



## Penerapan Aplikasi Google Meet Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas XI SMA Negeri 9 Samarinda Pada Masa Pandemi Covid-19

Trisnawati  
SMA Negeri 9 Samarinda  
[trisnawati031@gmail.com](mailto:trisnawati031@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to obtain complete information about the application of the Google Meet application in mathematics learning for class XI at SMA Negeri 9 Samarinda during the Covid 19 pandemic. the learning process outside the classroom, but can be carried out anywhere and anytime. During the Covid -19 pandemic, this is the first time all educators in Indonesia have carried out an online learning process. As for learning mathematics in the era of the COVID-19 pandemic, which uses online mathematics learning. This type of research is descriptive quantitative, for a quantitative approach in the form of questionnaires and interviews from this approach, this study seeks to clearly describe what happened to the subject to analyze the application of the Google Meet application in mathematics learning in class XI at SMA Negeri 9 Samarinda during the Covid 19 pandemic. The research was students of class XI for the academic year 2020/2021 who were taken randomly so that a total of 120 students were obtained for filling out the questionnaire, and 36 students for the interview. This research was conducted at SMA Negeri 9 Samarinda. Based on student suggestions if online learning is better to use google meet because they can discuss directly with the teacher so that learning is more meaningful and easier to understand the material if it is carried out online.*

**Keywords:** Google Meet, Mathematics Learning, Covid 19

### Article Info

Naskah Diterima :  
2021-4-23

Naskah Direvisi:  
2021-05-06

Naskah Disetujui:  
2021-6-7

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara lengkap mengenai penerapan aplikasi Google Meet dalam pembelajaran matematika kelas XI di SMA Negeri 9 Samarinda pada masa pandemi covid-19. Pada 2 mei 2020, di peringatan Hardiknas Nadiem (Mendikbud) mengatakan ada pelajaran penyakit covid-19 yang membuat bisa belajar tentang proses belajar diluar kelas, tapi dimana saja, kapan saja, pada masa ini adalah pertama kalinya semua pendidik Indonesia menerapkan sistem pendidikan online selama wabah covid-19. Adapun pembelajaran matematika di era pandemi COVID-19 ini, yang menggunakan pembelajaran matematika dalam jaringan (daring). Jenis penelitian ini adalah *Diskriptif* kuantitatif, untuk pendekatan kuantitatif berupa angket dan wawancara dari pendekatan tersebut penelitian ini berusaha menggambarkan secara jelas yang terjadi pada subyek untuk menganalisis penerapan aplikasi Google Meet dalam pembelajaran matematika kelas XI di SMA Negeri 9 Samarinda pada masa pandemi covid 19. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI Tahun Pelajaran 2020/2021 yang diambil secara random sehingga diperoleh jumlah 120 siswa untuk pengisian angket, dan 36 siswa untuk wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 samarinda. Berdasarkan saran siswa jika pembelajaran online lebih baik menggunakan *google meet* karena mereka dapat berdiskusi langsung dengan guru supaya pembelajaran lebih bermakna dan mudah memahami materi jika dilaksanakan secara daring.

**Kata Kunci :** Google Meet, Pembelajaran Matematika, Covid-19

## PENDAHULUAN

Bertepatan pada tanggal 2 Mei 2020, di peringatan Hardiknas Nadiem (Mendikbud) mengatakan ada pelajaran penyakit covid-19 yang membuat bisa belajar tentang proses belajar diluar kelas, tapi dimana saja, kapan saja, pada masa ini adalah pertama kalinya semua pendidik Indonesia menerapkan sistem pendidikan online selama wabah covid-19.

Era globalisasi yang semakin pesat dan terus menerus memasuki seluruh aspek kehidupan manusia. Kemajuan ini memberikan dampak pada kemajuan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS). Dapat dilihat dari dampak positif maupun negatif bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara negara. Kemajuan akibat Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) ini mendorong setiap negara berlomba-lomba bersaing dalam bidang ini, setiap negara mencari eksistensi dengan membuat sesuatu yang baru dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan.

