BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut Anitah (2007) pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk menfasilitasi terjadinya proses belajar pada anak didik. Pembelajaran dimaknai pula sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tatap muka dan virtual (tidak bertatap muka).

Meningkatnya penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Kebijakan tersebut mengakibatkan pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Solusi dari pemerintah, proses pembelajarannya ini dilaksanakan secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masingpeserta didik. Sesuai surat edaran mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa penyebaran *coronavirus disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini, ada beberapa pelajaran yang menunjang pendidikan tersebut, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Menurut Fahrurrozi dkk

matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif. Menurut Mu'min (2017) matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir, oleh karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK.

Sejalan dengan pandemi ini besar harapan bagi para pendidik agar hasil belajar matematika peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan. Penggunaan media merupakan salah satu kendala dalam proses pembelajaran dibeberapa sekolah salah satunya di UPTD SMP Negeri 4 Parepare. Hal ini tentu saja bisa berdampak buruk terhadap hasil belajar matematika peserta didik dimasa pandemi ini sehingga hasil belajar matematika peserta didik tersebut kurang maksimal.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di UPTD SMP Negeri 4 Parepare khususnya kelas VIII, banyak peserta didik menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media apliksi *Whatsapp Grup*, sehingga rata-rata nilai hasil ujian peserta didik adalah 60 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan beberapa upaya agar hasil belajar matematika peserta didik dapat meningkat. Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran

aplikasi video *conference* merupakan teknologi yang membuat seluruh penggunanya berada pada tempat yang berbeda dan melakukan pertemuan secara virtual tanpa tatap muka. Menurut Sudarwan (2013) media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik dengan media, suasana dan strategi pembelajaran dapat dikreasi sedemikian rupa untuk meningkatkan keaktifan peserta didik merangsang pikiran dan kemauan belajar peserta didik, serta penggunaan waktu dan penyampaian informasi lebih efisien.

Berbagai macam media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar saat ini, seperti *Google Classroom*, *Whatsapp Grup,* serta aplikasi video *conference* yaitu aplikasi *UMeetMe, webex,* dan sebagainya. Aplikasi *UMeetMe* yang merupakan aplikasi dalam negeri yang dibuat oleh perusahaan BUMN PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom) yang merupakan aplikasi video *conference* berbasis internet dengan fitur-fitur terlengkap dan sangat mudah digunakan. Aplikasi *UMeetMe* telah digunakan untuk program pembelajaran jarak jauh, komunikasi perusahaan lintas negara, memantau arus mudik saat lebaran, sehingga memfasilitasi komunikasi antara Tenaga Kerja Indonesia (TKI) dengan saudara di desa. Sugiarto (2020) mengemukakan bahwa layanan *UMeetMe* dapat menjangkau hingga pelosok desa karena konfigurasinya dirancang agar mudah digunakan dan memiliki sifat *customable* atau adaptif, artinya aplikasi tersebut tetap dapat berjalan di koneksi data rendah (minimal 50 kbps) dan akan maksimal di *bandwith* tinggi (*high definition resolution*). Aplikasi ini memungkinkan penggunanya bertatap muka dengan lebih dari 50 orang partisipan dan tidak hanya

di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *android*. Selain itu, aplikasi *UMeetMe* memiliki berbagai keunggulan seperti video yang dihasilkan kualitas HD, mendukung *save mode*, mudah mengundang teman, mendukung semua *platform* dan masih banyak lagi.

Aplikasi *UMeetMe* digunakan Guru Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta dengan cara melakukan uji coba pelatihan menggunakan media pembelajaran kreatif secara daring. Media interaktif berupa pemanfaatan aplikasi ini bisa menjadi alternatif pembelajaran daring selama peserta didik belajar mandiri di rumah dan pelatihan interaktif tersebut memberikan tambahan wawasan.Aplikasi *UMeetMe* merupakan salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan dan digunakan, sehingga bisa lebih baik tatap muka dengan orang lain baik dalam pembelajaran sebagai guru dan peserta didik, dalam pertemuan sebagai rekan kerja. Selain itu, komunikasi bisa lebih real dengan adanya visualisasi lewat tatap muka di masa pandemi ini (Joglosemar, 2020).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *UMeetMe* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh positif penggunaan aplikasi *UMeetMe* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh positif penggunaan aplikasi *UMeetMe* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat yang berarti bagi dunia pendidikan, baik yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis.

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya wawasan dan pemahaman matematika peserta didik dalam hal hasil belajar dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memotivasi dan meningkatkan hasil belajar matematika di masa pandemi COVID-19. Diharapkan kedepannya peserta didik tidak ada rasa bosan pada waktu belajar matematika dan melatih peserta didik agar membiasakan diri untuk belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang hasil belajar peserta didik menggunakan media aplikasi *UMeetMe*, sehingga dapat menggunakannya pada pembelajaran

matematika sebagai alternatif untuk peningkatkan kegiatan belajar mengajar di masa pandemi COVID-19.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Penelitian

Meningkatkan kemampuan, keterampilan pengalaman dan pengetahuan dalam bidang pendidikan serta sebagai masukan sebagai calon guru.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari beberapa istilah, dalam buku Isro'atun dan Amelia Rosmala (2019) Suwangsih dan Tiurlina mengatakan bahwa istilah matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata *mathematike* berasal dari kata *mathema* yang memiliki arti pengetahuan atau ilmu. Selain itu, kata *mathematike* berhubungan juga dengan kata lain yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti berpikir. Menurut Mu'min (2017) matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir, oleh karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK.

Sumardyono (2004) mengemukakan bahwa matematika merupakan pengetahuan yang berpola fikir deduktif yang berarti suatu teori dalam matematika diterima kebenarannya bila telah dibuktikan secara deduktif. Selain itu matematika juga dipandang sebagai ilmu yang melatih untuk bernalar, karena matematika memuat cara pembuktian yang sahih, rumus-rumus atau aturan yang umum dan penalaran yang sistematis. Hudoyo (Suherman, 2003) mengemukakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide dan struktur-struktur serta hubungannya teratur dan logis yang merupakan suatu konsep yang abstrak yang tersusun secara hirarki dan penalarannya deduktif

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep yang bersifat abstrak,

terstruktur, yang digunakan sebagai sarana untuk melatih proses berfikir. Oleh karena itu, matematika digunakan sebagai sarana untuk belajar agar peserta didik melatih proses berfikir dan bernalar yang deduktif.

Pengertian pembelajaran menurut Suardi (2018) merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum, sedangkan Gagge, Briggs, dan Wager (Marbun, 2018) mengartikan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan pengembangan pola fikir dan mengelolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar kegiatan belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal.

2. Hasil Belajar Matematika

Menurut teori behavioristik (Budiningsih, 2012) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon, dengan kata lain, belajar adalah bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan hal yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Nidawati (2013) belajar merupakan

suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan ataupengalaman. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Menurut Firmansyah (2015) hasil belajar matematika adalah hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolok ukur berhasil atau tidaknya peserta didik tersebut dalam pembelajaran matematika, sedangkan menurut Gagne (Purwanti, 2015) hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tolok ukur keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar matematika, dimana hasil belajar peserta didik diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

3. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefiniskan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunkasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantaran dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2015). Association for Education an Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatuproses penyaluran informasi, sedangkan Education Association (NEA) mendefiniskan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memepengaruhi efektifitas program instructional (Asnawir &Basyarudin U, 2002).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajika informasi belajar kepada peserta didik. Brown (M Adhani, 2019)mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran, sedangkan NEA (Suryani &Leo A, 2012) bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesutau yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan peserta didik. Menurut Arsyad (2002) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik dengan menggunakan media, guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar. Media atau saluran itu baik dan tepat sesuai dengan muatan yang dibawa, maka informasi akan diterima baik oleh peserta didik. Demikian sebaliknya, jika media tidak tepat akan mengalami gangguan, maka informasi yang akan disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Jadi penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para peserta didik. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi

yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh peserta didik, terlebih apabila guru kurang optimal dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.

Media sangat bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran, tidak hanya membuat sajian jadi lebih kongkrit tetapi juga kegunaan yang lain seperti berikut (Sadiman, 1994):

a. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para peserta didik.
b. Melampaui batasan ruang kelas, seperti: obyek terlalu besar, makhluk hidup dan gerakan-gerakan terlalu kecil untuk diamati dengan mata telanjang, gerakan-gerakan yang terlalu lambat atau cepat.
c. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
d. Menghasilkan keseragaman pengamatan atau memberikan pengalaman dan perspektif yang benar.
e. Menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realitas, seperti penggunaan: gambar, film, obyek, grafik dan lain-lain.
f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
g. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, seperti: pemasangan gambar dipapan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio, dan lain-lain.

h. Memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran adalah menimbulkan minat yang baru dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dimasa pandemi COVID-19.

