

## **RUANG SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MASA PANDEMI DI SMP NEGERI 3 PANGKALPINANG**

**Fitri Anggi Widyani<sup>1</sup>, Fitri Wulandari<sup>2</sup>, Christina Kartika Sari<sup>3</sup> & Rini Setyaningsih<sup>4</sup>**  
**<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta**  
**Jalan Ahmad Yani, Tromol Pos I, Pabelan, Surakarta, Indonesia**

Email & Phone: [christina.k.sari@ums.ac.id](mailto:christina.k.sari@ums.ac.id)

Submitted: 2021-06-10

DOI: 10.23917/blbs.v3i2.14821

Accepted: 2021-10-27

Published: 2021-12-31

<b>Keywords:</b>	<b>Abstract</b>
<i>dance cultural homogenization</i>	<i>Di masa pandemi Covid-19 ini diperlukan media pembelajaran yang menjembatani proses pembelajaran daring, tak terkecuali untuk mata pelajaran matematika yang dinilai sebagai mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik. SMP Negeri 3 Pangkalpinang memanfaatkan Ruang Siswa sebagai media pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan pengelolaan Ruang Siswa sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 3 Pangkalpinang, 2) menganalisis respon peserta didik dalam penggunaan Ruang Siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Sampel penelitian adalah 42 peserta didik kelas IX di SMP Negeri 3 Pangkalpinang. Selain itu, wawancara dan dokumentasi juga dilakukan untuk menggali data mendalam terkait pengelolaan Ruang Siswa. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, peserta didik merespon positif penggunaan Ruang Siswa dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 3 Pangkalpinang, tapi perlu dioptimalkan lagi dalam pembelajaran matematika.ort to their students in order to increase learning independence.</i>

### **PENDAHULUAN**

Hampir seluruh masyarakat di seluruh dunia, termasuk Indonesia, sedang dilanda musibah pandemi Covid-19 selama satu tahun terakhir hingga sekarang. Kondisi ini memaksa berbagai pihak untuk meminimalisir tatap muka langsung dalam semua aktivitas. Tentu saja hal seperti ini membuat perubahan besar dalam kebijakan dalam sektor sosial, ekonomi, pariwisata hingga dunia pendidikan. Berdasarkan surat edaran pada 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dimana kepada seluruh peserta didik baik pada semua jenjang hingga perguruan tinggi untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah sejak 24 Maret 2020 hingga saat ini. Sekolah harus tetap memfasilitasi kegiatan pembelajaran dapat berjalan meskipun dengan

berbagai upaya agar peserta didik tidak kehilangan kesempatan belajar. Ini merupakan tantangan besar untuk tetap mengaktifkan kelas tapi sekolah harus ditutup untuk pembelajaran tatap muka (Herliandry et al., 2020). Selain itu, pemantauan terhadap apa yang dipelajari siswa selama di rumah juga tantangan yang tidak bisa diabaikan (Young & Donovan, 2020).

Perubahan sistem pembelajaran secara signifikan akibat dampak dari pandemi Covid-19 mendukung diselenggarakannya pembelajaran secara daring. Meskipun sistem pembelajaran ini bukan hal baru, tapi implementasinya mutlak diperlukan dalam masa pandemi seperti ini (Dhawan, 2020; W. Sari et al., 2020). Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada juga jaringan internet untuk bisa mengakses pembelajaran hingga menjadi tempat interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam pembelajaran daring, guru dituntut aktif melakukan inovasi (Anugrahana, 2020). Berbeda dengan pembelajaran tatap muka, yakni guru memahami perbedaan kebutuhan setiap siswa, pembelajaran daring juga harus diupayakan dapat menyesuaikan perbedaan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa (Mooij et al., 2020). Pembelajaran tidak dapat diadopsi begitu saja, tapi harus mempertimbangkan kualitas pembelajaran tersebut (Affouneh et al., 2020).

Kebijakan pemerintah terkait pembelajaran di masa pandemi Covid-19 tersebut harus diimbangi dengan upaya pelaksanaan seoptimal mungkin mengingat berbagai kendala yang mengiringinya. Pemerintah terus mendorong terlaksananya pembelajaran jarak jauh dengan berbagai inisiatif (Azzahra, 2020). Meskipun beberapa daerah memiliki akses internet yang kurang memadai melakukan pembelajaran daring (Herliandry et al., 2020). Selain itu, kesenjangan kualifikasi guru serta kurangnya keterampilan dalam teknologi informasi dan komunikasi juga menjadi tantangan dalam menghadapi kondisi ini (Azzahra, 2020).