Pendidikan *online* ialah pendidikan yang memakai jaringan, serta memerlukan akses internet. Pemakaian internet serta teknologi multimedia sanggup mengganti metode mentransfer pengetahuan serta bisa jadi alternatif pendidikan yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Pembelajaran secara *online* berarti siswa menggunakan jaringan internet untuk belajar dengan menggunakan komputer ataupun smartphone. menggunakan website untuk belajar, peserta didik dapat melakukan pembelajaran jarak jauh dari manapun, waktu dan lokasi tidak menjadi rintangan antara guru dan peserta didik dalam belajar serta memberikan kesempatan belajar bagi siswa dan interaksi selama pembelajaran. (Arifin et al., 2021).

Media pembelajaran berbasis Internet memiliki berbagai macam jenis yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk lebih mudah dalam proses pembelajaran. Didalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa dalam pemakaian media di bidang pendidikan ialah proses pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi.

Dari riset Abdurahman (2017) mengemukakan dikala ini dunia tengah merubah masa revolusi industri 4.0. dimana teknologi jadi dominasi dalam kehidupan

manusia. Kalau segala sesuatu jadi tanpa batasan serta tidak terbatas akibat pertumbuhan internet serta teknologi digital. Sehingga dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, serta apalagi hingga ke dunia pembelajaran .

Dunia pembelajaran dengan masa revolusi industri 4.0 merupakan dunia pembelajaran dituntut wajib menjajaki pertumbuhan era teknologi yang lagi tumbuh dan menggunakan teknologi data serta komunikasi selaku sarana yang mutakhir buat memperlancar proses pendidikan.

Melalui pemanfaatan teknologi teknologi dan komunikasi diharapkan pola pikir pembelajaran dapat berubah yang semula berpuasta pada guru (teacher centered) menjadi berpusat pada siswa (student centered). Teknologi komunikasi telah berhasil melintasi batas antar benua di seluruh dunia. Tidak hanya sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga cara untuk meningkatkan pendidikan dengan menggabungkan teknologi dengan ruang kelas tradisional, Selain itu, pemanfaatan teknologi dan informasi komunikasi merupakan pusat pembelajaran dalam bidang pendidikan .(Amalia, Farah Fadhilah & Rachmawati, Rini, 2013)

Tujuan pendidikan matematika menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.21 tahun 2016 tentang standar isi menyatakan bahwa “dalam kurikulum mata pelajaran matematika mulai jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah di dalamnya terdapat standar kompetensi, yang salah satu kompetensi dasarnya memusatkan siswa untuk sanggup memakai konsep-konsep matematika dalam menuntaskan permasalahan terutama permasalahan kontekstual.”. Seperti yang diutarakan Suherman (Arifin, 2018) Pelajaran matematika memberikan kegunaan bukan hanya sebatas memberikan kemampuan pada individu dalam melakukan untuk menghitung, namun juga matematika melatih untuk berpikir secara logis, sistematis dan analisis.

Dalam kasus ini masih banyak siswa yang beranggapan matematika pelajaran yang susah. Pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang susah sebab matematika yang memiliki karakteristik bersifat abstrak, logis, sistematis, serta penuh dengan lambang dan rumus. Kesusahan yang terdapat dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru

mata pelajaran matematika untuk meningkatkan pembelajarannya, baik dalam perihal tatacara ataupun media yang digunakan dalam pembelajaran (Auliya, 2016).

Dalam Pembelajaran matematika di tengah wabah virus corona seperti ini pembelajaran daring masih menjadi solusi yang terbaik. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui jaringan internet dan alat penunjang lainnya. Ada beberapa media-*learning* secara *online* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. (Putria dkk, 2020).

Aplikasi *Google* yang saat ini sangat familier merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Di dalam *Google* ada aplikasi *Google Meet* dapat diintegrasikan secara langsung ke dalam *google classroom*, dengan metode masuk ke dalam *google classroom* mata pelajaran hingga *google meet* bisa dimanfaatkan selaku media pembelajaran tatap muka secara *online* (Hermanto, republika.co.id, 2020). *Google* ialah aplikasi tidak cuma digunakan buat pendidikan saja namun dapat digunakan buat urusan perkantoran ataupun urusan lain. Aplikasi ini free jadi bisa digunakan oleh siapapun tanpa batasan waktu dan tanpa batasan jumlah partisipan.

Aplikasi *google meet* ini dapat berbicara langsung dengan siapapun melalui video. Dalam pemakaian aplikasi ini siswa tdk perlu mendownload siswa dapat langsung gabung rapat atau pertemuan cuma dengan mengklik link yang diberikan. Oleh karena itu, sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran. (Sari Nalurita, 2021).