5. Aplikasi *UMeetMe*

a. Pengertian aplikasi *UMeetMe*

Penggunaan aplikasi pembelajaran yang semakin berkembang sangat membantu dalam proses pembelajaran dan sangat efektif agar menjadikan sebuah pembelajaran yang interaktif, sehingga pemanfaatan komputer sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman dan proses pembelajaran (Arsyad & Azhar, 2006). Salah satu pemanfaatan aplikasi tersebut adalah diterapkan pada pembelajaran matematika agar menghindari penyebaran covid-19 dan memenuhi kebutuhan pembelajaran daring.

Aplikasi *UMeetMe* merupakan layanan video *telekonferensi* yang bisa digunakan dengan mudah, nyaman serta cepat. Aplikasi iniberbasis situs *chrome*, sistem serta datanya berada dalam server lokal Indonesia yang dibuat oleh perusahaan BUMN PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom). Pengaksesnya dengan berbagai perangkat seperti *PC*, laptop, *mobile* maupun *live streaming YouTube*. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk berbagai macam keperluan. Misalnya untuk *meeting online*, kegiatan belajar *online* dan berbagai kegiatan

yang bisa diintegrasikan secara *online*. Cara menggunakannya cukup mudah karena bisa langsung masuk ke situs aplikasi *UMeetMe* untuk menjadwalkan pertemuan *online* atau *join meeting*.

Berikut layanan yang dapat digunakan untuk membuat *room meeting*:

1) **Lite**

   Lite merupakan layanan video *conference* yang bisa digunakan untuk berbagai keperluan misalnya *meeting online*, belajar *online* dan lainnya.

2) **VIP**

   Layanan ini sama seperti layanan di atas namun memberikan fitur yang lebih lengkap dan eksklusif. Jumlah partisipan yang bisa bergabung juga cukup banyak.

3) **Edu**

   Layanan video *conference* ini lebih dikhususkan bagi penggunaan sekolah, universitas maupun instansi pendidikan lainnya yang lebih formal.

Berikut beberapa fitur yang dapat digunakan pada saat proses *meeting*berlangsung:

a) Papan Tulis atau *Whiteboard*

   Membagikan atau menggambarkan materi yang akan disampaikan melalui visualisasi dipapan tulis ini.

b) Dokumentasi Kolaborasi

   Fitur ini memungkinkan untuk membagi dan berbagi dokumen dengan cara berkolaborasi dengan peserta lainnya.

c) Daftar Kehadiran

Fitur ini dapat membuat absensi peserta didik secara langsung.

d) Membisukan Partisipan

Fitur ini dapat membisukan audio dari partisipan yang diinginkan baik tertentu maupun semuanya.

e) Pesan

Selain bertemu secara *virtual* dengan video, dapat juga mengirimkan pesan atau *chat* ke beberapa atau seluruh partisipan.

f) File

Fitur ini melampirkan maupun mengunduh *file* dengan berbagai *format*.

g) *Feedback* atau Umpan Balik

Fitur ini memungkinkan untuk memberikan penilaian ke partisipan.

h) Kelola Partisipan

Fitur ini bisa sebagai host dan dapat mengontrol kegiatan partisipan selama *meeting* berlangsung.

i) *Live Streaming*

Melakukan *meeting* sacara *live* atau langsung.

j) *Share YouTube*

Fitur ini dapat membagikan serta menonton video dari *YouTube* ketika *meeting* sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa aplikasi *UMeetMe* merupakan media pembelajaran berbasis daring yang memiliki kemampuan untuk

menyelesaikan permasalahan penyebaran virus covid-19 dan pembelajaran jarak jauh.

b. Cara menggunakan aplikasi *UMeetMe*

Menurut Isna (2021) cara meggunakan aplikasi *UMeetMe* adalah sebagai berikut:

1) Log In

a) Untuk melakukan *log in* atau dapat mengakses situs aplikasi *UMeetMe* (**UMeetMe**).

b) Klik ***Daftar*** untuk memulai buat akun.



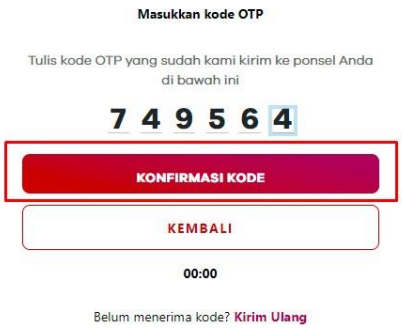
Gambar 2.1 Tampilan aplikasi *UMeetMe diwebsite*

c) Kemudian masukkan ***nomor telepon*** serta ***password*.**



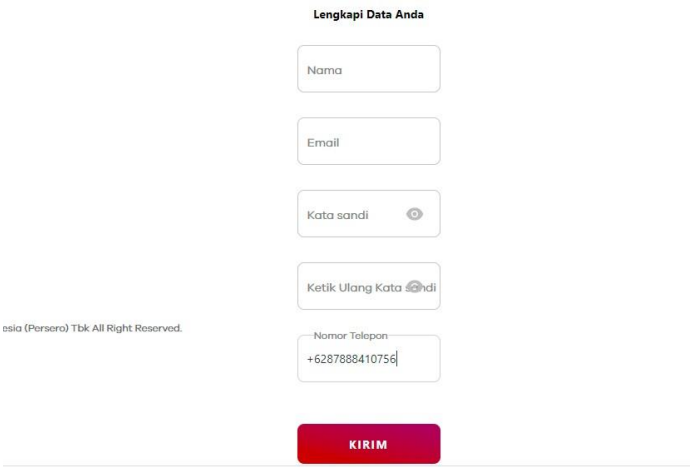
Gambar 2.2 Tampilan Daftar Aplikasi *UMeetMe*

d) Bukalah *smartphone* dan tunggu SMS konfirmasi dari *UMeetMe* yang berisi ***Kode OTP***. Kemudian masukkan kode tersebut dan klik ***Konfirmasi Kode*.**



Gambar 2.3 Tampilan Konfirmasi Kode

e) Lengkapi data diri seperti nama, alamat *e-mail*, kata sandi serta nomor telepon dan klik ***Kirim*.**



Gambar 2.4 Tampilan Data diri yang harus dilengkapi

f) Jika sukses akan langsung masuk ke halaman ***dashboard*.**

2) Buat *Meeting*

a) Pastikan sudah ***Log in*.**

b) Kemudian pilih ***My Meeting*.**

c) Lanjutkan dengan **Buat *Meeting*.**

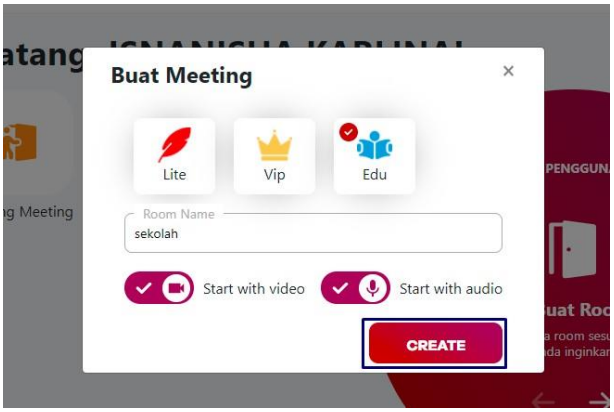


Gambar 2.5 Tampilan Buat *Meeting*

d) Pilih layanan *Edu* dari tiga layanan tersebut, layanan Edu ini lebih dikhususkan bagi penggunaan sekolah, universitas maupun instansi pendidikan lainnya yang lebih formal.

e) Masukkan ***nama room*** yang diinginkan.

f) Aturlah kamera dan audio, kemudian Klik ***create***



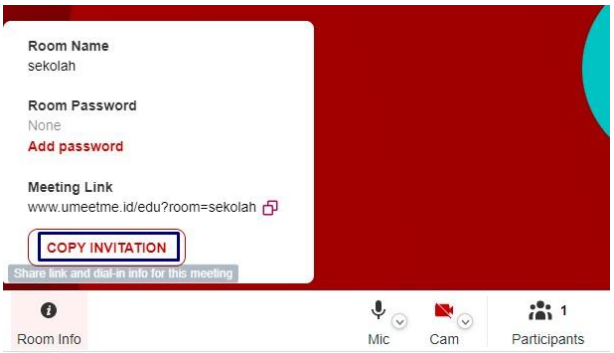
Gambar 2.6 Tampilan *Create*

g) Jika sudah masuk ke dalam *room*, klik ***Room info*** yang terletak di sebelah kiri untuk membagikan link.