Meskipun sebagian sekolah belum optimal dalam menerapkan pembelajaran daring, sekolah harus tetap memfasilitasi kegiatan pembelajaran dapat berjalan. Berbagai upaya dilakukan sekolah agar pembelajaran tetap optimal di tengah berbagai kendala yang ada. Sekolah mengambil kebijakan sesuai fasilitas yang tersedia dan kondisi peserta didiknya. Beberapa aplikasi juga telah ditawarkan oleh penyedia layanan publik untuk mendukung pembelajaran daring. Dikutip oleh (Hadarini & Wulandari, 2020), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan aplikasi yang bisa diakses peserta didik diantaranya seperti Rumah belajar, Meja Kita, Icando, IndonesiaX, Google for Education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, Ruang guru, SekolahMu, Zenius, dan Cisco Webex. Selain itu, beberapa *learning management system* (LMS) juga tersedia untuk dimanfaatkan guru, seperti *Quipper School*, *Kelase*, *Kelas Kita* dan *Sekolah Pintar*, *Edmodo*, *Schoology*, *GeSchool*, *Learnboost*, *Medidu* dan lainnya (Putra et al., 2020). LMS seperti ini memungkinkan guru untuk membagikan materi, meningkatkan aktivitas belajar, berdiskusi, dan menulis laporan (Jayusman & Shavab, 2020).

Setiap sekolah memiliki kekhasan dalam pembelajaran daring sesuai kemampuan sekolah dan karakteristik peserta didik masing-masing. Ruang Siswa dipilih SMP Negeri 3 Pangkalpinang untuk membantu peserta didik dan guru untuk melakukan proses pembelajaran secara daring. Ruang Siswa merupakan LMS yang dibuat untuk membantu peserta didik di Indonesia untuk melakukan proses pembelajaran secara daring di rumah selama masa pandemi Covid-19. Integrasi

LMS dalam pembelajaran daring memerlukan pengelolaan optimal agar pembelajaran tetap berlangsung efektif. Apalagi dalam pembelajaran matematika, yang dinilai menjadi pelajaran sulit bagi peserta didik, guru harus menyediakan media pembelajaran yang memadai. Penggunaan LMS dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif dengan beberapa tantangan pada penyediaan konten, umpan balik, dan diskusi daring (Rafi et al., 2020).

Artikel ini memaparkan pengelolaan Ruang Siswa sebagai media pembelajaran daring matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang. Selanjutnya, respon peserta didik terhadap penggunaan Ruang Siswa juga dideskripsikan pada tulisan ini.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan di SMP Negeri 3 Pangkalpinang. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan laman Ruang Siswa sebagai media pembelajaran daring di SMP Negeri 3 Pangkalpinang. Selain itu, penelitian juga menggali dampak penggunaan Ruang Siswa dalam pembelajaran matematika. Data primer berupa respon peserta didik dan guru terhadap penerapan Ruang Siswa dalam pembelajaran matematika. Sedangkan data sekunder berupa hasil observasi implementasi Ruang Siswa dalam pembelajaran matematika.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi survei, wawancara, dan observasi. Angket diberikan kepada 42 peserta didik kelas IX di SMP Negeri 3 Pangkalpinang untuk menggali dampak penggunaan Ruang Siswa dalam pembelajaran daring. Angket dibagi dalam lima aspek, yakni kemudahan dalam mengakses Ruang Siswa sebagai media pembelajaran, pemahaman materi dalam pembelajaran yang diakses melalui Ruang Siswa, keefektifan pembelajaran menggunakan Ruang Siswa, penggunaan Ruang Siswa dalam pembelajaran matematika, dan kemudahan berinteraksi dengan guru dalam Ruang Siswa. Wawancara kepada peserta didik dilakukan secara daring untuk menggali lebih jauh dampak penerapan Ruang Siswa. Sedangkan wawancara luring pada guru matematika mengenai sumber belajar dan bagaimana guru mengelola pembelajaran kelas dalam Ruang Siswa, juga bagaimana sistem evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran. Observasi dilakukan dalam pembelajaran daring dan konten laman Ruang Siswa sebagai media pembelajaran matematika. Data hasil survei dideskripsikan dari aspek persentase masing-masing aspek dan didukung dengan deskripsi hasil wawancara. Data hasil observasi mendeskripsikan berbagai konten yang tersedia dalam Ruang Siswa sebagai media pembelajaran daring matematika.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

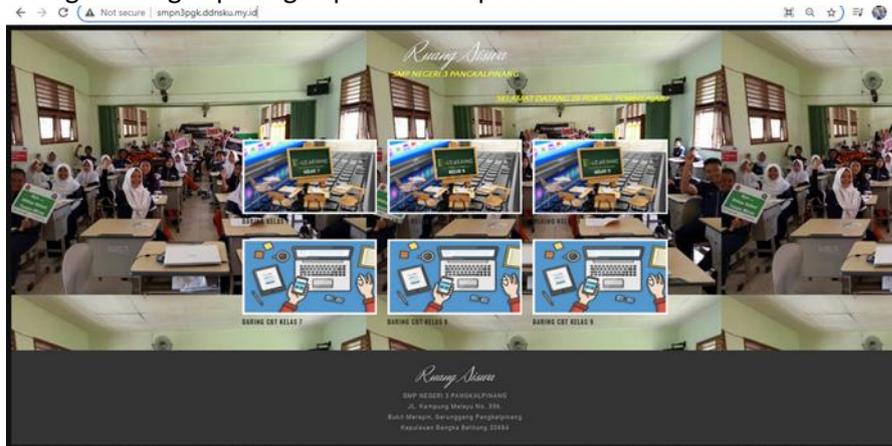
Berdasarkan hasil observasi, survei dan wawancara dipaparkan hasil dan pembahasan mengenai media pembelajaran Ruang Siswa sebagai berikut.