Aplikasi *google meet* bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari tempat tinggal sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi semenjak dini sehingga dapat menjadikan pengalaman yang bermakna untuk siswa tersebut. Dalam pemanfaatan *Google meet* menjadi media pembelajaran bertujuan supaya dapat menciptakan keterampilan menyimak dan berbicara dalam menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran tatap muka online (Juniartini, dkk, 2020).

Berbagai media bisa dipakai untuk melakukan kegiatan pembelajaran kelas online. Pengajar dan siswa dapat memilih aplikasi berbasis internet buat mendukung

pembelajaran dalam jaringan (daring). Aplikasi *Google meet* adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Google. *Google meet* dapat dimanfaatkan dan sangat membantu dalam proses belajar-mengajar secara daring. Aplikasi *google meet* ini dipakai Guru dan siswa dalam pembelajaran tatap muka jarak jauh dan pembelajaran bisa dilaksanakan dimanapun dan kapanpun. *Google meet* ini dapat diakses melalui login email dengan akun google sudah dapat digunakan. *Google meet* dapat diakses melalui handphone sehingga lebih memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Kualitas layanan pada aplikasi *google meet* memiliki yang sangat relatif baik. *Google meet* sanggup menampung 100 orang dalam setiap *teleconference* dan waktu tatap muka tanpa batas.

Dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet*, tidak hanya guru yang bisa melakukan presentasi tetapi siswa juga bisa melakukan presentasi, dalam pembelajaran matematika siswa bisa menampilkan hasil pekerjaannya melalui papan tulis yang tersedia di *google meet*, siswa bisa menayangkan materi yang belum dipahami, dan pada saat pembelajaran guru juga bisa merekamnya untuk bisa dibagikan kepada siswa yang berhalangan hadir. Ketika proses pembelajaran, siswa menyalakan video untuk memudahkan guru dalam mengontrol kehadiran dan aktifitas siswa sebagai akibat atmosfer belajar nampak seperti di dalam kelas.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan keterangan secara lengkap tentang penerapan aplikasi *Google Meet* pada pembelajaran matematika kelas XI di SMA Negeri 9 Samarinda dalam masa pandemi *covid 19*.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah bagi siswa untuk memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran dengan keadaan apapun dan dimanapun sedangkan untuk guru sebagai informasi bahwa aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran matematika di masa pandemi *covid 19*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dengan pendekatan kuantitatif berupa angket dan wawancara, berdasarkan pendekatan tadi penelitian ini berusaha medeskripsikan secara jelas yang

terjadi dalam subyek untuk menganalisis penerapan aplikasi *Google Meet* pada pembelajaran matematika kelas XI di SMA Negeri 9 Samarinda pada masa pandemi *covid 19*. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Tahun Pelajaran 2020/2021.

Untuk pengambilan titik sampelnya menggunakan metode *random sampling* yaitu pemilihan subyek secara acak sehingga diperoleh sebanyak 120 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 samarinda di semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Sedangkan untuk wawancara diperoleh 36 siswa, siswa tersebut diambil secara acak, untuk wawancara dilaksanakan secara daring setelah pembelajaran. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang berisi jenis pertanyaan yang dibagikan melau aplikasi *google form*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif menggunakan bantuan komputerisasi program excel dengan mencari jumlah, rata-rata. Selain angket untuk melengkapi data angket maka peneliti menggunakan wawancara yang dilaksanakan pada saat pembelajaran online.

Angket diberikan pada siswa terdiri dari 6 indikator yaitu; 1) Respon siswa mudah dalam mengakses aplikasi google meet, 2) keefektifan dalam pembelajaran Matematika dalam menggunakan *google meet*, 3) pemahaman terhadap materi dalam pembelajaran dengan menggunakan *google meet*, (4) mudah pemahaman materi Matematika jika menggunakan aplikasi *google meet* selama masa Pandemi Covid 19. (5) motivasi siswa dalam melakukan belajar online karena menggunakan *google meet*,(6) kualitas interaksi guru dan siswa dalam Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Google Meet* (Novialita,2020).