Gambar 2.7 Tampilan *Room Info*

h) Lalu klik ***Copy Invitation*** dan dapat mulai membagikan undangan tersebut.



Gambar 2.8 Tampilan *Copy Invitation*

3) Gabung *Meeting*

a) Pastikan sudah *Log In*.

b) Kemudian klik ***My Meeting*** dan klik **Gabung *Meeting***.

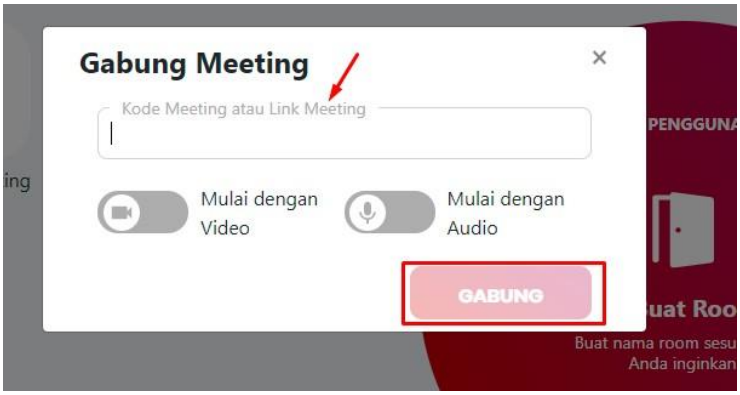


Gambar 2.9 Tampilan Gabung *Meeting*

c) Masukkan *link* undangan yang diberikan.

d) Kemudian atur untuk menyalakan kamera serta audio.

e) Klil ***Join*** berada di dalam *room* untuk gabung kedalam *meeting*



Gambar 2.10 Tampilan *Join*

6. Penggunaan Media Aplikasi *UMeetMe* dalam Pembelajaran Matematika

Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung mengakibatkan belajar daring masih menjadi pilihan untuk proses belajar mengajar. Model pembelajaran daringini mengakibatkan guru dan peserta didik harus beradaptasi dengan beberapa aplikasi salah satunya adalah aplikasi *UMeetMe*. Guru menggunakan aplikasi *UMeetMe* agar peserta didik tetap semangat dalam pembelajaran

khususnya mata pelajaran matematika sehingga pencapaian hasil belajar tidak menurun walaupun pembelajaran dengan menggunakan model daring. Tujuan pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *UMeetMe* untuk dapat digunakan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka sehingga peserta didik tetap mendapatkan akses pembelajaran yang memadai.

Aplikasi *UMeetMe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri dari rumah oleh guru dan peserta didik. Guru bisa memanfaatkan fitur yang dimiliki aplikasi *UMeetMe* untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik, sehingga aplikasi *UMeetMe* ini sangat dapat membantu terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik khususnya pembelajaran matematika. Berikut ini langkah-langkah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dalam pembelajaran matematika (Mundrikah, 2021):

a. Guru memulai pembelajaran matematika dengan aplikasi *UMeetMe*.
b. Guru menjadwalkan terlebih dahulu dengan peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran matematika.
c. Peserta didik membuka aplikasi *UMeetMe* untuk dapat mengikuti pembelajaran daring bersama guru dengan cara klik *join meeting*.
d. Peserta didik mengisi ID *meeting* yang sudah diinformasikan oleh guru sebelumnya.
e. Peserta didik masuk bergabung dengan guru dan memulai pembelajaran matematika.
f. Peserta didikmendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru.

g. Peserta didik yang mengalami kesulitan atau belum paham apa yang dijelaskan oleh guru, maka guru memberikan waktu untuk tanya jawab sehingga apa yang dipelajari di aplikasi *UMeetMe* ini, dapat ditangkap dan dimengerti oleh peserta didik.
h. Guru selesai memberikan penjelasan dan memberikan umpan balik berupa satu soal matematika untuk dikerjakan.
i. Guru memberikan beberapa waktu untuk peserta didik mengerjakan soal tersebut.
j. Peserta didik selesai mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, maka saat itu juga guru membahas soal yang telah dikerjakan peserta didik.
k. Guru memberikan kesimpulan dan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan.

Pembelajaran matematika dengan aplikasi *UMeetMe* memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena dalam aplikasi *UMeetMe* peserta didik dapat melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru. Aplikasi *UMeetMe* ini sangat membantu dalam menjelaskan pelajaran matematika sehingga suasana pembelajaran sangat menyenangkan walaupun pembelajaran melalui media aplikasi *UMeetMe,* guru dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran seperti tatap muka walaupun menggunakan model pembelajaran jarak jauh (daring).

7. Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi *UMeetMe*

Keunggulan dari aplikasi *UMeetMe* adalah sebagai berikut (Rusydi, 2015):

a. Mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi *UMeetMe* dapat diakses melalui *PC* ataupun *Smartphone* berbasis *windows*.

b. Konsumsi *bandwith* internet yang rendah, sehingga tidak banyak menghabiskan kuota tetapi kualitasnya cukup baik, yakni kualitas video VGA pada BW 50 kbps, dan dapat berjalan nyaman di jaringan 3G.

c. Fitur kolaborasi yang modern dan terlengkap. Aplikasi *UMeetMe* berkolaborasi dengan fitur-fitur modern seperti *Virtual Whiteboard, Animation Powerpoint, Presentation Tools, Sharing Dekstop, Aplication &Co-Browser, Scheduling Conference, Message Chatting, Online Voting, Conference Control, dan Record Conference.*

d. Aplikasi video *conference* jauh lebih stabil. *Packet Loss Tolerance* sampai 35%, sehingga tidak menimbulkan masalah apabila koneksi internet kurang stabil, video *conference* tidak akan terputus, sehingga aplikasi *UMeetMe* dapat diterapkan di *e-learning* untuk pelajar-pelajar Indonesia yang berada di daerah-daerah yang cukup terbelakang.

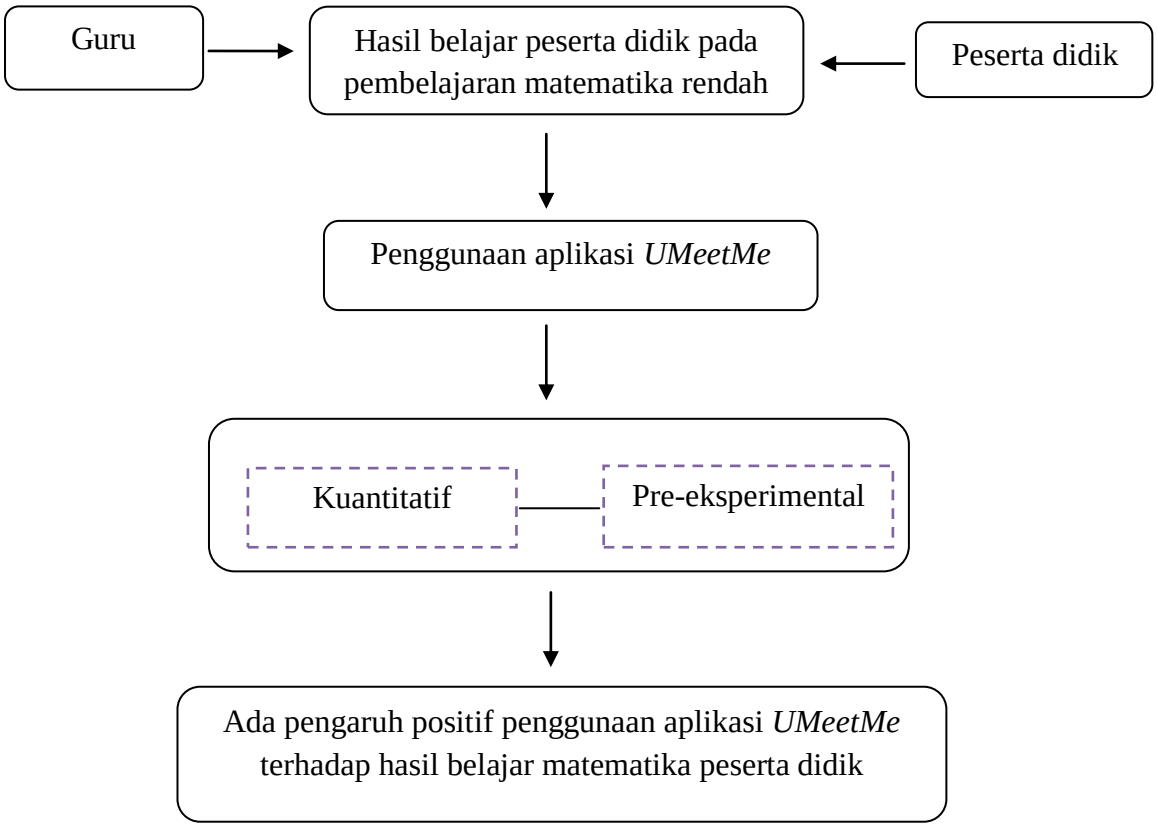
Kelemahan dari aplikasi *UMeetMe* adalah sebagai berikut (Rusydi, 2015):

a. Jumlah maksimal peserta *teleconference* yaitu 50 partisipan.

b. Aplikasi *UMeetMe* juga belum bisa mengganti *background* pada video.

