

**PENGUNAAN MEDIA ONLINE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TINGKAT SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19
(KAJIAN LITERATUR SISTEMATIK)**

Siti Artika¹, Urip Sulisty², Destrinelli³
Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia¹²³
Correspondence author : sitiartika66@gmail.com¹

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dan berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya pengadaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19 serta mendeskripsikan pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar selama masa pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan sistematika *literature review*. Peneliti menggunakan model PRISMA yaitu; Identifikasi, Penyaringan, Kelayakan, dan Inklusi untuk pengumpulan data. Data dianalisis melalui metode naratif dengan mengelompokkan hasil yang ditemukan dan yang sejenis. Temuan menunjukkan bahwa ada 8 media yang digunakan dalam pembelajaran matematika tingkat SD pada masa pandemi covid-19, yaitu; whatsapp, video belajar, Zoom, Google Classroom, Youtube, Google form, android, quizizz, cisco webex, pear deck dan jamboard. Guru menggunakan media; Sebagai platform berbagi, Sebagai aktivitas pembelajaran yang sinkron, Sebagai aktivitas pembelajaran yang tidak sinkron, Sebagai alat penilaian, dan sebagai platform diskusi.

Kata Kunci: Media online , Matematika SD, Literatur sistematik

***THE USE OF ONLINE MEDIA IN MATHEMATICS LEARNING AT THE
ELEMENTARY SCHOOL LEVEL DURING THE COVID-19 PANDEMIC,
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW***

ABSTRACT

Learning media is a device that is used and functions for learning messages. Learning media is one of the efforts to procure innovative and effective learning media. So that in the end it is hoped that it can improve the quality of education and make learning more interesting. The purpose of this research : 1) to describe what media are used in learning mathematics at the elementary school level during the covid-19 pandemic. 2) to describe the use of media in learning mathematics at the elementary school level during the covid-19 pandemic. This study uses a systematic literature review. Researchers used the prisma model, namely: identification, screening, eligibility and inclusion for data collection. The data were analyzed through the narrative method by grouping the results found and similar. The findings show that : 1) there are 8 media used in elementary school level mathematics learning during the covid-19 pandemic, namely : whatsapp, learning videos, zoom, google classroom, youtube, google form, android, quizizz, cisco webex, pear deck and jamboard. 2) the teacher uses the media : as a sharing platform, as a synchronous learning activity, as an asynchronous learning activity, as an assessment tool, and as a discussion platform.

Keywords : Online media, Elementary mathematics, Systematic literature

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kebutuhan dasar”. dirinya, bangsa dan negara”. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari belajar, belajar adalah usaha untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, meningkatkan perilaku, sikap, dan memperkuat kepribadian (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional). Sistem)

Kegiatan belajar dan belajar merupakan proses interaktif yang bersifat edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan (Pane, 2007). Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdapat dalam proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Belajar adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pendidik yang akan membawa perubahan tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu peserta didik untuk dapat belajar. baik sesuai dengan tujuan yang akan dipelajari. tercapai.

Saat ini dunia dihadapkan pada wabah penyakit yang disebabkan oleh virus bernama Coronavirus Diseases atau yang dikenal dengan Covid-19. Pada 30 Januari 2020, WHO menyatakannya sebagai darurat kesehatan masyarakat yang menjadi perhatian dunia. Dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus corona, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran tentang keadaan darurat belajar akibat pandemi covid-19. Diantaranya adalah Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Penghindaran dan Penanganan Virus Covid-19 di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Penyebaran virus Covid-19 di satuan pendidikan. Dalam peraturan ini, pemerintah mendesak guru untuk tidak menyelesaikan semua pelajaran yang ada di dalam kurikulum. Jadi, dalam proses pendidikan di masa pandemi harus dilakukan dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung meskipun tidak menyelesaikan semua pembelajaran dalam kurikulum.