***Pengelolaan Ruang Siswa sebagai Media Pembelajaran Matematika secara Daring di SMP Negeri 3 Pangkalpinang***

---

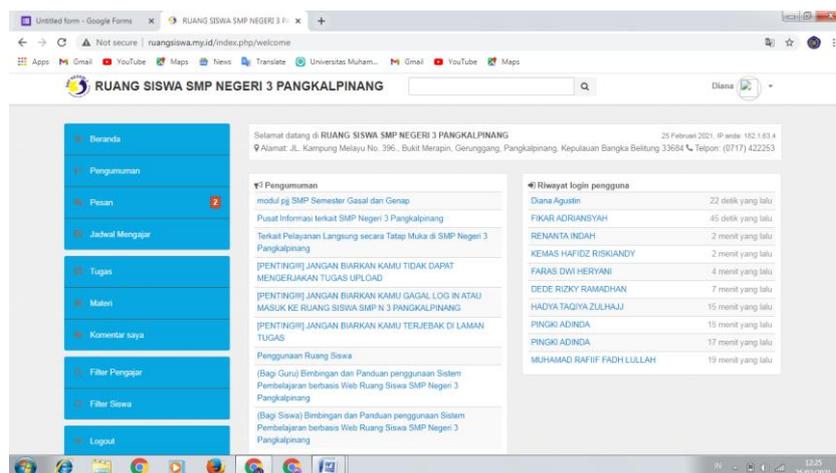
**a. Konten Ruang Siswa SMP Negeri 3 Pangkalpinang**

Ruang Siswa adalah laman yang dibuat dan dijadikan sebagai media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran secara daring. Ruang Siswa SMP Negeri 3 Pangkalpinang dapat diakses melalui <http://smpn3pgk.ddnsku.my.id/>. Tampilan halaman awal Ruang Siswa SMP Negeri 3 Pangkalpinang dapat disimak pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Halaman awal ruang siswa SMP Negeri 3 Pangkalpinang

Ruang Siswa memiliki beberapa fitur yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada halaman login, peserta didik dan guru harus memasukkan akun dan password untuk bisa mengakses Ruang Siswa. Akun peserta didik dan guru diberikan oleh admin sekolah yang mengelola Ruang Siswa. Selanjutnya, pada halaman utama dapat ditemui berbagai macam pilihan menu seperti pada Gambar 2 di bawah ini.

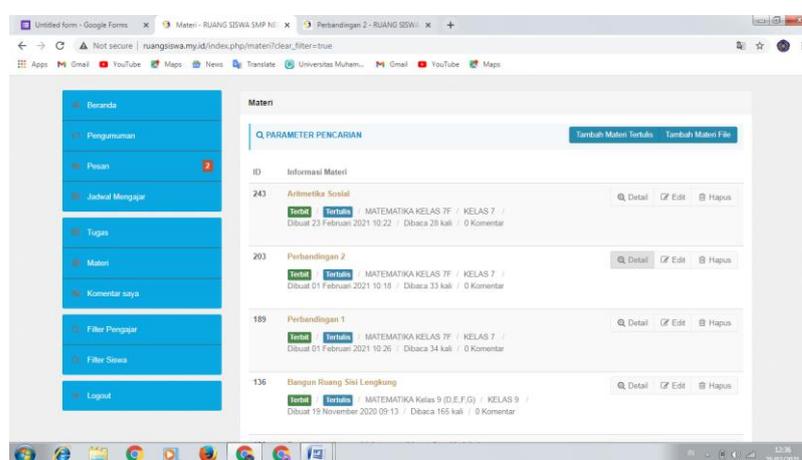


Gambar 2. Halaman utama ruang siswa

Beberapa menu utama tampak pada Halaman Utama Ruang Siswa, seperti pengumuman, jadwal mengajar, tugas, materi, dan komentar. Tampilan menu yang ditawarkan memungkinkan peserta didik untuk mengakses LMS ini sesuai kemampuan peserta, baik dari sisi waktu maupun kemampuan

akademik. Menurut (Alfina, 2020), LMS memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Sumber belajar yang dipilih oleh guru matematika biasanya lebih kepada media virtual seperti video pembelajaran yang diambil dari Youtube. Selain itu, juga materi dalam bentuk PowerPoint sebagai pedoman materi pembelajaran yang bisa dilihat oleh peserta didik kapan pun saat mereka membutuhkan. Penggunaan Youtube dalam pembelajaran diminati oleh peserta didik maupun orang tua (Sari, 2020). Contoh tampilan LMS Ruang Siswa pada menu materi pembelajaran matematika dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Materi-materi yang diunggah di Ruang Siswa

Tidak hanya video dan PPT saja sebagai sumber belajar peserta didik, seluruh peserta didik dan guru juga memiliki buku yang diberikan sekolah. Hal ini juga memudahkan proses pembelajaran daring di SMP Negeri 3 Pangkalpinang. Dalam hal desain LMS, untuk mengoptimalkan pembelajaran daring, LMS seharusnya memuat tugas berbasis proyek atau kegiatan yang mengarah pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (Zheng et al., 2020).