B. Kerangka Pikir

Penerapan pembelajaran aplikasi *UMeetMe* dapat mencegah penyebaran virus covid-19 dan mempermudah peserta didik menerima pelajaran matematika walaupun jaraknya jauh, maka secara sistematis kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan pada skema berikut:



Keterangan :

= alur/arah

= Kegitan/aktivitas

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada BAB I maka, dibuat hipotesis penelitian ini dalam bentuk hipotesis mayor dan minor sebagai berikut:

1. Hipotesis Mayor

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Ada pengaruh positif penggunaan aplikasi *UMeetMe* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare”.

2. Hipotesis Minor

a. Rata-rata hasil matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* melebihi KKM. Rumus hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu = 70 \text{ melawan } H_1 : \mu > 70$$

Keterangan:

H_0 : Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sama dengan KKM.

H_1 : Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sama dengan KKM.

μ : Nilai hasil belajar rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

b. Ada peningkatan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakn media aplikasi *UMeetMe*. Rumusan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_g = 0{,}3 \text{ Lawan } H_1 : \mu_g > 0{,}3$$

Keterangan:

H_0 : Tidak ada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

H_1 : Ada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

μ_g : Skor rata-rata gain ternormalisasi.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental*. Desain penelitian ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	***Treatment***	***Postest***
O_1	X	O_2

Sugiyono (2017)

Keterangan:

O_1 : *Pretest* untuk mengetahui hasil belajar matematika pada peserta didik sebelum menggunakanaplikasi *UMeetMe*

X : *Treatment* pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *UMeetMe*

O_2 : *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar matematika pada peserta didik setelah menggunakan aplikasi *UMeetMe*

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare yang terdiri 6 kelas yaitu kelas VIII.1, kelas VIII.2, kelas VIII.3, kelas VIII.4, kelas VIII.5, dan kelas VIII.6.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas yang terpilih dari populasi menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mengidentifikasi seluruh kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare yang terdiri 6 kelas yakni kelas VIII.1, kelas VIII.2, kelas VIII.3, kelas VIII.4, kelas VIII.5, dan kelas VIII.6.
b) Memilih satu kelas secara acak dari keseluruhan kelas VIII yang ada yaitu kelas VIII.1, kelas VIII.2, kelas VIII.3, kelas VIII.4, kelas VIII.5, dan kelas VIII.6.
c) Kelas yang terpilih pada point (b) adalah kelas VIII.1 yang dijadikan sampel penelitian.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi *UMeetMe* merupakan salah satu aplikasi media *conference* untuk menyelesaikan permasalahan matematikayang berbasis *website* yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Media aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi *UMeetMe* dengan layanan *Edu*.
2. Hasil belajar matematika adalah tolok ukur keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar matematika dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe* yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

D. Instrumen Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa:

1. Lembar Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal uraian, untuk mengukur hasil belajar peserta didik terdiri dari tes awal (*pretest*) yang diberikan diawal pembelajaran atau sebelum diberikan perlakuan dan tes

akhir (*posttest*) yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah diberikan perlakuan.

2. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi diadakan pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik yang dimaksud yaitu: (1) Peserta didik yang hadir selama pembelajaran, (2) Peserta didik yang bertanya, (3) Peserta didik yang menjawab pertanyaan, (4) Peserta didik mengerjakan soal yang telah dibagikan difitur *whiteboard* pada media aplikasi *UMeetMe*.

3. Lembar Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup, pertanyaan atau pernyataan yang telah memiliki alternatif jawaban (option) yang tinggal dipilih oleh responden.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe.*

2. Teknik Observasi

Data tentang aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dikumpulkan melalui teknik observasi, yaitu guru bidang studi disekolah membantu mengisi lembar aktivitas peserta didik.

3. Teknik Angket

Data tentang respon peserta didik dikumpulkan melalui pengisian angket. Angket digunakan untuk mengidentifikasi pendapat/komentar peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Angket diberikan kepada peserta didik setelah berakhirnya seluruh kegiatan pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis deskriptif dan analisis statistic inferensial. Sebelum melakukan analisis deskriptif dan analisis statistic inferensial perlu diadakan analisis data hasil validasi instrumen. Berikut uraian tentang analisis data.

1. Validasi Isi Instrumen

Data yang diperoleh dari hasil validasi instrumen dianalisis dengan validitas isi menurut Gregory (Dewi, 2017). Jika koefisien validitas isi tinggi (≥ 75%), maka dapat dinyatakan pengukuran atau intervensi yang dilakukan adalah valid, pada saat dua penilai pakar mengevaluasi butir tes tertentu dengan menggunakan penilaian skala empat poin, yaitu:

1	2	3	4
Tidak relevan	Kurang relevan	Relevan	Sangat relevan

Model kesepakatan antara penilai untuk validitas isi:

	Penilai Pakar #1	
	Relevansi Lemah (butir bernilai 1 atau 2)	Relevansi Kuat (butir bernilai 3 atau 4)
Relevansi Lemah (butir bernilai 1 atau 2) Penilai Pakar #2	A	B
Relevansi Kuat (butir bernilai 3 atau 4)	C	D

Koefisien validitas isi dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

A = Kotak yang menunjukkan ketidak setujuan antara kedua penilai

B dan C = Kotak yang menyangkut ketidak sepakatan penilai pertama setuju (sangat relevan), penilai kedua tidak setuju (kurang relevan), atau sebaliknya.

D = Kotak yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai.

2. Analisis Deskriptif

a. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Tujuan analisis data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yakni untuk mengetahui rata-rata hasil belajar peserta didik baik *pretest* maupun *posttest*. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*

dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media aplikasi *UMeetMe* dengan menggunakan rumus *gain t*ernormalisasi menurut Richard (Yulianti, 2016) sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = *Gain* ternormalisasi

S_{pos}= Skor *posttest*

S_{pre}= Skor *Pretest*

S_{max} = Skor maksimum

Skor rata-rata *gain* ternormalisasi diperoleh maka langkah selanjutnya adalah konversikan ke dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kategori *Gain* Ternormalisasi.

Koefisien Normalisasi *Gain*	Kategori
$g \leq 0{,}30$	Rendah
$0{,}30 < g < 0{,}70$	Sedang
$g \geq 0{,}70$	Tinggi

Richard (Yulianti, 2016:28)

Ketuntasan hasil belajar didasarkan pada standar ketuntasan minimum mata pelajaran matematika kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare yaitu 70dan dikategorikan dengan menggunakan kriteria Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kategorisasi Standar Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare.

Skor	**Kategori Ketuntasan Belajar**
0– 69	Tidak Tuntas
70 – 100	Tuntas

Peserta didik dikatakan tuntas secara individual apabila mencapai hasil lebih minimal 70 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan dan tuntas secara klasikal apabila 80% peserta didik di kelas tersebut mencapai nilai KKM yaitu 70. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan klasikal yaitu:

$$\text{Presentase ketuntasan belajar} = \frac{Jumlah\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{Jumlah\ peserta\ didik} \times 100\%$$

Untuk mengungkap karakteristik variabel penelitian, diperlukan tabel statistik distribusi frekuensi, rata-rata, standar deviasi dan varians.