Pandemi COVID-19 dalam sekejap telah mengubah banyak hal dalam segala aspek kehidupan. Perubahan ini juga berdampak pada sistem pembelajaran di sekolah yang semula dilaksanakan secara tatap muka, namun telah berubah menjadi online. Pembelajaran online memiliki beberapa dampak. Dampak tersebut antara lain siswa menjadi bosan dan bosan, serta pembelajaran juga menjadi kurang efektif khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran online tentunya membutuhkan sentuhan teknologi, informasi, dan komunikasi. Ketepatan pemilihan dan penerapan media pembelajaran online menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran tentunya merupakan kerjasama dengan warga sekolah, termasuk peran guru sebagai pendidik. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi keberhasilan belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari, proses pembelajaran akan lebih efektif, aktif, kreatif dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. . Oleh karena itu, peran seorang guru saat ini sangat dibutuhkan, tidak hanya profesional dan kompeten di bidangnya tetapi mampu menambah pengetahuan,

menguasai dan mengembangkan media pembelajaran, serta mampu meningkatkan prestasi belajar sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan kompetensi dasar. indikator.

Permasalahan yang ada saat ini adalah masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit (Mustakim, 2020). Sebagaimana dikemukakan Auliya (2016), matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan simbol dan rumus yang membingungkan. Kesulitan-kesulitan yang ada pada mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Saat ini sistem pendidikan dihadapkan pada situasi yang menuntut guru untuk dapat menguasai media pembelajaran jarak jauh, terutama di masa pandemi Covid-19 ini.

Ada banyak media online yang bisa digunakan oleh guru seperti whatsapp, google classroom, google meet, zoom atau platform lain yang dianggap mudah digunakan dalam pembelajaran online. Dengan teknologi ini, guru dapat menyampaikan materi secara langsung kepada siswanya tanpa harus datang ke sekolah. Penelitian ini sangat perlu dilakukan karena dapat mendasari guru dalam mengembangkan media pembelajaran online yang tepat untuk siswa

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode ini peneliti lakukan dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi dan menginterpretasikan semua penelitian yang ada. Dengan metode ini, peneliti mengkaji dan mengidentifikasi jurnal secara sistematis, yang dalam setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Berdasarkan tahapan-tahapan di atas, peneliti mencari artikel jurnal dengan kata kunci menggunakan media online, pembelajaran matematika sekolah dasar menggunakan bahasa Indonesia. Pencarian artikel dimulai pada September 2021. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan semua artikel yang diperoleh dalam laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 23 artikel yang diperoleh dari Google Scholar. Dalam penelitian ini, artikel yang dijadikan data adalah artikel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian seperti; penelitian yang dilakukan di Indonesia, membatasi tingkat artikel, tahun artikel diterbitkan 2020-2021, dan judul artikel yang terkait dengan penelitian ini. Analisis yang digunakan adalah analisis isi artikel, kemudian mengkodekan isi artikel yang dirensi, kemudian data yang telah terkumpul kemudian dicari persamaan dan perbedaannya kemudian dibahas untuk menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam penggunaan media pembelajaran ada banyak aspek yang harus diperhatikan sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan dari literatur yang relevan, berikut beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran selama pandemi covid-19 dan penggunaan media online dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar selama pandemi covid-19.

Untuk mengetahui media yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran matematika online, perlu diketahui media pembelajaran online apa saja yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Hal-hal yang perlu dianalisis adalah efektivitas media yang digunakan, kualitas media tersebut, dan media mana

yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran matematika online. Identifikasi media berdasarkan analisis relevan hasil penelitian sebelumnya.

