondisi *natural setting* (alamiah), serta berpegang terhadap pola fenomenologi (Iskandar, 2013; Sugiyono, 2015). Penelitian kualitatif ini dilaksanakan menggunakan pengaturan yang alami pada suatu kejadian, penelitian ini bermaksud untuk memfokuskan terhadap deskripsi data yang hanya kalimat serta data yang berupa fakta yang hanya ditemui di tempat oleh penulis serta dalam mengumpulkan datanya penelitian kualitatif biasanya memberikan gambaran mengenai sebab-akibat mengenai persoalan serta kasus yang terjadi di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, yang berlokasi di SD Negeri Lembursitu Kota Sukabumi.

Subjek penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu *Quota Sampling*, sebab subjek yang akan diteliti merupakan kelompok yang telah dipilih berdasarkan jumlah kelas dan penulis hanya memilih 13 orang subjek untuk diteliti yaitu satu orang guru dan 12 orang siswa SDN Lembursitu. Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara kepada guru dan siswa. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *semi structure interview* (wawancara semi terstruktur) kepada 13 orang narasumber terdiri dari 1 orang guru kelas dan 12 orang siswa kelas 4 SDN Lembursitu.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan model Miles dan Huberman, menurutnya dalam menganalisis data bisa menggunakan langkah diantaranya yaitu Reduksi data, display (penyajian data), serta

penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*) setelah itu di verifikasi (*verification*) (Rijali, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di rumah masing-masing antara peneliti, guru dan sebagian siswa kelas IVB, sebab adanya pandemi yang melanda Indonesia yang mengharuskan segala kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan selama adanya pandemi *covid19* menggunakan alat bantu berupa *handphone* dan aplikasi *whatsapp* sebagai media pembelajaran. Untuk kegiatan pembelajarannya diawali pada pukul 07.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB atau mengikuti jadwal pembelajaran yang sudah ditentukan sebelum adanya wabah *covid19* ini. Pada proses pembelajarannya terdapat beberapa kendala seperti tidak semua siswa memiliki *handphone*, kurangnya siswa dalam memahami teknologi, perbedaan ekonomi dari setiap siswa yang menyebabkan tidak semua siswa mempunyai fasilitas yang memadai kegiatan pembelajaran berlangsung, serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang sedang dipelajari.

Wawancara ini dilaksanakan pada hari yang berbeda secara dalam jaringan, akan tetapi untuk narasumber (guru) tidak dilaksanakan menggunakan mode daring, dan wawancara dilakukan di dalam ruangan kelas 4b di SDN Lembursitu, serta untuk siswa dilakukan dalam mode daring berupa *message* (pesan) dan *video call* dan aplikasi *whatsapp* sebagai alat untuk melaksanakan sesi wawancara.

Menurut guru, perencanaan pembelajaran di SDN Lembursitu pada mata pelajaran Matematika berbasis daring, maka guru harus selalu mempersiapkan perencanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu. Karena dalam sebuah perencanaan proses pembelajaran adanya pembuatan RPP, mempersiapkan media serta sumber belajar. Salah satu hal yang sangat penting dalam perencanaan pembelajaran adalah RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). RPP adalah rangkaian kegiatan dalam pembelajaran

bertemu (tatap muka), pada satu pertemuan (lebih). RPP sendiri yaitu hasil dari perkembangan silabus dalam mengarahkan siswa pada proses pembelajaran agar dapat tercapai suatu KD (kompetensi dasar) (Fatimah & Aman, 2018 : 78).

Pada dasarnya RPP berbasis daring dengan RPP dalam pembelajaran tatap muka yang dibuat oleh guru terdapat berbagai perbedaan, diantaranya dalam RPP berbasis daring tidak dicantumkan kompetensi inti (KI), tidak ada materi pembelajaran serta dalam proses penilaiannya berbeda. Dalam merumuskan langkah pembelajarannya tidak adanya pembiasaan kegiatan pendahuluan, inti dan akhir, serta dalam RPP-nya tidak mencantumkan alokasi waktu.