Menurut (Petrova et al., 2016), LMS harus memberi kesempatan siswa untuk mengakses materi, berkomunikasi dengan teman atau guru, bekerja dalam tim, dan mengerjakan tugas atau berbagai unggahan. Sedangkan dari sisi guru, LMS seharusnya memungkinkan guru untuk memberikan tugas, tes atau kuis, menilai hasil belajar peserta didik, melacak aktivitas siswa, dan mendaftarkan atau mengeluarkan peserta didik dari kelas. Secara garis besar, Ruang Siswa telah memenuhi kriteria tersebut. Pengoptimalan fitur Ruang Siswa berdampak baik bagi pembelajaran secara daring, diantaranya tidak terbatas oleh ruang dan waktu, materi pembelajaran yang dibutuhkan lebih mudah untuk diakses, serta mampu melatih keterampilan peserta didik dan guru untuk dalam hal teknologi juga Ruang Siswa bisa menjadi media pembelajaran yang efektif,

efisien dan interaktif pada saat melakukan pembelajaran daring. Sebagaimana dipaparkan (Hart et al., 2019), pembelajaran daring memungkinkan siswa bereksplorasi pada konten-konten yang disediakan secara efektif sesuai minat siswa.

**b. *Pengelolaan Ruang Siswa dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang***

Guru matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang dalam memilih dan membuat sumber belajar tetap sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan serta dengan menyesuaikan keadaan dan kemampuan peserta didik. Pembelajaran secara daring membuat guru matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang harus memiliki cara yang membuat peserta didik bisa dengan nyaman mengikuti pembelajaran secara daring. Pembukaan awal pembelajaran tetap dengan budaya literasi dirumah masing-masing juga dengan salam dan doa secara mandiri dan absen serta pemberian motivasi kepada peserta didik di ruang obrolan pada Ruang Siswa.

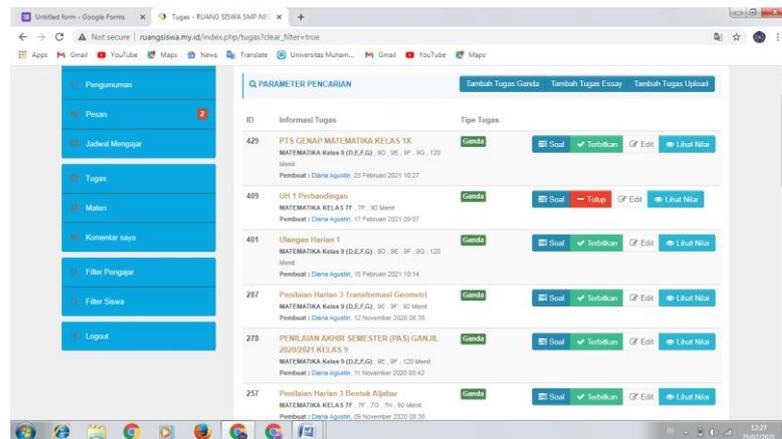
Guru Matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang memberi materi dan tugas yang diunggah di Ruang Siswa. Melalui LMS ini, guru bisa mengontrol atau melihat langsung peserta didik yang sudah mempelajari dan sudah mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu ulangan harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester juga dilaksanakan di Ruang Siswa.

Di Ruang Siswa, peserta didik bisa mengakses kapan pun semua materi yang ada sehingga peserta didik bisa tidak terburu-buru dalam melakukan pembelajaran. Tidak hanya Ruang Siswa sebagai media pembelajaran, terkadang guru Matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang juga melakukan pertemuan virtual melalui zoom meeting dengan peserta didik pada awal pembelajaran pada semester awal juga saat dirasa perlu menjelaskan materi yang peserta didik kurang mengerti. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pada matematika bisa dicerna oleh peserta didik sehingga pertemuan virtual yang memungkinkan semua peserta didik bisa leluasa bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak dimengerti atau yang kurang dipahami. Bagi peserta didik yang memiliki kendala atau hambatan pada saat proses pembelajaran seperti peralatan yang kurang memadai atau koneksi internet yang tidak bisa terhubung saat melakukan pembelajaran berlangsung, sekolah mengizinkan peserta didik datang ke sekolah untuk memakai fasilitas sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan.

