PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *UMEETME* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VIII UPTD SMP NEGERI 4 PAREPARE

Pipi Wulandari[1)], Sriyanti Mustafa[2)], Vernita Sari[3)]
[1,2,3,4)] *Universitas Muhammadiyah Parepare*
pipiwulandari79@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa penggunaan media aplikasi *UMeetMe* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMPN 4 Parepare. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMPN 4 Parepare sebagai variabel terikat dan variabel bebas yaitu penggunaan media aplikasi *UMeetMe.*

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik VIII SMPN 4 Parepare yang terdiri dari 6 (enam) kelas. Pengambilan sampel dilakukan secara cluster random sampling, dari 6 kelas yang diambil secara acak yakni kelas VIII.1 terpilih sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan angket respon peserta didik yang telah divalidasi. Berdasarkan nalisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis statistik deskriptif, hasil menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *UMeetMe* adalah 55.74 dan nilai rata-rata hasil belajar matematika setelah menggunakan media aplikasi *UMeetMe* adalah 85.19. Berdasarkan analisis statistik Inferensial menggunakan uji-t One Sample diperoleh nilai signifikan pada data posttest dan gain peserta didik $p = 0{,}000 < \alpha = 0{,}05$, hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *UMeetMe* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII UPTD SMPN 4 Parepare.

Kata Kunci: Media Aplikasi *UMeetMe*, Hasil Belajar Matematika

Meningkatnya penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah dirumah. 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-masing peserta didik. Sesuai surat edaran mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa penyebaran corona virus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatka peran peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini, ada pembelajaran yang menunjang pendidikan tersebut, salah satunya mata pelajaran

matematika. 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.

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. 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 *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".

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis penelitianadalah *Pre-Eksperimental*. Penelitian ini akan memberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *UMeetMe* dalam pembelajaran matematika.

Mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar tes, lembar observasi, dan lembar angket. Validitas data menggunakan uji validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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.

1. Deskriptif hasil belajar matematika

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.

2. 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.

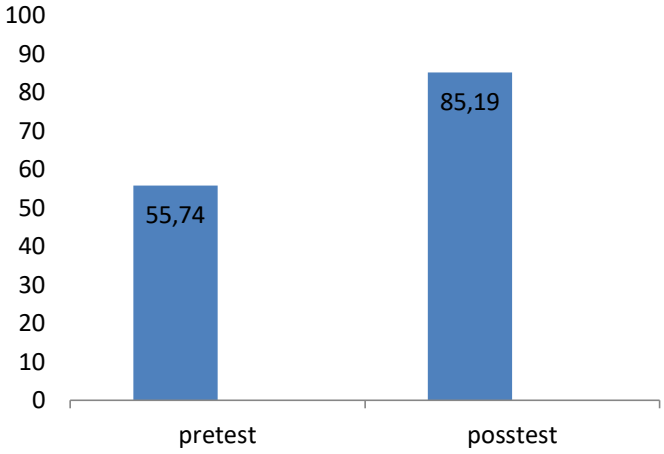


Diagram 4.1 Hasil Perbandingan Skor Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik Menggunakan Media Aplikasi *UMeetMe*

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.

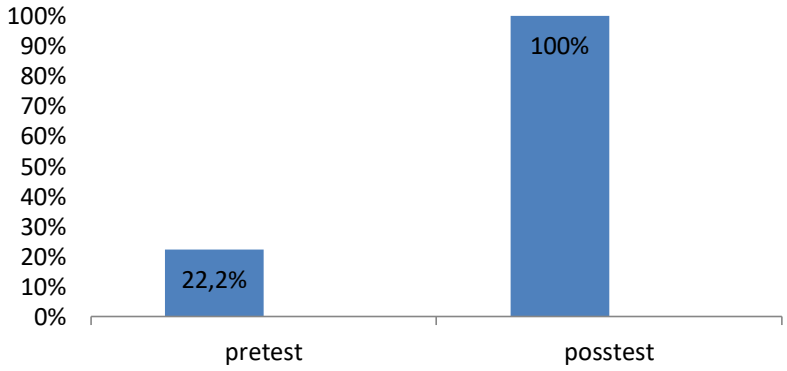


Diagram 4.2 Hasil Persentase Ketuntasan Sebelum danSetelah Menggunakan Aplikasi *UMeetMe*

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".