Tabel 1. Media-media online pada pembelajaran Matematika

No	Judul	Penulis	Media	Hasil
1	Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Daring dengan Aplikasi Whatsapp	Nurul Fitri Shofiah, Jayanti Putri Purwaningrum dan Fina Fakhriyah	Whatsapp	Berdasarkan penelitian di lapangan dapat diketahui bahwa hasil kemampuan pemahaman konsep matematis siswa secara keseluruhan memiliki rata-rata 65,55 dengan rincian kategori tinggi didapatkan rata-rata 20,55%, kategori sedang didapatkan rata-rata 43,07%, dan kategori rendah didapatkan rata-rata 36,38%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan pemahaman konsep matematis siswa tergolong dalam kategori cukup baik.
2	Perbandingan Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group dan Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar	Suryani Apriyani Diana dan Ika Yatri	Whatsapp Group dan Google Classroom	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul perbandingan penggunaan aplikasi whatsapp group dan google classroom terhadap hasil belajar melalui pembelajaran daring mata pelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah 41 Jakarta Timur penggunaan aplikasi whatsapp group lebih unggul dari hasil rata-rata yang diperoleh dan hasil uji hipotesis.
3	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Whatsapp Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN Sumberagung 1 Kabupaten Kediri	Putri Intan Nur Fauziah, Rosichin Mansur dan Fita Mustafida	Whatsapp	Pelaksanaan dalam pembelajaran online dalam matematika dinilai tidak efektif karena lebih dari separuh siswa dikelas mendapat nilai di atas rata-rata.
4	Pemanfaatan Whatsapp Pada Pembelajaran Di Pendidikan Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 1 Di Masa Pandemi Covid-19	Ina Magdalena, Shinta Inayah, Nurul Dwi Hidayati, Krisna Jaya	Whatsapp	Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan WhatsApp sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran dalam jaringan (Daring) dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia seperti fitur foto, video, dokumen dan video call.

5	Analisis Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi <i>Whatsapp</i> Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Sekolah Dasar	Hanisah Damayanti dan Wiryanto	Whatsapp	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa perencanaan pembelajaran di SDN Plosogeneng 1 Jombang menggunakan RPP daring untuk pembelajaran tematik dan RPP tatap muka untuk pembelajaran matematika.
6	Pengaruh Belajar Via <i>Whatsapp</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI (Enam) SD Negeri 024 Rambah	Nurhidayati Sholihah, Miftahul Jannah, Safinas Sahira, Rinda Gustari, Dan Sri Mulia Reski	Whatsapp	Pengaruh belajar via <i>whatsapp</i> terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD Negeri 024 Rambah termasuk kategori tinggi
7	Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi <i>Whatsapp</i>) Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas 4 SDN Pakujajar Cbm Didik Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19	Siti Patimah, Dyah Lyesmaya dan Luthfi Hamdani Maula Luthfiatul Amalia	Whatsapp	Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perencanaan aktivitas pembelajaran, proses pembelajaran dan penilaian aktivitas pembelajaran selama masa <i>Pandemic Covid-19</i> . Banjarharjo Brebes adalah blende daring dan luring. Pembelajaran daring dilakukan melalui grup <i>whatsapp</i> pada masing-masing kelas yang dikordinir oleh guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring, guru memberikan materi dengan foto-foto materi dan video youtube yang diunggah pada group <i>whatsapp</i> . Selanjutnya untuk penugasan juga melalui grup <i>Whatsapp</i> dan dikumpulkan ke sekolah sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat. Kendala dalam pembelajaran daring melalui <i>whatsapp</i> yaitu pembelajaran masih dirasa kurang efektif untuk muatan matematika dan kelas rendah.
8	Model Pembelajaran Daring Peserta	Moh. Toharudin dan Dian	Whatsapp	Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran daring yang dilaksanakan SD Negeri Cikakak 01

9	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar	Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, dan Siti Kholifah	Video pembelajaran	Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri mengingat persentase ketuntasan klasikal siswa telah mencapai $\geq 75\%$ dan nilai rata-rata kelasnya ≥ 75 .
10	Penggunaan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19	Aswasulas ikin, Yul Alfian Hadi, Doni Septu Marsa Ibrahim, Suhirman, Sri Pujiani	Video tutorial	Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 dengan menggunakan video tutorial dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan video tutorial sebagai media belajar, bahan diskusi, bahan praktek, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui pertemuan daring pada mata pelajaran matematika.
11	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Pemberian Tugas Dengan Media Video Pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas II SD Negeri 4 Kuranji	Lasiati	Video	Bahwa hasil belajar siswa II SD Negeri 4 Kuranji tahun pelajaran 2020/2021, dengan metode pemberian tugas media <i>Video</i> dapat ditingkatkan dengan hasil akhir penelitian adalah nilai rata-rata kelas pada kondisi awal 72,23 atau ketuntasan klasikal 54,55%, menjadi 77,59 atau ketuntasan klasikal 68,18% pada siklus I, meningkat menjadi rata-rata 81,45 atau 77,27% pada siklus II dan mengalami peningkatan menjadi rata-rata tes 80,18 atau 90,91% pada siklus III.
13	Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran	Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, Iis Nurasih	Video pembelajaran	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman kognitif matematika siswa kelas IV B berdasarkan indikator pertama dapat dikategorikan tinggi, indikator kedua dikategorikan tinggi, dan indikator ketiga dapat dikatakan sangat rendah.