**c. *Sistem Evaluasi Daring Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Pangkalpinang melalui Ruang Siswa***

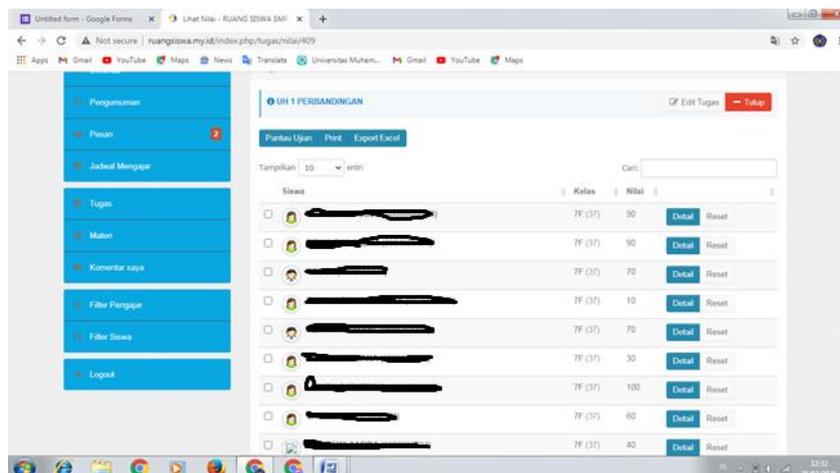
Sistem kurikulum yang mengalami perubahan dikarenakan saat masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua pelajar di Indonesia untuk melakukan pembelajaran secara daring. Kurikulum yang diperbarui membuat pengurangan jam belajar dan mengurangi kompetensi dasar dengan menyesuaikan kondisi peserta didik. Di SMP Negeri 3 Pangkalpinang guru matematika menyusun sistem

evaluasi dengan menyesuaikan keadaan peserta didik yang hanya melakukan pembelajaran secara daring. Untuk itu pemberian tugas menjadi salah satu sistem evaluasi yang diterapkan guru SMP Negeri 3 Pangkalpinang untuk saat ini. Sistem penilaian yang dilakukan oleh guru matematika di masa pandemi juga dilihat dari keaktifan peserta didik di Ruang Siswa seperti seberapa sering peserta didik membuka materi dan penilaian dari hasil tugas yang telah diberikan oleh guru. Guru matematika SMP Negeri 3 Pangkalpinang memanfaatkan Ruang Siswa untuk melakukan evaluasi, seperti ulangan harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), maupun Penilaian Akhir Semester (PAS), seperti tampak pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Menu Tugas di Ruang Siswa

Ruang Siswa memungkinkan guru langsung melihat rekap hasil pekerjaan peserta didik. Berikut pada Gambar 5 menyajikan salah satu hasil data nilai peserta didik.

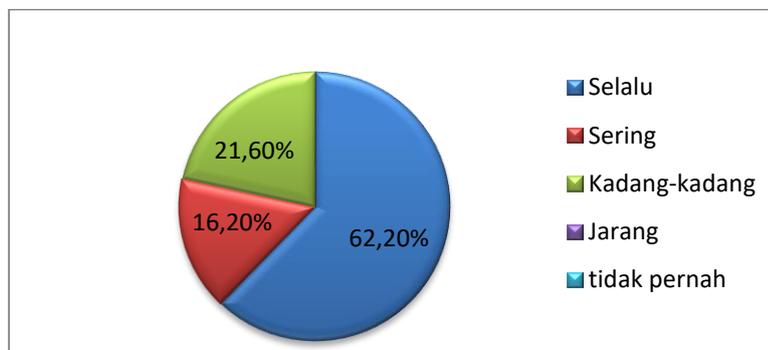


Gambar 5. Contoh Hasil Nilai Peserta Didik di Ruang Siswa

Hal ini memudahkan guru dalam mengelola hasil pekerjaan peserta didik. Dilihat dari penilaian yang diperoleh dari hasil tugas yang dikerjakan peserta didik, guru SMP Negeri 3 Pangkalpinang juga dapat selalu mengevaluasi pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran secara daring. Interaksi antara guru dan peserta didik mutlak diperlukan agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.

### **Respon Peserta Didik dalam Penggunaan Ruang Siswa pada Pembelajaran Matematika secara Daring di SMP Negeri 3 Pangkalpinang**

SMP Negeri 3 Pangkalpinang memilih proses pembelajaran secara daring salah satunya dengan penggunaan Ruang Siswa sebagai media pembelajan. Di Ruang Siswa peserta didik bisa dengan kapan saja membuka materi yang diberikan oleh guru. Peserta didik juga bisa mengerjakan tugas sesuai dengan jadwal pengumpulan yang ditentukan tanpa harus terburu-buru dalam mengerjakannya, karena semua data yang dibutuhkan tentang pembelajaran ada pada Ruang Siswa. Selain itu, guru juga bisa melihat siapa saja peserta didik yang sudah mengerjakan tugas serta memberi arahan kepada peserta didik juga memberi nilai secara langsung. Walaupun demikian, masih terdapat kekurangan dalam melakukan pembelajaran secara daring, seperti peserta didik atau guru yang masih belum optimal memahami bagaimana penggunaan Ruang Siswa. Selain itu, kendala jaringan internet yang kurang memadai sehingga menjadi hambatan dalam melakukan proses pembelajaran daring. Akibatnya hal tersebut berdampak pula pada waktu pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil survei dengan pengisian angket oleh peserta didik SMP Negeri 3 Pangkalpinang dalam ketepatan waktu saat melakukan proses pembelajaran daring, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik mengakses LMS sesuai jadwal yang ditentukan sekolah. Rincian hasil survei dapat dilihat pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Ketepatan waktu dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai jadwal yang ditentukan

Dari Gambar 5, kebanyakan peserta didik selalu mengikuti proses pembelajaran daring sesuai jadwal yang ditentukan tanpa menunda-nunda. Lebih lanjut, peserta didik melaksanakan pembelajaran tepat waktu karena: 1) agar tidak tertinggal pelajaran, 2) tuntutan orang tua, 3) tidak ada kegiatan di rumah pada pagi hari, dan 4) agar bisa belajar untuk mendisiplinkan diri sendiri. Jadwal yang konsisten merupakan salah satu tantangan dalam pembelajaran daring (Jiwandono et al., 2021).