Selanjutnya, untuk mengukur hasil belajar peserta didik digunakan teknik pengkategorian dengan skala lima yang diterapkan oleh Nurkancana (Samad, 2015) yaitu:

Tingkat penguasaan 90% - 100% dikategorikan “sangat tinggi”,

Tingkat penguasaan 80% - 89% dikategorikan “tinggi”,

Tingkat penguasaan 65% - 79% dikategorikan “sedang”,

Tingkat penguasaan 55% - 64% dikategorikan “rendah”, dan

Tingkat penguasaan 0% - 54% dikategorikan “sangat rendah”.

b. Analisis Data Aktivitas Peserta didik

Analisis untuk data hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\sum siswa\ yang\ melakukan\ aktivitas}{\sum seluruh\ peserta\ didik} \times 100\%$$

Interprestasi aktivitas belajar dilakukan sebagaimana yang dikemukakan Suharsimi (2007) seperti pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Interprestasi Aktivitas Peserta Didik

Presentase Aktivitas Belajar	Kategori
$0\% \leq Pi < 20\%$	Kurang Sekali
$20\% \leq Pi < 40\%$	Kurang
$40\% \leq Pi < 60\%$	Cukup
$60\% \leq Pi < 80\%$	Baik
$80\% \leq Pi \leq 100\%$	Baik Sekali

Sumber: (Dewi, 2017)

Aktivitas peserta didik dikatakan efektif apabila rata-rata presentase aktivitas peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran untuk seluruh pertemuan minimal berada pada kategori "baik" atau presentase aktivitas yang diperoleh minimal 60% dan aktivitas peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran mengalami penurunan untuk setiap pembelajaran.

c. Analisis Data Respon Peserta Didik

Data tentang respon peserta didik diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe*. Data respon peserta didik terhadap pembelajaran dianalisis dengan melihat presentase dari respon peserta didik. Persentase ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon peserta didik yang menjawab senang, menarik, atau ya.

f = Banyaknya peserta didik yang menjawab senang, menarik, baik atau ya.

N = Banyaknya peserta didik yang mengisi angket.

Respon peserta didik dikatakan positif jika persentase respon peserta didik dalam menjawab senang, menarik, atau ya, untuk setiap aspek lebih besar dibanding jumlah peserta didik yang tidak senang, tidak menarik atau tidak atau sebesar 70% peserta didik menjawab senang, menarik atau ya.

Nilai rata-rata respon peserta didik, selanjutnya dikonversikan dengan kategori pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Konversi Nilai Rata-rata Respon Peserta Didik.

Persentase Respon Peserta Didik	Kategori
85% ≤ RS	Sangat Positif
70% ≤ RS < 85%	Positif
50% ≤ RS < 70%	Kurang Positif
RS < 50%	Tidak Positif

Sumber: (Dewi, 2017)

3. Analisis Statistika Inferensial

Statistik inferensial dilakukan untuk pengujian hipotesis. Keperluan hipotesis ini terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat antara lain:

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan *Shapiro-Wilk Test* dengan menggunakan SPSS dengan kriteria uji sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikan atau probabilitas $p \geq a$ dengan $a = 0{,}05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
2) Jika nilai signifikan atau probabilitas $p < a$ dengan $a = 0{,}05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t *one sample* pada hipotesis minor yang telah dijelaskan pada BAB II variabel dengan pengujian statistik meggunakan tingkat signifikan sebesar 0,05 (α = 5%). Penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kreteria sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikan (sig.) > 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.
2) Jika nilai signifikan (sig.) < 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Pengujian ini akan dibantu dengan menggunakan program SPSS 21 guna memudahkan proses analisis.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

Bab ini mengurai tentang hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media aplikasi *UMeetMe* kelas VIII UPTD SMPN 4 Parepare, sebelum melakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial dilakukan terlebih dahulu analisis validasi instrumen.

A. Hasil Analisis Validasi Instrumen

Lembar validasi instrumen dalam penelitian ini di isi oleh 2 orang validator. Instrumen yang telah divalidasi selanjutnya dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui tentang instrumen yang digunakan valid atau tidak valid. Hasil validitas isi intrumen tertera pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Validitas Isi Instrumen

No	Instrumen	Hasil Validasi Isi	Keterangan
1	Lembar Tes Hasil Belajar	1	Valid
2	Lembar observasi aktivitas peserta didik	1	Valid
3	Angket respon peserta didik	1	Valid

Tabel 4.1 validitas isi instrumen sudah valid dilihat dari hasil validitas isi yang rata-ratanya = 1. Analisis hasil validitas isi instrumen dapat dilihat pada Lampiran F.

B. Hasil Analisis Deskriptif

1. Deskriptif Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

   Adapun hasil data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

a. Deskriptif hasil *pretest*

Statistik deskriptif hasil *pretest* pada peserta didik kelas VIII.1 SMPN 4 Parepare sebelum menggunakan media aplikasi *UMeetMe*. Adapun penyajian datanya pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
N	27
Rata-rata	55.74
Median	57.00
Modus	70.00
Std. Deviation	14.601
Variance	213.199
Range	46.00
Minimum	30.00
Maximum	76.00

Tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik sebelum menggunakan media aplikasi *UMeetMe* diperoleh rata-rata 55.74; *median* 67.00; modus 70.00; standar deviasi 14.601; variansi 213.199; range 46.00; nilai terendah 30.00; dan nilai tertinggi 76.00. Apabila skor hasil belajar matematika sebelum menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dikelompokkan 5 kategori, maka diperoleh distribusi dan persentase seperti Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar (*Pretest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	10	37.04
2	55 - 64	Rendah	6	22.22
3	65 - 79	Sedang	11	40.74
4	80- 89	Tinggi	0	0
5	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			**27**	**100**

Tabel 4.3 distribusi frekuensi dan persentase, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik sebelum menggunakan media aplikasi *UMeetMe*, 10 (37.04%) peserta didik berada pada kategori "sangat rendah", 6 (22.22%) peserta didik berada pada kategori "rendah", 11 (40.74%) peserta didik berada pada kategori "sedang", dan tidak ada peserta didik berada pada kategori "tinggi" dan "sangat tinggi".

Berdasarkan Tabel 4.2 dan Tabel 4.3 diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII.1 UPTD SMPN 4 Parepare sebelum menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sebesar 55.74 berada pada kategori "rendah" dan tidak mencapai nilai KKM yang diterapkan yaitu 70. Adapun distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar *pretest* tertera pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak tuntas	21	77.8
70 – 100	Tuntas	6	22.2
Jumlah		**27**	**100**

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik, 6 peserta didik yang tuntas dengan persentase 77.8% dan 21 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 22.2%. Jika berdasarkan kategori ketuntasan klasikal sebagaimana telah disebutkan pada BAB III, maka hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media aplikasi *UMeetMe* belum tuntas secara klasikal.

b. Dekriptif hasil *posttest*

Statistik deskriptif hasil *posttest* pada peserta didik kelas VIII.1 SMPN 4 Parepare setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dalam Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik
N	27
Rata-rata	85.19
Median	85.00
Modus	83.00
Std. Deviation	6.973
Variance	48.618
Range	24.00
Minimum	72.00
Maximum	96.00

Tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* rata-rata 85.19; *median* 85.00; modus 83.00; standar deviasi 6.973; variansi 48.564; range 24.00; nilai terendah 72.00; dan nilai tertinggi 96.00.

Apabila skor hasil belajar matematika setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dikelompokkan 5 kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest*

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 - 64	Rendah	0	0
3	65 - 79	Sedang	5	18.5
4	80 - 89	Tinggi	14	51.9
5	90 – 100	Sangat Tinggi	8	29.6
Jumlah			**27**	**100**

Tabel 4.6 distribusi frekuensi dan persentase, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*,

tidak ada peserta didik berada pada kategori “sangat rendah” dan “rendah”, 5 (18.5%) peserta didik berada pada kategori “sedang”, 14 (51.9%) peserta didik berada pada kategori “tinggi”, dan 8 (29.6%) peserta didik berada pada kategori “sangat tinggi”.

Berdasarkan Tabel 4.5 dan Tabel 4.6 diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII.1 UPTD SMPN 4 Parepare setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sebesar 85.19 berada pada kategori “tinggi” dan mencapai nilai KKM yang diterapkan yaitu 70. Adapun distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar *posttest* tertera pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar *Posttest*

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak tuntas	0	0
70 – 100	Tuntas	27	100
Jumlah		**27**	**100**

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 27 peserta didi, 27 peserta didik yang tuntas dengan persentase 100% dan tidak ada peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 0%. Jika berdasarkan kategori ketuntasan klasikal sebagaimna telah disebutkan pada BAB III, maka hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* tuntas secara klasikal.

Berikut ini akan dijelaskan tentang perbandingan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media penggunaan aplikasi *UMeetMe* yang dapat dilihat pada Diagram 4.1 berikut.