3. Deskriptif Aktivitas Peserta Didik

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

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.

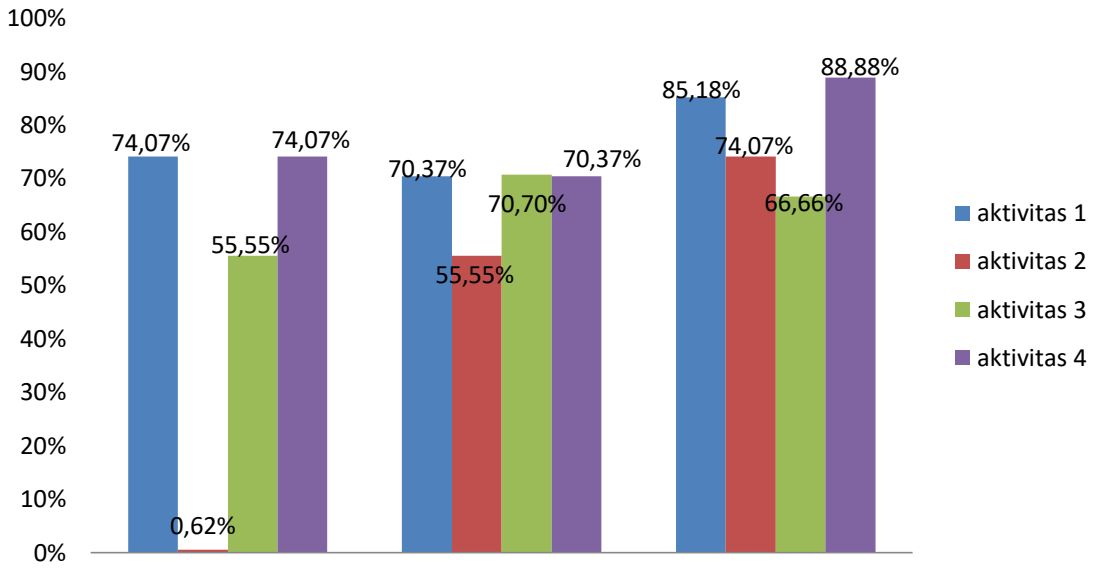


Diagram 4.3 Aktivitas Persentase Peserta Didik

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

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

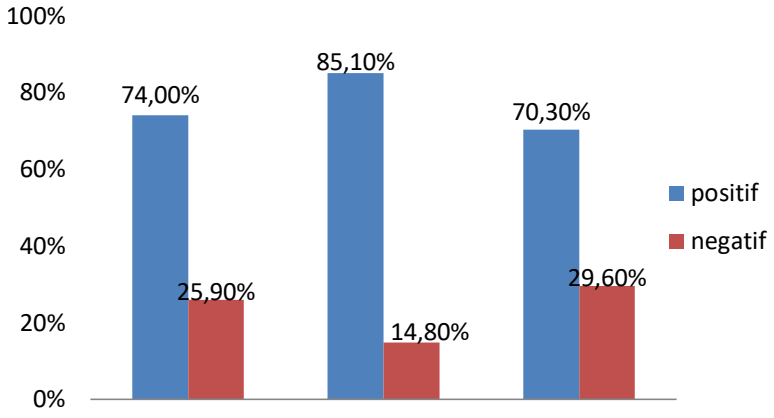


Diagram 4.4 Persentase Respon Peserta Didik

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:

a. 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.
b. 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*.
c. 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".

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 ditunjukkan dengan 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.

DAFTAR RUJUKAN

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.