	Matematika Sistem Daring Di Kelas IVB Sdn Pintukisi			
14	Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Youtube</i> Pada Mata Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	Siti Sa'ria Dan Rintis Rizkia Pangestika	Youtube	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran mendapat respons baik, namun juga kurang sesuai digunakan di daerah- daerah susah sinyal.
15	Keefektifan Pembelajaran Daring Berbasis Kolaborasi Aplikasi <i>Google Classroom, Youtube</i> Dan <i>Google Form</i> Pada Masa Pandemi Covid-19	Ari Limay Trisno Putra, M.Pd	Google classroom, Youtube dan google form	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran daring berbasis kolaborasi aplikasi Google Classroom, Youtube dan Google Form pada pembelajaran matematika di masa Pandemi Covid-19 efektif.
16	Penerapan Pendekatan Kontekstual Melalui <i>Zoom Cloud Meeting</i> Untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis	Sustiningsih	Zoom	Hasil best practices menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual melalui <i>zoom cloud meeting</i> dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis.
17	Optimalisasi Penggunaan <i>Google Form</i> terhadap Pembelajaran Matematika	Dwi Parinata dan Nicky Dwi Puspaningtyas	Google form	Hasil penelitian bahwa penggunaan media <i>online</i> berupa <i>Google Form</i> cukup membantu siswa kelas 5 SD Al-Kautsar Bandar Lampung dalam penyelesaian permasalahan matematika serta berdasarkan kuisisioner yang telah diberi bahwa ketertarikan siswa kelas 5 SD Al Kautsar Bandar Lampung cukup baik.
18	Optimalisasi Media Pembelajaran	Misael Hendrivan Pasaribu	Cisco webex dan Quizizz	Pemaparan dari hasil penelitian serta pembahasan menyatakan bahwa guru telah menggunakan

	Online Dalam Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Matematika [Optimization Of Online Learning Media To Encourage Students' Active Learning In Mathematics Class]	dan Tanti Listiani		media pembelajaran <i>online</i> (Cisco Webex dan Quizizz) secara optimal, namun belum secara signifikan karena guru kurang memahami fitur-fitur lain pada media yang digunakan.
19	Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar	Karseno, Sariyasa dan I.G. Astawan	Game Edukasi	Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa <i>game</i> edukasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika topik bilangan bulat kelas VI Sekolah Dasar.
20	Pemanfaatan Media <i>Pear Deck</i> dan <i>Jamboard</i> dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19	Rikana Sulistyani ngrum, Yulia Maftuhah Hidayati, Utama dan Anatri Desstyia	Media <i>Pear deck</i> dan <i>jamboard</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>pear deck</i> dan <i>jam board</i> sangat membantu keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika selama masa pandemi Covid 19.
21	Pengembangan Media Pembelajaran Faktorisasi Prima Berbasis Android di Kelas IV Sekolah Dasar	Suwandi, Sri Utamining sihdan Eko Darmanto	Android	Pengembangan media pembelajaran faktorisasi prima berbasis android digunakan dalam pembelajaran matematika materi faktorisasi prima pada siswa kelas IV Penggunaan media pembelajaran faktorisasi prima berbasis android ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran matematika.
22	Keefektifan Pembelajaran Daring untuk Pembelajaran Volume	Moh. Alif Dio Utomo dan Mutrofin	Whatsapp dan Zoom Meeting	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada pembelajaran daring menggunakan platform <i>Zoom meeting cloud</i> pada