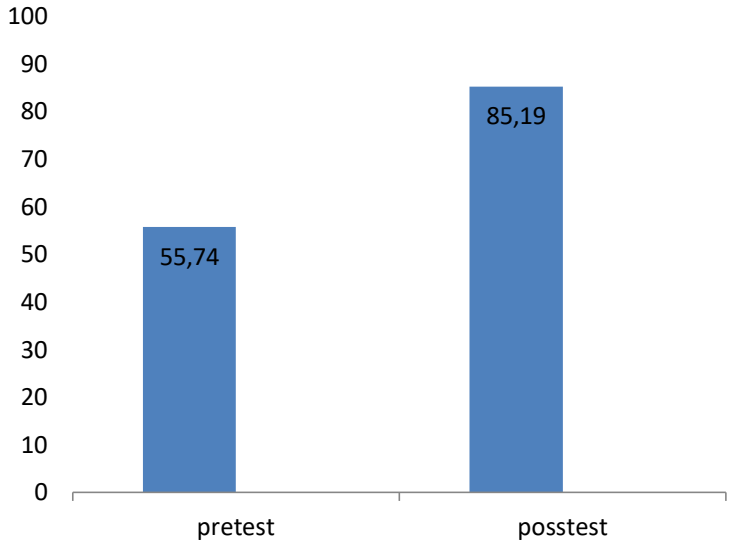


Diagram 4.1 Hasil Perbandingan Skor Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik Menggunakan Media Aplikasi *UMeetMe*

Diagram 4.1 dapat dilihat bahwa skor rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* mengalami peningkatan yakni dari 55.74 dengan kategori "rendah" menjadi 85.19 kategori "tinggi".

Selanjutnya akan dijelaskan perbandingan persentase ketuntasan klasikal *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dapat dilihat pada Diagram 4.2.

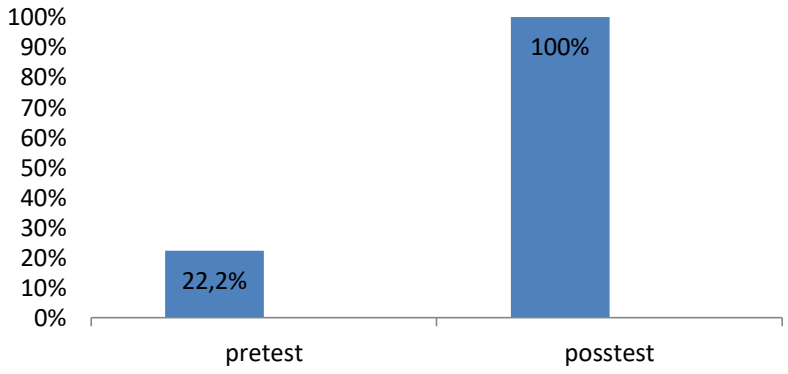


Diagram 4.2 Hasil Persentase Ketuntasan Sebelum danSetelah Menggunakan Aplikasi *UMeetMe*

Diagram 4.2 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar matematika peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media aplikasi *UMeetMe* pada peserta didik kelas VIII UPTD SMPN 4 Parepare mengalami peningkatan yang dari 22,2% sebelum penggunaan media aplikasi *UMeetMe* menjadi 100% setelah penggunaan media aplikasi *UMeetMe*.

Analisis koefisien *gain* ternormalisasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan *pretest* dan *posttest.* Adapun hasil analisis statistik deskriptif untuk data koefisien *gain* ternormalisasi dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data *Gain* Ternormalisasi

Statistik	**Data Koefisien Gain Ternormalisasi**
Mean	0.68
Median	0.66
Mode	0. 55
Std. Deviation	0.081
Variance	0.007
Range	0.32
Minimum	0.55
Maximum	0.87

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* diperoleh dengan jumlah sampel 27 peserta didik, skor rata-rata 0.68, skor median 0.66 modus 0. 55, dan standar deviasi 0.081,variansi 0.007, range 0.32, skor tertinggi 0.87, dan skor terendah 0.55. Apabila data koefisien *gain* ternormalisasi dikelompokkan kedalam 3 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi dan Persentase Data Koefisien *Gain* Ternormalisasi

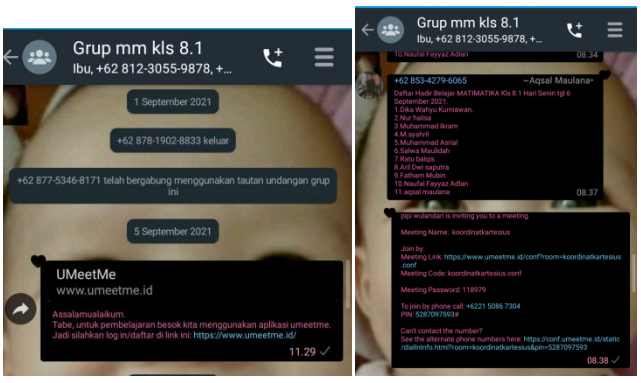
Koefisien Normalisasi Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$g \leq 0{,}30$	Rendah	0	0
$0{,}30 \leq g < 0{,}70$	Sedang	18	66,67
$g \geq 0{,}70$	Tinggi	9	33,33
Jumlah		**27**	**100**

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa terdapat 66,67% atau 18 peserta didik mendapatkan koefisien gain ternormalisasi dalam kategori sedang, kemudian 33,33% atau 9 peserta didik memperoleh koefisien gain ternormalisasi dalam kategori tinggi dan 0% atau tidak ada peserta didik memperoleh koefisien gain ternormalisasi dalam kategori rendah, jika melihat skor rata-rata pada Tabel 4.8untuk data koefisien gain ternormalisasi yakni 0.68 maka rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori "sedang".

2. Deskriptif Aktivitas Peserta Didik

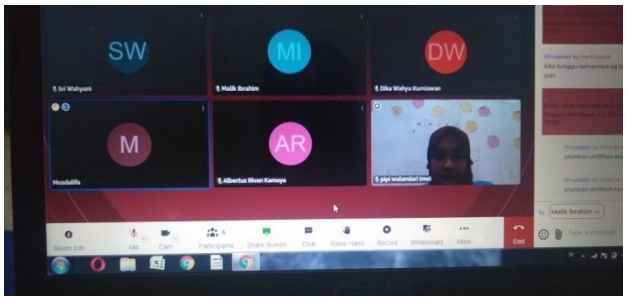
Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar pengamatan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe*. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *UMeetMe* selama penelitian sebagai berikut:

1) Memberitahukan kepada peserta didik untuk log in/daftar di aplikasi *UMeetMe*, kemudian mengirim link di *watshapp grub*.



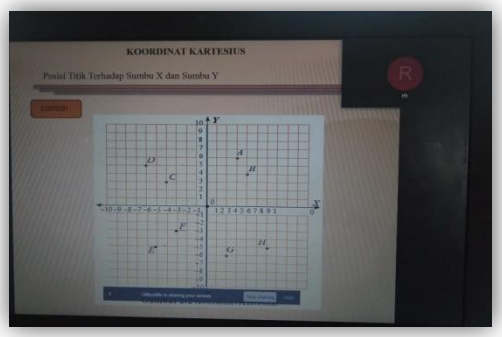
Gambar 4.1 Tampilan pemberian Link

2) Peserta didik bergabung *diroom meeting*



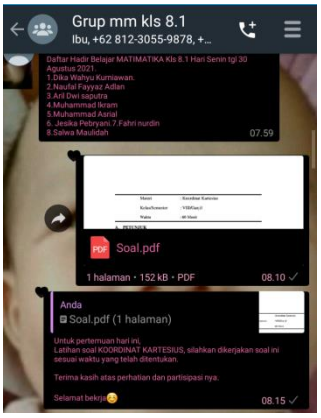
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi *UMeetMe*

3) Setelah semua peserta didik bergabung, kemudian memulai pembelajaran dengan menampilkan materi koordinat kartesius dan peserta didik dapat menanggapi atau menjawab soal yang diberikan.



Gambar 4.3 Proses Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *UMeetMe*

4) Setelah pembelajaran selesai peserta didik diberikan tugas*diwatshapp grub*



Gambar 4.4 Pemberian Tugas melalui *Watshapp Grup*

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar pengamatan (lembar observasi). Adapun rata-rata persentase aktivitas peserta didik untuk setiap aspek yang diamati dari pertemuan I sampai III dapat dilihat pada Diagram 4.3.