Hanya ada 21,6% peserta didik yang kadang-kadang tidak mengikuti pembelajaran tepat sesuai jadwal yang ditentukan. Hal ini dikarenakan karena

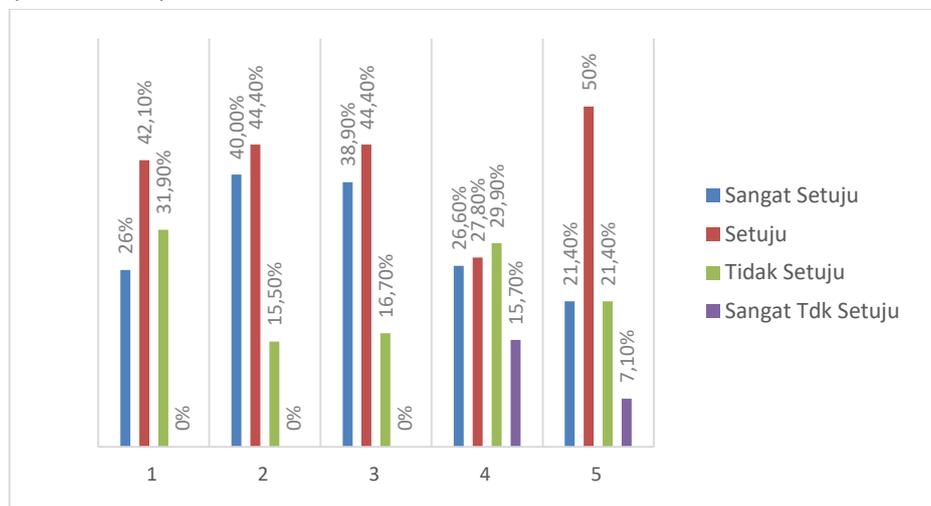
faktor individu peserta didik sendiri, diantaranya: 1) sedang mengerjakan tugas lain, 2) ada aktivitas lain di pagi hari, dan 3) ada kegiatan mendadak.

Selain karena faktor individu, ada hal-hal teknis yang menghambat pelaksanaan pembelajaran daring dengan Ruang Siswa. Beberapa kendala yang dialami peserta didik terkait ketepatan pelaksanaan pembelajaran ini adalah 1) jaringan internet yang tidak stabil, 2) kuota internet yang kurang memadai, dan 3) laman Ruang Siswa yang terkadang *error*. Sinyal internet merupakan kendala utama peserta didik tidak mengikuti pembelajaran sesuai jadwal. Lokasi daerah yang cukup sulit terjangkau jaringan internet atau belum adanya tower provider di sekitar area peserta didik menjadi hambatan dalam pembelajaran daring (Rosmita, 2020). Setiap daerah belum tentu memiliki fasilitas yang sama (Herliandry et al., 2020). Selain itu, kuota internet juga menjadi masalah dalam penggunaan Ruang Siswa. Penggunaan akses internet tentu saja akan diiringi dengan konsumsi kuota internet oleh peserta didik. LMS memang tidak memerlukan tambahan biaya untuk diakses peserta didik, tapi kuota internet tetap dibutuhkan untuk mengakses LMS (Haeruman et al., 2021). Sebagaimana dipaparkan (Anugrahana, 2020), keterbatasan kuota internet membuat peserta didik tertunda mengakses tugas dari guru. Untuk kedua kendala ini, SMP Negeri 3 Pangkalpinang menyiasati dengan mengizinkan peserta didik belajar menggunakan fasilitas sekolah dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Menurut (Agustina & Adi, 2021), beberapa hal yang harus dipatuhi dalam protokol kesehatan di sekolah adalah: 1) wajib menggunakan masker, 2) memeriksa suhu tubuh, 3) mencuci tangan, 4) larangan berjabat tangan, 5) pengaturan jarak di ruangan kelas, 6) pengaturan kelas, dan 7) kesiapan sekolah. SMP Negeri 3 Pangkalpinang menerapkan protokol kesehatan bagi peserta didik yang belajar di sekolah.

Selain itu, kendala lain yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran daring melalui Ruang Siswa ini adalah adanya materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Ini merupakan tantangan dalam pembelajaran daring (Song et al., 2004). Ruang Siswa telah menyediakan menu-menu agar guru dapat mengunggah materi dan memungkinkan peserta didik mengakses sesuai kebutuhan dan kemampuannya. Guru telah menyediakan video pembelajaran untuk memperjelas penyampaian materi. Video pembelajaran memungkinkan peserta didik mengulangi materi sesuai kebutuhannya (Kurniawidi & Nakita, 2018). Namun, bagi peserta didik diberi kesempatan untuk langsung berkomunikasi dengan guru jika memerlukan bimbingan lebih lanjut.