Bangun Ruang Kubus dan Balok	Ridho Alfarisi		pembelajaran matematika untuk materi volume bangun ruang kubus dan balok di kelas V SDN Sebaung 01 Probolinggo semester genap tahun ajaran 2020/2021. Perbedaan gender ternyata ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada SDN Sebaung 01 Probolinggo.
23 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Kelas V	Gita Ramdayanti, dan Rachma Adzima Khaola	Zoom	Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan <i>zoom meeting</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VA. Hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan uji parsial (t) yang menunjukkan bahwa signifikan $0,00 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan <i>zoom</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Dari tabel di atas, ditemukan 23 artikel menggunakan media online dalam pembelajaran matematika di tingkat SD selama pandemi covid-19. Berdasarkan hasil penelitian, ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar selama masa pandemi covid-19. Media tersebut adalah whatsapp, video pembelajaran, media kolaborasi, Zoom, Youtube, Google form, android, pear deck dan jamboard. Toharudin dan Amalia, Fauziah dkk dan Magdalena dkk mengungkapkan media yang bisa digunakan adalah whatsapp. Pembelajaran online dilakukan melalui grup WhatsApp di setiap kelas yang dikoordinir oleh wali kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran online, guru memberikan materi berupa foto materi dan video youtube yang diunggah ke grup whatsapp. Selanjutnya untuk tugas juga melalui grup Whatsapp dan dikumpulkan di sekolah sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.

Menurut penelitian Damayanti dan Wiryanto, media online yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media whatsapp. Perencanaan pembelajaran menggunakan RPP online untuk pembelajaran tematik dan RPP tatap muka untuk pembelajaran matematika. Proses pembelajaran dilakukan oleh guru melalui aplikasi WhatsApp dengan membentuk grup WhatsApp yang terdiri dari siswa dan guru. Selanjutnya dalam penelitian Fatimah dkk, Shofiah dkk, Sholihah dkk, bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi untuk siswa SD adalah Whatsapp. Dalam kemampuan memahami konsep matematika, siswa dengan hasil belajar yang tinggi memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik meskipun pembelajaran dilakukan secara online melalui whatsapp.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menemukan bahwa semua artikel tersebut menyebutkan bahwa WhatsApp merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Media WhatsApp memiliki fitur yang relatif mudah digunakan, sehingga memudahkan guru dalam mendukung proses pembelajaran

khususnya dalam pembelajaran matematika di masa pandemi COVID-19. Di tingkat sekolah dasar, WhatsApp digunakan sebagai pendamping media pembelajaran online lainnya, juga sebagai media pengiriman tugas, pengiriman materi pembelajaran, foto, video, dokumen dan lain sebagainya. Dapat melihat siapa yang sudah membaca dan siapa yang tidak aktif, Guru dan siswa dapat melihat dan mengulang materi pembelajaran melalui ponsel dengan mudah, Guru dan siswa dapat berkomunikasi kapan saja dan dimana saja.

Selanjutnya, media video, Dalam penelitian Aswasulasikin dkk., menyarankan bahwa media online yang digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar adalah video tutorial. Berdasarkan hasil dan pembahasan, pembelajaran online dimasa pandemi COVID-19 dengan menggunakan video tutorial dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran, materi diskusi, materi latihan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui pertemuan online pada mata pelajaran matematika.

Menurut penelitian Yantoro dkk, media yang efektif dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran online menggunakan video pembelajaran matematika operasi hitung pecahan di kelas VB memiliki kemampuan yang berbeda-beda yaitu ada siswa yang memiliki pemahaman kognitif tinggi dan ada siswa yang pemahaman kognitifnya masih kurang. tepat dalam menyelesaikan tugas. operasi pecahan. Sedangkan dalam penelitian Lasiati, media online yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media video pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa II SD Negeri 4 Kuranji tahun pelajaran 2020/2021, dengan metode pemberian tugas menggunakan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Dalam penelitian Biassari ditemukan bahwa media yang efektif digunakan dalam pembelajaran matematika adalah video learning. Hasil penelitian bahwa pembelajaran materi kecepatan dengan menggunakan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sama halnya dengan penelitian Nuraeni dkk, media yang digunakan adalah video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman kognitif matematika siswa sangat rendah dengan menggunakan video pembelajaran.