Sedangkan indikator pertanyaan wawancara terhadap siswa meliputi 1) Keinginan siswa dalam pembelajaran pada saat pandemi. 2) Bagaimana keadaan signal internet selama pembelajaran menggunakan *google meet*. 3) Permasalahan siswa yang dihadapi pada saat pelaksanaan pembelajaran secara daring 4) Solusi dalam menangani permasalahan pembelajaran tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dianalisis kemudian dipaparkan dan dideskripsikan. Dari 120

Responden siswa kelas XI dengan cara mengisi angket di *google form*. Data observasi diambil selama siswa mengikuti pembelajaran menggunakan *google meet* siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan *google meet*, guru memberikan penjelasan peraturan dalam masuk ruang *google meet* melalui group *whatsapp* maupun *google classroom* sehingga permasalahan pada saat pembelajaran tatap muka online dapat terminimalisir bisa juga guru menyampakan aturan tersebut pada saat siswa sudah masuk di *google meet*. Dalam pembelajaran tatap muka *online* guru menyampaikan aturan diskusi dan aturan dalam menyampaikan pendapat. Pada saat pembelajaran berlangsung semua kamera siswa dan guru dinyalakan sementara untuk mikrofon dimatikan kecuali pada saat mau bertanya. Hal ini dilakukan untuk mengendalikan jalannya pembelajaran.

Aplikasi *google meet* memberikan fasilitas dimana guru sebagai partisipan dapat melakukan *share screen* yang berarti dapat mengubah layar utama menjadi file yang dibutuhkan untuk kepentingan pembelajaran. Guru bisa mempersentasikan *power point* yang ingin ditampilkan dan dijelaskan untuk siswanya dan guru juga bisa membagikan video yang ingin ditampilkan dan siswa bisa menyimak video yang dibagikan oleh gurunya melalui *google meet*. Dapat dikatakan seperti pembelajaran dikelas yang biasanya dilakukan guru dengan menggunakan bantuan bahan ajar seperti *slide power point* yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Tentu saja hal tersebut sangat memberikan keuntungan yang sangat banyak bagi guru-guru maupun siswa.

Selama kegiatan pembelajaran siswa bisa aktif bertanya dan menanyakan materi yang belum dipahami. Di dalam pembelajaran siswa bisa memanfaatkan Hand Phone dalam mengakses *google meet* sangat mempermudah siswa bahkan untuk pelaksanaan berbagi layar untuk menyajikan bahan presentasi bisa dilakukan dari HP tanpa harus menggunakan laptop sehingga siswa dapat terlibat dalam pembelajaran. Hal ini tampak ketika siswa melakukan diskusi soal, siswa dapat melakukan

presentasi jawaban dengan menulis dipapan tulis di goole meet.

Berikut adalah prosentase hasil dari angket siswa pada indikator kemudah dalam mengakses aplikasi *google meet* yang disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Persentase Kemudahan Akses *Google Meet*

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
24,17%	50%	15%	10,83%	100%

Dari tabel 1 didapatkan bahwa persentase siswa sangat setuju dan setuju diperoleh sebanyak 74,17% sedangkan persentase siswa tidak setuju dan sangat tidak setuju diperoleh sebanyak 25, 83 % dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah mengakses google meet.

Sedangkan hasil persentase pada indikator Aplikasi google meet menurut saya lebih efektif dalam pembelajaran Matematika disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Persentase Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Aplikasi *Google Meet*

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
30,84%	50,83%	13,33%	5,00%	100%

Dari tabel 2 didapatkan bahwa persentase siswa sangat setuju dan setuju diperoleh sebanyak 81,67 % sedangkan persentase siswa tidak setuju dan sangat tidak setuju diperoleh sebanyak 18,33 % dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk pembelajaran matematika lebih efektif menggunakan aplikasi *google meet*.

Sedangkan *output* persentase dalam indikator Pemahaman terhadap materi pada pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google meet* disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Pemahaman terhadap materi dengan menggunakan aplikasi *google meet*

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
30,00%	46,67%	18,33%	5,00%	100%

Dari tabel 3 didapatkan bahwa persentase siswa sangat setuju dan setuju diperoleh sebanyak 76,67 % sedangkan persentase siswa tidak setuju dan sangat tidak setuju diperoleh sebanyak 23,33 % dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memahami materi siswa lebih paham jika pembelajarannya menggunakan aplikasi *google meet*.