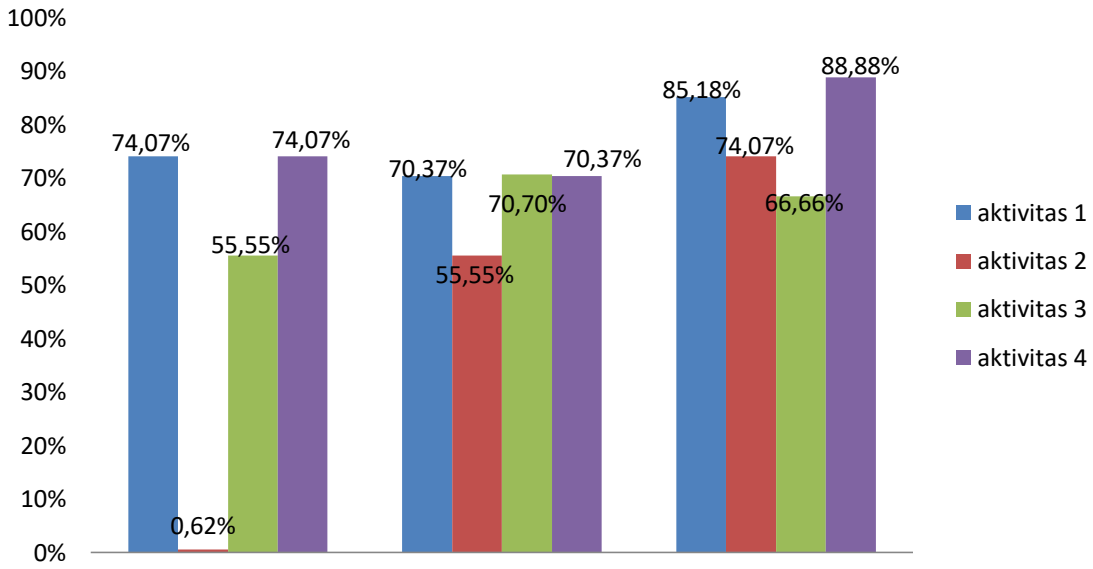


Diagram 4.3 Aktivitas Persentase Peserta Didik

Berdasarkan Diagram 4.3 mendeskripsikan hasil observasi aktivitas peserta didik sebagai berikut:

1) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase speserta didik yang hadir selama pembelajaran sebesar 75.20%.
2) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase peserta didik yang memperhatikan penjelasan dari guru sebesar 44.64%
3) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase peserta didik yang mengungkapkan pendapat (bertanya dan memberi saran) sebesar 64.09%.

4) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase peserta didik mengerjakan soal yag telah dibagikan difitur *whiteboard* pada media aplikasi *UMeetMe* sebesar 77.77%.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar 65,42% dan berada pada kategori "baik".

3. Hasil respon peserta didik

Berdasarkan lembar angket yang telah dibagikan kepada masing-masing peserta didik melalui *google form* (https://forms.gle/nf9yd6tW5xFwN4wJ7) setelah berakhirnya pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe*, adapun hasil analisis rata-rata persentase data respon peserta didik dapat dilihat pada Diagram 4.5.

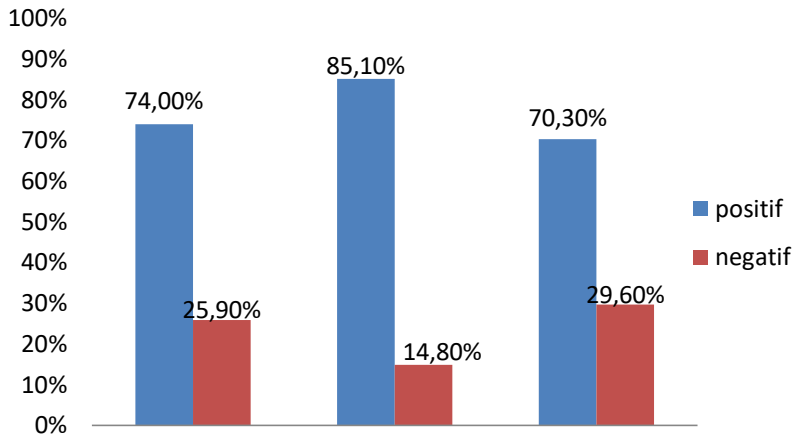


Diagram 4.4 Persentase Respon Peserta Didik

Keterangan:

1. Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media aplikasi *UMeetMe* yang diterapkan dalam pembelajaran matematika.
2. Perasaan peserta didik mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

3. Tanggapan peserta didik mengenai penerapan media aplikasi *UMeetMe* di sekolah.

Diagram 4.5 mendeskripsikan mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran media aplikasi *UMeetMe* sebagai berikut:

1) Dari 27 peserta didik sebagai responden, terdapat 20 peserta didik atau 74,0% menjawab Ya terhadap penggunaan media aplikasi *UMeetMe* dalam pembelajaran matematika dan 7 peserta didik atau 25,9% peserta didik yang menjawab tidak.
2) 23 peserta didik atau 85,1% peserta didik yang merasa tertarik menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dan 4 peserta didik atau 14,8% peserta didik tidak tertarik menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.
3) Terdapat 19 peserta didik atau 70,3% peserta didik setuju penggunaan media aplikasi *UMeetMe* digunakan di sekolah dan 8 peserta didik atau 29,6% peserta didik tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata respon peserta didik sebesar 79,6% dan berada pada kategori "positif".

C. Hasil Analisis Statistika Inferensial

1. Uji normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data/sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal sebagai prasyarat dari uji t. Data yang diuji kenormalannya dalam penelitian ini adalah data *posttest* dan data koefisien gain ternormalisasi. Uji normalitas digunakan yakni *Shapiro-Wilk test* dengan menggunakan bantuan *SPSS 21 For Window*. Adapun kriteria uji jika

$p \geq \alpha$maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dimana α = Taraf signifikan (0,05) dan *p* = probabilitas (Sig).

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk tes* diperoleh nilai *p* pada *posttest*= 0,200. Hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikan α = 0,05 (0,200 > 0,05), selanjutnya diperoleh nilai *p* untuk *p* = 0,196. Hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikan α = 0,05 (0,196 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut merupakan data yang berasal dari sampel penelitian berdistribusi "normal".

2. Uji hipotesis

a. Hipotesis Minor 1

Hipotesis ini diuji dengan menggunakan uji t-one sampel hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu = 70 \text{ melawan } H_1 : \mu > 70$$

Keterangan:

H_0 : Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sama dengan KKM.

H_1 : Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sama dengan KKM.

μ : Nilai hasil belajar rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

Kriteria pengujian hipotesis:

Menerima H_0 jika $p \geq \alpha$ dan menolak H_0 jika $p < \alpha$.

Berdasarkan hasil data untuk statistik inferensial diperoleh nilai peluang

sig (2 – tailed) = 0,000 untuk α= 0,05, maka secara statistik hipotesis H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* melebihi KKM yaitu 70.

b. Hipotesis Minor 2

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapu hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_g = 0{,}3 \text{ Lawan } H_1 : \mu_g > 0{,}3$$

Hipotesis ini diuji dengan menggunakan uji t-one sampel hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

Keterangan:

H_0 : Tidak ada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

H_1 : Ada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* .

μ_g : Skor rata-rata gain ternormalisasi.

Kriteria pengujian hipotesis:

Menerima H_0 jika $p \geq \alpha$ dan menolak H_0 jika $p<\alpha$

Berdasarkan hasil data untuk statistik inferensial diperoleh nilai peluang *sig* (2 – tailed) = 0,000 untuk α= 0,05, maka secara statistik hipotesis H_0 ditolak. Jadi ada peningkatan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa hasil *one sample t-test* pada *gain* dan *posstest* keduanya H_0 ditolak, karena kedua hipotesis minornya menolak

H_0 maka hipotesis mayornya dapat diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi *UMeetMe* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD Negeri 4 Parepare.

BAB V
PEMBAHASAN

A. Pengaruh Media Penggunaan Media Aplikasi *UMeetMe* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Masa pandemi *Corona Virus Disease-19* (COVID-19) ini mengharuskan kegiatan pembelajaran melalui daring, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni salah satu dilakukan guru adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan peserta didik. Menurut Sudarwan (2013) media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik dengan media, suasana dan strategi pembelajaran dapat dikreasi sedemikian rupa untuk meningkatkan keaktifan peserta didik merangsang pikiran dan kemauan belajar peserta didik, serta penggunaan waktu dan penyampaian informasi lebih efisien. Berbagi macam media pembelajaran yang digunakan yaitu media aplikasi *UMeetMe*. Aplikasi *UMeetMe* merupakan salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan dan digunakan, sehingga bisa lebih baik tatap muka dengan orang lain baik dalam pembelajaran sebagai guru dan peserta didik, dalam pertemuan sebagai rekan kerja. Selain itu, komunikasi bisa lebih real dengan adanya visualisasi lewat tatap muka di masa pandemi ini (Joglosemar, 2020).