Media selanjutnya adalah media kolaborasi. Guru menggunakan media kolaboratif secara bersamaan untuk mendukung proses pembelajaran matematika sekolah dasar agar siswa lebih tertarik dan berperan aktif saat pembelajaran online dimulai. Menurut penelitian Putra, pembelajaran online berbasis kolaborasi aplikasi Google Classroom, Youtube dan Google Form dalam pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19 efektif. Proses pembelajaran online berbasis kolaborasi aplikasi Google Classroom, Youtube dan Google Form dalam pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19 menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran

Dalam penelitian Utomo dkk, media online yang digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar pada masa pandemi adalah media whatsapp dan zoom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran online menggunakan platform cloud meeting Zoom dibandingkan dengan WhatsApp. Selanjutnya dalam penelitian Diana dan Yatri, terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan aplikasi grup whatsapp dan siswa yang diajar menggunakan aplikasi google classroom.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul perbandingan penggunaan aplikasi grup whatsapp dan google classroom terhadap hasil belajar melalui pembelajaran online mata pelajaran matematika, penggunaan aplikasi grup whatsapp lebih unggul. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi grup whatsapp dengan bantuan video call sangat efektif karena hemat kuota dan mudah digunakan.

Menurut penelitian Sa'ria dan Pangestika, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis youtube pada matematika di sekolah dasar mendapat respon yang sangat positif dari semua pihak terutama siswa, karena dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis youtube membantu siswa memahami salah satunya. mata pelajaran abstrak. Namun, di daerah yang infrastrukturnya mungkin kurang memadai, baik dari sisi sumber listrik maupun sumber sinyal, peneliti mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran kurang optimal jika terjadi pada pihak-pihak yang kurang mendukung.

Dalam penelitian Pasaribu dan Listiani, media yang digunakan adalah Cisco Webex dan Quizizz. Cisco Webex merupakan aplikasi online yang dapat digunakan pengguna untuk menyampaikan informasi secara online, termasuk dalam melaksanakan pembelajaran (Harie, Rizkiyah, dkk., 2020). Sedangkan Quizizz adalah aplikasi edukasi berbasis game yang menghadirkan aktivitas multi-game ke dalam kelas dan menjadikannya sebagai latihan yang menyenangkan (Mulatsih, 2020). Hasil penelitian dan pembahasan menyatakan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran online (Cisco Webex dan Quizizz) secara optimal, namun tidak signifikan karena guru belum memahami fitur lain dari media yang digunakan.

Dari penjelasan diatas, guru dapat menggunakan berbagai media online sekaligus, untuk menunjang proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini. Dengan media kolaboratif antara Google Classroom, YouTube, Google Form atau media lainnya, siswa berperan aktif dan siswa sangat termotivasi selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, media berbasis android. Menurut penelitian Suwandi dkk, pengembangan media pembelajaran faktorisasi prima berbasis android digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi faktorisasi prima untuk siswa kelas IV. Penggunaan media pembelajaran faktorisasi prima berbasis android ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran ini untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika selama pembelajaran online. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran karena media pembelajaran faktorisasi prima berbasis android berupa visual dan gambar yaitu teks, gambar, suara dan video.

Dalam penelitian Karseno dkk, bahwa game edukasi berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada topik bilangan bulat untuk kelas VI Sekolah Dasar. Game edukasi adalah game yang dirancang untuk mengajarkan manusia tentang mata pelajaran tertentu dan mengajarkan keterampilan khusus menurut Prensky (dalam Aprilina, 2014). Game edukasi yang dikembangkan merupakan game yang dibuat dengan menggunakan software Smart Apps Creator (SAC) untuk mata pelajaran matematika dengan topik bilangan bulat. Game yang dihasilkan merupakan game edukasi yang dapat digunakan oleh smartphone dengan sistem Android. Dari pernyataan di atas, bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Media berbasis android dapat berupa teks, gambar, suara dan video.