Survei dilakukan pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Pangkalpinang pada lima aspek, yakni **1)** respon peserta didik dalam kemudahan dalam mengakses Ruang Siswa sebagai media pembelajaran, **2)** respon peserta didik dalam pemahaman materi dalam pembelajaran yang diakses melalui Ruang Siswa, **3)** respon peserta didik dalam keefektifan pembelajaran menggunakan Ruang Siswa, **4)** respon peserta didik dalam penggunaan Ruang Siswa dalam pembelajaran

matematika, dan 5) respon peserta didik dalam kemudahan berinteraksi dengan guru dalam ruang siswa. Respon peserta didik terkait konten Ruang Siswa tersebut dapat disimak pada Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Respon peserta didik terkait Ruang Siswa

Pada **aspek pertama**, kemudahan dalam mengakses Ruang Siswa, 68,10% peserta didik beranggapan bahwa LMS Ruang Siswa mudah diakses dalam pembelajaran. Ruang Siswa memungkinkan peserta didik bisa materi kapan saja membuka dengan menyesuaikan kondisinya untuk melakukan proses pembelajaran dengan tidak terburu-buru. Sedangkan 31,90% peserta didik kurang setuju dengan kemudahan mengakses ruang siswa karena sebagian peserta didik memiliki kendala atau hambatan dalam mengakses Ruang Siswa seperti jaringan internet yang tidak stabil atau Ruang Siswa yang terkadang error. Aksesibilitas merupakan hal utama dalam pengembangan sebuah laman (Alsaeedi, 2020).

Indikator terkait pemahaman materi yang diakses melalui Ruang Siswa dapat dilihat pada **aspek kedua**. Sebanyak 84,40% peserta didik merespon bahwa materi pada Ruang Siswa mudah dipahami. Peserta didik sudah diberi sumber belajar seperti video pembelajaran dan atau buku pegangan yang diberikan sekolah sehingga mereka bisa mengkombinasikan pembelajaran melalui berbagai sumber belajar tersebut. Peserta didik juga menyatakan Ruang Siswa efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada **aspek ketiga**, 83,30% peserta didik menyatakan Ruang Siswa efektif dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Pangkalpinang. Peserta didik dan guru sebelumnya sudah diberikan pedoman untuk menggunakan Ruang Siswa sehingga pembelajaran dengan Ruang Siswa menjadi lancar. Peserta didik dan guru diperbolehkan untuk menghubungi operator yang menangani permasalahan yang ada di Ruang Siswa sehingga pembelajaran menggunakan Ruang Siswa dapat berjalan dengan efektif.

Namun, khusus pada pelajaran matematika, hanya ada 54,4% peserta didik yang berpendapat Ruang Siswa sesuai untuk pelajaran ini. Pada **aspek keempat** ini,

ada sekitar 45% peserta didik tidak setuju penggunaan Ruang Siswa pada pembelajaran matematika. Sebagian peserta didik kurang memahami matematika jika hanya diberikan materi di Ruang Siswa dan buku pedoman karena matematika menuntut peserta didik untuk berpikir kritis mengenai konsep-konsep yang ada pada matematika. Peserta didik perlu meminta bantuan langsung kepada guru dengan penjelasan secara tetap muka baik itu melalui *Zoom meeting* atau siswa datang ke sekolah untuk menemui guru matematika. Sebagaimana dipaparkan (Rafi et al., 2020), guru harus memperhatikan pendekatan dalam pembelajaran matematika, misalnya pendekatan deduktif atau induktif, dalam menyampaikan konten matematika. Lebih lanjut, interaksi dalam diskusi daring merupakan salah satu penyebab integrasi LMS dalam pembelajaran matematika kurang optimal (Rafi et al., 2020).

Pada aspek kelima terkait kemudahan berinteraksi dengan guru di Ruang Siswa, 71,4% peserta didik menyatakan setuju akan hal ini. Ruang Siswa sudah terdapat fitur yang bisa membuat siswa berinteraksi langsung dengan guru yang bersangkutan baik itu mengenai pembelajaran ataupun kebutuhan sekolah lainnya. Meskipun demikian, interaksi yang dilakukan ini beragam. Siswa dengan akses internet memadai akan mudah dalam mengakses Ruang Siswa sehingga dapat optimal dalam berinteraksi dalam LMS tersebut. Sebagaimana dipaparkan (Mulenga & Marbán, 2020), keterlibatan dalam pembelajaran matematika secara daring dapat beragam. Hal ini sering kali kurang optimal karena koneksi internet, biaya penggunaan internet dalam pembelajaran daring yang cukup lama, biaya listrik, dan teknologi kurang dikenal yang digunakan dalam pembelajaran daring tersebut.

Penggunaan Ruang Siswa sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 3 Pangkalpinang harus senantiasa dievaluasi secara berkala. Hal ini bertujuan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19 yang belum berakhir.