Alokasi waktu merupakan durasi waktu yang dilaksanakan dalam waktu proses pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran berlangsung atau waktu yang digunakan dalam pembelajarannya mengikuti jadwal yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Perencanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru mencantumkan langkah pembelajaran, pada kenyataannya apa yang sudah guru rencanakan dalam proses pembelajaran tidak sama (berbeda). Untuk komponen yang terdapat di RPP SDN Lembursitu berbeda yang seharusnya dalam RPP terdapat beberapa komponen menurut Fatimah & Aman (2018) diantaranya:

Identitas mata pelajaran

1. Kompetensi Inti (KI),
2. Kompetensi Dasar (KD),
3. Indikator,
4. Tujuan pembelajaran ,
5. Materi ajar,
6. Alokasi waktu,
7. Metode pembelajaran,
8. Kegiatan pembelajaran,
9. Penilaian hasil belajar,
10. Sumber belajar.

Dalam proses pembelajaran Matematika berbasis daring persegi dan persegi panjang terjadinya perbedaan yang sangat signifikan, contohnya dalam penggunaan metode yang seharusnya pada proses pembelajaran mengharuskan guru dalam menjelaskan menggunakan metode pembelajaran, yang bertujuan supaya siswa dapat menerima materi dengan baik serta dalam proses menyampaikan materi pelajaran guru

kepada siswa agar bisa secara teratur. Menurut Suprihatiningrum (2017: 156) metode adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai untuk mencapai tujuan pembelajaran serta sebuah prinsip dari cara bekerja dengan tata cara yang bisa berkembang untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat memakai (memodifikasikan) tidak hanya satu metode tapi bisa lebih dalam satu pertemuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru harus pandai dalam melakukan penerapan metode, agar dalam prosesnya menjadikan proses belajar yang menyenangkan. Dalam pengaplikasiannya, guru pada proses pembelajaran daring hanya menggunakan metode ceramah, guru memberikan motivasi seperti memberikan emoticon semangat, atau kata-kata penyemangat melalui wa group pada setiap pembelajaran berlangsung, serta pada proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, seperti dalam kegiatan penutup siswa dan guru tidak melakukan kegiatan refleksi atau memberikan kesimpulan.

Maka demikian hal ini sangatlah berpengaruh terhadap proses pembelajaran, karena seharusnya dalam proses belajar mengajar, guru harus menggunakan metode dalam setiap proses menyampaikan suatu materi khususnya Matematika dengan secara runtut serta teratur oleh guru. Akan tetapi dalam pelaksanaannya guru hanya menggunakan metode ceramah saja dikarenakan keterbatasan waktu dan dalam pelaksanaannya tidak akan efektif jika menggunakan metode yang interaktif.

Guru dalam proses pembelajaran daring, pada mata pelajaran Matematika selalu menerapkan materi sesuai dalam kehidupan sehari-hari (mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari), contohnya pada kegiatan awal bangun tidur sampai akan tidur kembali yang sangat erat hubungannya pada mata pelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Serta guru selalu menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan pada proses pembelajaran berbasis daring salah satunya yaitu menggunakan aplikasi pembelajaran yang bisa di *download* oleh masing-masing siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran atau mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya sudah dibuat serta sebagai alat untuk membantu

guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini berupa sebuah aplikasi yang memiliki fungsi untuk lebih efektif dalam proses belajar. Akan tetapi hal itu membuat beberapa siswa menjadi kesulitan, guru berperan sangat penting dalam dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Pada proses pembelajaran daring adanya beberapa hambatan, diantaranya:

1. Kurangnya siswa dalam memahami teknologi.
2. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa.
3. Fasilitas yang kurang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil dari pertanyaan yang diajukan oleh penulis kepada guru, mengenai sistem pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran Matematika ini yaitu dalam proses pembelajaran berbasis daring ini sangat kurang efektif, karena dalam pembelajaran matematika tidak bisa hanya berdasarkan teori saja, akan tetapi harus belajar dengan praktik. Maka pembelajaran dengan mode daring ini terasa tidak cocok, karena belajar matematika itu harus secara tatap muka (langsung).