Media online lainnya adalah media zoom. Menurut penelitian Sustiningsih, penggunaan pendekatan kontekstual melalui zoom cloud meeting dapat meningkatkan

kemampuan pemahaman matematis. Sedangkan dalam penelitian Ramdayanti dan Adzima terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan zoom terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam pembelajaran matematika di SD, penggunaan zoom memudahkan proses pembelajaran online karena zoom memiliki tampilan video yang tajam, dapat digunakan untuk diskusi langsung, dan dapat melakukan presentasi. Namun selain media zoom ini, guru juga membutuhkan media pembelajaran online lainnya untuk menunjang proses pembelajaran. Sedangkan menurut Parinata dan Puspaningtyas, media online berupa Google Form menjadi acuan yang cukup tinggi dalam menangani permasalahan pembelajaran online (e-learning). Demikian pula hasil penelitian Sulistyaningrum dkk. menunjukkan bahwa media pir dek dan papan jam sangat membantu keaktifan siswa dalam belajar matematika selama masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa ada 8 media online yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar selama masa pandemi covid-19 saat ini. Media online tersebut antara lain Whatsapp, Video, media kolaborasi, Zoom, Youtube, Google Form, Android, Pear deck dan Jamboard. Media online yang paling banyak digunakan adalah whatsapp dan video pembelajaran karena media ini mudah digunakan guru selama proses pembelajaran. Namun, peneliti juga menemukan beberapa artikel yang menggunakan lebih dari satu media dalam penelitiannya.

Kemudian penjelasan diatas, guru menggunakan media online pada pembelajaran matematika sekolah dasar Sebagai platform berbagi, Sebagai kegiatan pembelajaran sinkron, Sebagai kegiatan pembelajaran asinkron, Sebagai alat penilaian, dan Sebagai platform diskusi untuk menunjang proses pembelajaran secara online. Penggunaan media online dari setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Guru bisa menggunakan media-media tersebut untuk membantu dalam pembelajaran daring. Media tersebut dapat digunakan untuk mengirim tugas, untuk diskusi, dan bisa juga digunakan untuk penilaian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menyimpulkan ada 8 temuan media online dari 23 artikel yang digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar selama masa pandemi covid-19. Media online tersebut adalah whatsapp, video pembelajaran, media kolaborasi, Zoom, Youtube, Google form, android, pear deck dan jamboard. Namun ada 2 media yang lebih dominan digunakan dibandingkan yang lain yaitu WhatsApp dan video pembelajaran pada pelajaran matematika. Menurut sebagian besar peneliti, kedua media ini cocok untuk konteks umum dan khusus, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian peneliti juga menemukan lima cara guru menggunakan media mereka seperti; Sebagai platform berbagi, Sebagai kegiatan pembelajaran sinkron, Sebagai kegiatan pembelajaran asinkron, Sebagai alat penilaian, dan Sebagai *platform* diskusi.