Proses penelitian ini, peneliti menggunakan media *wathsapp Grup* sebagai sarana untuk membantu dalam pemberian *link* pembelajaran dan tugas kepada peserta didik kelas VIII.1 UPTD SMPN 4 Parepare, kemudian saat pembelajaran berlangsung menggunakan media aplikasi *UMeetMe* terdapat tiga kali pertemuan

yang dilakukan, materi yang diajarkan di sekolah yaitu koordinat kartesius. Materi koordinat kartesius terdapat tiga sub materi yang diajarkan, pertama posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y, kedua posisi titik terhadap titik asal dan titik tertentu, ketiga posisi garis terhadap sumbu x dan sumbu y.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada BAB IV, maka dapat disimpulkan deskriptif hasil belajar matematika peserta didik, deskriptif aktivitas peserta didik, dan hasil respon peserta didik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Deskriptif Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar matematika, dimana hasil belajar peserta didik diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Hasil belajar matematika peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe* adalah 55.74 dan berada pada kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media aplikasi *UMeetMe* adalah 85.19 dan berada pada kategori tinggi. Jadi hasil belajar matematika mengalami peningkatan yang signifikan dari kategori rendah ke kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapatGagne (Purwanti, 2015) hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan keterampilan setelah

mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik darisebelumnya.

2. Deskriptif Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas belajar peserta didik merupakan rangkaian yang dilakukan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri peserta didik.

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar pengamatan (lembar observasi). Adapun persentase aktivitas peserta didik sebagai berikut:

1) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase speserta didik yang hadir selama pembelajaran sebesar 75.20%.
2) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase peserta didik yang memperhatikan penjelasan dari guru sebesar 44.64%
3) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase peserta didik yang mengungkapkan pendapat (bertanya dan memberi saran) sebesar 64.09%.
4) Pada pertemuan I sampai III rata-rata persentase peserta didik mengerjakan soal yag telah dibagikan difitur *whiteboard* pada media aplikasi *UMeetMe* sebesar 77.77%.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik yang sesuai dari pembelajaran dari pertemuan I sampai pertemuan III sebesar 66.27% berada pada kategori “baik”. Artinya penggunaan media aplikasi *UMeetMe* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2002) penggunaan media pembelajaran dalam

proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik dengan menggunakan media, guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar

3. **Deskriptif Hasil Respon Peserta Didik**

Respon peserta didik merupakan perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus yang diberikan oleh guru kepada peserta didik atau tanggapan untuk mempelajari sesuatu dengan perasaan senang.

Lembar angket yang telah dibagikan kepada masing-masing peserta didik melalui *google form(*https://forms.gle/nf9yd6tW5xFwN4wJ7)setelah berakhirnya pembelajaran menggunakan media aplikasi *UMeetMe*, adapun hasil persentase respon peserta didik yaitu dari 27 peserta didik sebagai responden, terdapat 20 peserta didik atau 74,0% menjawab Ya terhadap penggunaan media aplikasi *UMeetMe* dalam pembelajaran matematika dan 7 peserta didik atau 25,9% peserta didik yang menjawab tidak. 23 peserta didik atau 85,1% peserta didik yang merasa tertarik menggunakan media aplikasi *UMeetMe* dan 4 peserta didik atau 14,8% peserta didik tidak tertarik menggunakan media aplikasi *UMeetMe,* dan terdapat 19 peserta didik atau 70,3% peserta didik setuju penggunaan media aplikasi *UMeetMe* digunakan di sekolah dan 8 peserta didik atau 29,6% peserta didik tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase respon peserta didik sebesar 76,46% atau 76,46% ≥ 70% maka respon peserta didik dikatakan positif.

B. Kendala dalam Penelitian

Kendala yang dialami selama penelitian ini berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak peserta didik yang sering lambat mengerjakan tugas.
2. Kurangnya kebiasaan membaca peserta didik, sehingga informasi yang diberikan tidak tertangkap dengan baik.
3. Masih banyak peserta didik tidak memiliki *android*dan keterbatasan dalam prekonomian.

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media aplikasi *UMeetMe* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMPN 4 Parepare yang ditunjukkandengan penggunakan media aplikasi *UMeetMe* ditinjau dari peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai gain ternormalisasi yakni 0.68, dan peningkatan rata-rata hasil belajar setelah menggunakan aplikasi *UMeetMe* sebesar 85.19 berada pada kategori "tinggi".

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dan keterbatasan dalampenelitian ini, maka berikut ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada semua peserta didik lebih giat belajar khususnya pembelajaran matematika tanpa menunggu arahan dari guru.
2. Diharapkan kepada guru matematika agar dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran khususnya untuk menggunakan media aplikasi *UMeetMe* sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika selama pembelajaran daring.
3. Kepada pihak sekolah, agar selalu memberikan kesempatan kepada para peneliti yang ingin melaksanakan penelitian demi peningkatan kualitas pembelajaran, dan menerapkan proses pembelajaran menggunakan media aplikasi *UMeetMe* selama pembelajaran daring.

4. Kepada peneliti khususnya pada bidang pendidikan matematika untuk melakukan penelitian pada materi-materi yang berbeda atau media pembelajaran yang berbeda-beda baik itu pembelajaran secara daring maupun tatap muka.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri.2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arsyad. 2002. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran,* (online), (http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/download/1721/1393/, diakses 05 Maret 2021).

Asnawir & Basyarudin U. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta Selatan: PT Intermasa.

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Dewi, Nelly Putri. 2017. *Efektivitas Penerapan Pembelajaran Real Workshop Dalam Peningkatan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X Busana SMK Negeri 3 Parepare*.Skripsi tidak diterbitkan. Parepare: UMPAR.

Fahrurrozi & Hamdi, Syukrul. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika.* Lombok timur NTB: Universitas Hamzanwadi Press, (Online), (https://books.google.co.id/books?id=VQvQDwAAQBAJ&printsec=frontc, diakses 02 Februari 2021).

Firmansyah, Dani. 2015. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*, (Online), (https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/viewFile/199/197, diakses 10 Mei2021).

Isna. 2021. *Cara Menggunakan Aplikasi UMeetMe*. (Online), (https://qwords.com/blog/umeetme/, diakses 02 maret 2021).

Isro'atun, & Rosmala, A. 2019. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.

Joglosemar. 2020. *Guru SD Muhammadiyah 1 Ketelan Solo Pelatihan Secara Online dengan UMeetMe*, (Online), (https://joglosemarnews.com/2020/04/guru-sd-muhammadiyah-1-ketelan-solo-pelatihan-secara-online-dengan-umeetme/, diakses 9 Maret 2021).

M Adhani. 2019. *DeskripsiTeori Media Pembelajaran*, (Online), (http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10645/5/BAB%20II.pdf), diakses 25 april 2021).

Marbun, Stefanus M. 2018. *Psikologi Pendidikan.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.(https://books.google.co.id/books?id=iq5oDwAAQBAJ&printsec=frontco, diakses 03 Mei 2021).

Mu'min, St. Aisyah. dkk. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,* (online*),(*https://media.neliti.com/media/publications/235793-meningkatkan-hasil-belajar-matematika-me-fcb23d21.pdf, diakses 02 februari 2021).

Mundrikah, Siti. 2021. *Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi UMeetMe,*(online),(https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2021/02/23/pembelajaran-matematika-dengan-aplikasi-zoom-lebih-menyenangkan/, (https://www.beritasatu.com/archive/219425/telkom-siapkan-umeetme-untuk-solusi-eblusukan), Diakses februari 04 2021).

Nidawati. 2013. *Belajar dalam Perspektif Psikologi Dan Agama*, (Online), Vol. 1,No.1,(https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/97406410605922074/do diakses 10 Mei2021).

Purwanti, Christina Sri. 2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika,*(Online),(https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd/article/download/2136/1165, diakses 10 Mei 2021).

Rusydi. 2015. Keunggulan dan Kelemahan aplikasi UMeetMe, (Online), (http://hiperbola-indonesia.blogspot.com/2015/06/umeetme-untuk-kebangkitan-indonesiaku.html), Diakses 02 Maret 2021).

Sadiman. 1994. *Manfaat Media Pembelajaran*, (online), (https://rumahbelajar21.blogspot.com/2019/10/pengertian-fungsi-manfaat-dan-faktor.html, Diakses 05 maret 2021).

Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: deepublish.

Sudarwan, Danim. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiarto, Achmad. 2020. *Penggunaan Aplikasi UMeetMe*, (online), (https://qwords.com/blog/umeetme/ , https://medium.com/codexstories/review-umeetme-work-from-home-418f7b982fd7, https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19, https://qwords.com/blog/umeetme/, Diakses 02 maret 2021).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumardyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.

Suryani, Nunuk & Leo A. 2012. *Strategi Belajar Mengajar.* Yogyakarta: Ombal.

Yulianti. 2016. *Efektivitas Penerapan Metode Kumon Terhadap Pemahaman Konsep Materi Faktorisasi Suku Aljabar Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Matiro Bulu*. Skripsi tidak diterbitkan. Parepare: UMPAR.