Perencanaan pembelajaran daring ini khususnya dalam mata pelajaran matematika, tidak ada perbedaan antara perencanaan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis daring, sebelum melakukan proses pembelajaran guru selalu menyiapkan RPP terlebih dahulu, untuk membantu guru dalam mengajar supaya sama dengan KI dan KD. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis adanya perberbedaan, karena tidak adanya pembiasaan pada kegiatan pendahuluan, inti dan akhir serta tidak adanya alokasi waktu. Akan tetapi guru selalu mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari kepada siswa. Kemudian dalam proses pembelajarannya guru hanya memantau dengan cara menilai hasil dari pembelajaran siswa. Setelah itu guru dapat menyimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari atau masih perlu bimbingan lagi.

Pada proses pemberian tugas, guru sebelumnya selalu memberikan penjelasan terlebih dahulu, setelah diberi penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari, kemudian guru memberikan tugas setelah itu dalam mengumpulkan hasil dari

apa yang sudah di kerjakan oleh siswa di perlihatkan kepada guru dengan cara di foto dan guru memberi niai secara langsung. Dalam melaksanakan penilaian pembelajaran matematika berbasis daring guru menilai siswa kedalam beberapa aspek, untuk penilaian sikap seperti sikap toleransi, percaya diri dan jujur tidak semudah menilai pengetahuan, karena penilaian sikap tidak dilaksanakan setiap hari (pengukuran formal), sebab tingkah laku siswa mengalami perubahan daam setiap waktu, menilai sikap seseorang diperlukan watu yang sangat lama.

Pada penilaian sikap ada beberapa aspek yang dinilai oleh guru yaitu yang pertama observasi adalah aspek dari penilaian sikap, dalam prosesnya dilaksanakan dengan saling berhubungan antar indera, baik dengan secara (langsung) atau (tidak langsung), penilaian ini dilaksanakan pada proses pembelajaran ataupun tidak dalam proses pembelajaran. Yang kedua Penilaian diri merupakan salah satu aspek dari sikap, Penilaian ini dilaksanakan oleh siswa (dirinya sendiri), kemudian instrumen yang dipakai yaitu lembar diri (penilaian diri). Dan yang terakhir Jurnal Catatan Guru (Jurnal Pendidik), dilaksanakan agar dapat mengumpulkan hasil dari pengamatan, mengenai kelebihan serta kekurangan siswa berhubungan dengan berperilaku serta sikap dari siswa.

Guru dalam melakukan penilaian pengetahuan ada beberapa aspek yang harus dinilai yaitu berupa tes tulis yang berarti merupakan tes yang dilakukan menggunakan soal-soal serta jawaban

tertulis diantaranya pg (pilihan ganda), uraian, mencocokkan (menjodohkan) serta isian. Tes lisan merupakan salah satu penilaian pengetahuan yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan dengan secara lisan serta siswa menjawab (merespon) dengan lisan juga. dan penugasan merupakan salah satu penilaian yang dilaksanakan oleh guru yang berupa pr (pekerjaan rumah) dilakuan bisa sendiri maupun dengan kelompok. Ketiga aspek tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa dalam menyerap (memahami) materi yang guru telah sampaikan. Serta bertujuan untuk menjadi bahan evaluasi untuk guru dalam menjelaskan materi, sebab kemampuan seorang anak-anak yang berbeda.

Penilaian keterampilan ini penilaian yang dilaksanakan oleh guru supaya dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengaplikasikan dalam pengetahuan sesuai dengan indikator agar dapat tercapainya sebuah kompetensi. Pengukurannya dilaksanakan pada hasil belajar siswa yang berupa keterampilan (penampilan). Aspek yang dinilai dari penilaian keterampilan yaitu Performance (kinerja) adalah salah satu penilaian dalam prestasi yang sebelumnya sudah dimiliki oleh siswa, yang kedua Proyek (projek) adalah penilaian yang berkaitan dengan salah satu tugas yang bisa diselesaikan pada waktu (periode). Dan yang terakhir Portofolio merupakan salah satu aspek keterampilan, hasil dari penilaian ini dapat diaplikasikan kedalam raport (laporan penilaian kompetensi siswa). Adapun bentuk penilaian yang digunakan oleh guru yaitu:

**Tabel. 1** Bentuk Penilaian

No	Ranah kopetensi	Bentuk penilaian
1	Sikap	Lembar Observasi
2	Pengetahuan	Tes
3	Keterampilan	Unjuk Kerja.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian mengenai proses pembelajaran Matematika berbasis daring materi persegi dan persegi panjang untuk kelas tinggi di SDN Lembursitu Kota Sukabumi. Maka dapat diambil kesimpulan Perencanaan Pembelajaran Matematika berbasis

daring pada meteri persegi dan persegi panjang untuk kelas tinggi di SDN Lembursitu, guru selalu membuat Rencana Pelasanaan Pembelajaran (RPP) pada sebelum proses pembelajaran berlangsung, hal ini karena RPP itu hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang harus dimiliki oleh guru. Akan tetapi RPP pembelajaran tatap muka

dengan RPP berbasis daring adanya perbedaan yang sangat signifikan, diantaranya tidak dicantumkan kompetensi inti serta alokasi waktu.

Proses pembelajaran Matematika berbasis daring, di SDN Lembursitu menggunakan alat bantu *smartphone (handphone)* dengan memakai aplikasi *whatsapp* sebagai media pembelajarannya. Pada proses pembelajarannya mengharuskan guru menggunakan metode pembelajaran, akan tetapi pada pelaksanaannya guru tidak memungkinkan menggunakan metode dalam proses pembelajaran daring karena keterbatasan waktu dan tempat. Namun dalam kegiatan pembelajaran guru selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran berbasis daring, serta guru dalam menjelaskan materi selalu mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan proses pembelajaran memiliki beberapa hambatan, yaitu dalam proses pembelajaran kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi. Kurangnya siswa dalam memahami teknologi yang mengakibatkan terjadinya hambatan pada proses pembelajaran berbasis daring, karena dalam kegiatan pembelajaran daring mengharuskan siswa memahami teknologi. Serta kurang cocoknya kegiatan proses pembelajaran daring untuk mata pelajaran Matematika, karena pembelajaran Matematika bersifat abstrak dan dalam prosesnya mengharuskan pembelajaran praktik tidak hanya teori.

Dalam melakukan penilaian sikap guru menilai perilaku baik dan buruk dari siswa pada proses pembelajaran, untuk penilaian pengetahuan guru melihat kemampuan siswa (menilai) disesuaikan dengan materi yang sebelumnya telah diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan tes (soal) yang sudah diberi oleh guru terhadap siswa, dan yang terakhir adalah aspek penilaian keterampilan penilaian ini dilakukan dengan memperlihatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

Alrosyid, H., & Shinta, Q. (2015). Perancangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Game. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(1), 31–40.

Anggraini, A., & Rajagukguk, D. M. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Pada Tingkat SD Dengan Metode Computer Asisted Intruccion (CAI). *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 02(1), 80–87.

Fatimah, A. tusi, & Aman, A. (2018). *Rencana pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah menengah kejuruan*. 11(2).

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) Selama Pandemi Covid 19*. 8(3), 496–503.

Iskandar. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial* (5th ed.; M. Yamin, ed.). Jakarta: referensi.

Karso. (2011). *Pendidikan Matematika I* (7th ed.; suhria atmana, ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.

Mantolas, A., & Lakapu, A. (2019). Pengaruh Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Melalui Permainan Lompat Kelinci Increase. *Jurnal Kependidikan Matematika*, 1(1), 33–39.

Mustofa, M. I., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. 1(2), 151–160.

Purmadi, A., Hadi, M. S., & Najwa, L. (2018). *Pengembangan kelas daring dengan penerapan hybrid learning menggunakan chamilo pada matakuliah pendidikan kewarganegaraan*. 3(2), 135–140.

Radita, N. (2018). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Materi Teori Graph. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(1), 33–45.

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif*. 17(33), 81–95.

- Siregar, N., & Novalinda, I. (2020). The Effect Of Strengthening The Prerequisite Knowledge On Student Learning Outcomes On The Topic Of Value and Eigenvector Gravity. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(2), 1–7.
- Sobron, Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan* (21st ed.). Bandung: ALFABETA cv.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi* (2nd ed.; R. K. Ratri, ed.). Jakarta: AR-RUZZ MEDIA.