## **SIMPULAN**

LMS Ruang Siswa yang digunakan di SMP Negeri 3 Pangkalpinang memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi melalui berbagai menu seperti materi, tugas, dan ruang obrolan. Guru mengunggah materi pembelajaran berupa video pembelajaran dan media *PowerPoint*. Ruang Siswa juga digunakan untuk menilai ulangan harian, tugas, Penilaian Tengah Semester, Penilaian Akhir Semester, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring. Guru dan peserta didik dapat berinteraksi melalui menu ruang obrolan.

Secara umum, peserta didik merespon positif penggunaan Ruang Siswa sebagai media pembelajaran dari aspek kemudahan akses, pemahaman materi yang disajikan, keefektifan pembelajaran daring, dan kemudahan berinteraksi. Namun, penggunaan Ruang Siswa pada pembelajaran matematika secara daring masih harus dioptimalkan.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Affouneh, S., Salha, S., & Khlaif, Z. N. (2020). Designing Quality E-Learning Environments for Emergency Remote Teaching in Coronavirus Crisis. *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences Letter*, 11(2), 135–137. <https://doi.org/10.30476/IJVLMS.2020.86120.1033>
- Agustina, Lady, & Adi, S. (2021). Sosialisasi Metode Pembelajaran Efektif Serta Penerapan Prokes Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1 (Maret 2021)), 35–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/dedication.v5i1.437>
- Alfina, O. (2020). Penerapan LMS-Google Classroom dalam Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Methoda*, 10(1 (Januari-April)), 38–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.46880/methoda.v10i1.537>
- Alsaeedi, A. (2020). Comparing Web Accessibility Evaluation Tools and Evaluating the Accessibility of Webpages: Proposed Frameworks. *Information*, 11(40). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/info11010040>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3 (September)), 282–289. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4033/1527>
- Azzahra, N. F. (2020). *Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19*. Ringkasan Kebijakan Center for Indonesian Policy Studies (CIPS). <https://www.cips-indonesia.org/post/mengkaji-hambatan-pembelajaran-jarak-jauhdi-indonesia-di-masa-covid-19>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Hadarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmz005>
- Haeruman, L. D., Wijayanti, D. A., & Meidianingsih, Q. (2021). Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dalam Pembelajaran Matematika. *JRPMS: Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 80–84. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/20248>
- Hart, C. M. D., Berger, D., Jacob, B., Loeb, S., & Hill, M. (2019). Online Learning, Offline Outcomes: Online Course Taking and High School Student Performance. *AERA Open*, 5(1), 233285841983285. <https://doi.org/10.1177/2332858419832852>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1 (April)), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah. *Artefak*, 7(1 (April)), 13–20. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/3180/pdf>
- Jiwandono, I. S., Setaiawan, H., Oktaviyanti, I., Rosyidah, A. N. K., & Khair, B. N. K. (2021). Tantangan Proses Pembelajaran Era Adaptasi Baru. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 39–46. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/5842/3569>
- Kurniawidi, M. P., & Nakita, M. F. T. G. (2018). Pengembangan Pembelajaran Flipped Classroom dengan Memanfaatkan LMS Kelas Topik Menggambar Grafik Fungsi SMP Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 554–561. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2383>
- Mooij, S. M. M. De, Kirkham, N. Z., Raijmakers, M. E. J., Maas, H. L. J. Van Der, & Dumontheil,

- I. (2020). Should online math learning environments be tailored to individuals' cognitive profiles? *Journal of Experimental Child Psychology*, *191*, 104730. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.104730>
- Mulenga, E. M., & Marbán, J. M. (2020). Prospective teachers' online learning mathematics activities in the age of COVID-19: A cluster analysis approach. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, *16*(9). <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/8345>
- Petrova, M., Cabukovski, V., & Golubovski, R. (2016). Supporting Education in math sciences with a low-budget LMS Sakai. *Mathematical Bulletin*, *40*(2), 95–108. <https://arxiv.org/abs/1611.02775>
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System ( S-LMS ) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *11*(1), 36–45. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/21014>
- Rafi, I., Nurjannah, F. F., Fabella, I. R., & Andayani, S. (2020). Peluang dan Tantangan Pengintegrasian Learning Management System (LMS) dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *Jurnal Tadris Matematika*, *3* (2)(November), 229–248. <http://178.128.61.209/index.php/jtm/article/view/3460/1541>
- Rosmita. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/ 2020)* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/15985/>
- Sari, L. (2020). Upaya Menaikkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, *4*(1), 1074–1084. <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/TWD/article/view/226/163>
- Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Darurat Covid 19. *Mappesona*, *2*(2). <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/mappesona/article/view/830>
- Song, L., Singleton, E. S., Hill, J. R., & Koh, M. H. (2004). Improving online learning : Student perceptions of useful and challenging characteristics. *Internet Adn Higher Education*, *7*, 59–70. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2003.11.003>
- Young, B. J., & Donovan, W. (2020). *Shifting to Online Learning in the COVID-19 Spring* (Issue April). <https://eric.ed.gov/?id=ED604252>
- Zheng, B., Lin, C., & Bae, J. (2020). The impact of learner-, instructor-, and course-level factors on online learning. *Computers & Education*, *150*(January), 103851. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103851>