Selanjutnya peneliti menyarankan untuk penelitian berikutnya agar dapat memetakan isu-isu terkini terkait dengan penggunaan media online pada pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar di masa pandemi covid-19, Hal ini dikarenakan penelitian kajian literatur sistematik ini bertujuan untuk membantu peneliti-peneliti berikutnya dalam menemukan novelty atau kebaruan dalam penelitian mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Agustina, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. Universitas Negeri Medan.
- Alif, M., Utomo, D., & Alfarisi, R. (2021). *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Keefektifan Pembelajaran Daring untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Kubus dan*. 8(1), 1–6.
- Andiani, W., & Fitria, H. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Sd Negeri 103. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 172–181.
- Aprilina, Cheri dan Hanif Al Fatta. 2014. Perancangan Game Edukasi “Cooking For Child”. *Jurnal. Jurnal Ilmiah DASI Vol 15 No.04*.
- Barbara Kitchenham et al., “Systematic Literature Reviews in Software Engineering – A Tertiary Study,” *Information and Software Technology* 52 (2010): 797.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, 2(1), 47–66.
- Batubara, H.H. (2016). Penggunaan google form sebagai alat penilaian kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 39-50.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2322–2329.
- Clerkin, K. J., Fried, J. A., & Raikhelkar, J. (2020). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) and Cardiovascular Disease. *Circulation*.
- Covid-, D. P. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid-19 Elva Tati Susanti 1 , Mila Amelia 2. 06(02), 15–18.
- Dewi Ekawati, A., & Kusuma Ningsih, S. (2020). Google Classroom Sebagai Sarana Pembelajaran. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 441. <https://doi.org/10.32832/abdidos.v4i4.745>
- Diana, S. A., Yatri, I., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3892–3901.
- Hanafi, H., & Nurhasanah, E. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Tutorial. 187–192.
- Haniah, Asminiawaty, N., & Sihombing, O. (2019). Panduan pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital (Webex Cisco) untuk instruktur dan peserta didik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harapan, U. P. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Online Dalam Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Matematika [Optimization Of Online Learning Media To Encourage Student S ’ Active Learning In Mathematics Class]. 5(1), 44– 60.

- Harie, S., Rizkiyah, N., & Narsih, D. (2020). Pengaruh metode e-learning menggunakan Cisco webEx terhadap pendidikan biopreneur di SMA Bakti Idhata. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 587–596.
- Kelas, S., Pakujajar, S. D. N., Patimah, S., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2020). Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) Di Masa Pandemi Covid-19 Pada. 5.
- Kemendikbud, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S D/Sease (Covid-19)
- Limay, A., Putra, T., Nahdlatul, U., Sumatera, U., Classroom, A. G., Of, L., & Education, M. (2021). No Title. 7(2), 135–139.
- Magdalena, I., Inayah, S., Hidayati, N. D., Jaya, K., & Tangerang, U. M. (2021). Di Pendidikan Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 1 Di Masa Pandemi Covid-19. 3, 346–358.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi google classroom, google form, dan quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19 application of google classroom, google form and quizizz in chemical learning during the covid-19 pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Nadeem, S. (2020). Coronavirus COVID-19: Available Free Literature Provided by Various Companies, Journals and Organizations around the World. *Journal of Ongoing Chemical Research*, 5(1), 7–13.
- Negeri, L. S. D., & Lalalasiati, K. (2021). Menggunakan Metode Pemberian Tugas Dengan Media Video Pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Ii Sd Negeri 4 Kuranji. 1, 108–120.
- Nuraeni, D., Azwar Uswatun, D., & Nurasiah, I. (2020). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas IV B Sdn Pintukisi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 No 1 June 2020), 61–75. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2915>
- Nur'Amanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132. Retrieved from <https://riset-iaid.net/index.php/bestari/article/view/474>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.1008>
- Purworejo, U. M., Pangestika, R. R., & Purworejo, U. M. (2021). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis.
- Puspitasari, R. (2020). Hikmah pandemi covid-19 bagi pendidikan di Indonesia. (Online),(<https://iainsurakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/>).

-
- Shofiah, N. F., Purwaningrum, J. P., & Fakhriyah, F. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi Whatsapp. 3(5), 2683–2695.
- Sholihah, N., Jannah, M., Sahira, S., Gustari, R., & Reski, S. M. (2021). Matematika Kelas Vi (Enam) Sd Negeri 024 Rambah Oleh Jurnal Pendidikan Rokania Volume 6 Nomor 2 Juli 2021 I 153 - 162 | 153 A .
- Toharudin, M., & Amalia, D. L. (2021). Model Pembelajaran Daring Peserta Didik Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19 Elementary School Students Online Learning Model In The Covid-19 Pandemic. 3(1), 1–7.
- Wicaksono, M. D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Muhammad Denny Wicaksono. Jurnal Ilmu Ilmu Sosial, 17(1), 234–242.
- Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 6(2), 125–132.
- World Health Organization. (2020). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19).