Sedangkan hasil prosentase pada indikator Belajar Matematika mudah dipahami jika menggunakan Aplikasi *Google Meet* selama masa Pandemi Covid 19 disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Persentas Kemudahan Pemahaman Menggunakan Aplikasi *Google Meet*

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
25,83%	54,17%	12,50%	7,50%	100%

Dari tabel 4 didapatkan bahwa persentase siswa sangat setuju dan setuju diperoleh sebanyak 80 % sedangkan persentase siswa tidak setuju dan sangat tidak setuju diperoleh sebanyak 20 % dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memahami materi matematika siswa lebih mudah memahami jika pembelajarannya menggunakan aplikasi *google meet* selama masa pandemi *covid 19*.

Sedangkan hasil prosentase pada indikator memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam melakukan belajar mengajar secara online karena menggunakan *google meet* disajikan dalam tabel 5 berikut:

Tabel 5. Motivasi Siswa Melakukan Belajar Online Menggunakan *Google Meet*

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
20,00%	48,34%	25,83%	5,83%	100%

Dari tabel 5 didapatkan bahwa persentase siswa sangat setuju dan setuju diperoleh sebanyak 68,34 % sedangkan persentase siswa tidak setuju dan sangat tidak setuju diperoleh sebanyak 31,66 % dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam melakukan belajar online jika pembelajarannya menggunakan aplikasi *google meet*.

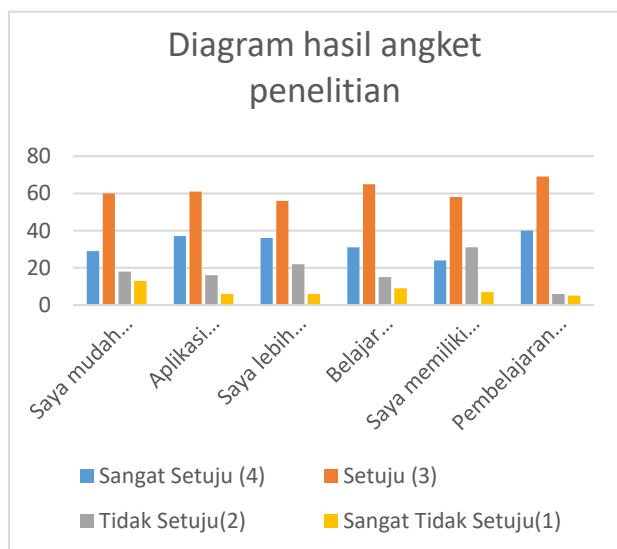
Sedangkan hasil prosentase pada indikator pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* Menciptakan kualitas interaksi guru dan siswa untuk mudah bertanya disajikan dalam tabel 6 berikut.

Tabel 6. Aplikasi *google meet* menciptakan interaksi guru dan siswa

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
33,33%	57,50%	5,00%	4,17%	100%

Dari tabel 6 didapatkan bahwa persentase siswa sangat setuju dan setuju diperoleh sebanyak 90,83 % sedangkan persentase siswa tidak setuju dan sangat tidak setuju diperoleh sebanyak 9,17 % dari kedua data tersebut dapat disimpulkan pembelajarannya menggunakan aplikasi *google meet* dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mudah bertanya.

Dari persentase tersebut dapat dibuat diagram hasil angket siswa, yang ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Diagram hasil angket

Dari diagram di atas menunjukkan pembelajaran daring menggunakan *google meet* dapat diperoleh bahwa siswa kelas XI menyatakan mudah dalam mengakses aplikasi *google meet* dengan jumlah 60 siswa sedangkan yang memiliki kesulitan 13 siswa. Keefektifan penggunaan aplikasi *google meet* dalam pembelajaran daring ini 61 siswa menyatakan efektif penggunaan *google meet* dalam pembelajaran sedangkan 6 siswa menyatakan tidak setuju dalam keefektifan pembelajaran.

Pemahaman terhadap materi dalam pembelajaran dengan menggunakan *google meet* 56 siswa menyatakan sangat memahami materi sedangkan 6 siswa tidak memahami. Untuk indikator mudah dalam pemahaman materi Matematika jika menggunakan *google meet* selama masa Pandemi Covid 19 ada 65 siswa menyatakan mudah memahami materi matematika sedangkan 9 siswa menyatakan susah memahami.

Motivasi siswa dalam melakukan belajar online karena menggunakan *google meet* ada 58 siswa termotivasi dalam pembelajaran jika menggunakan *google meet* sedangkan 7 siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran. Kualitas interaksi guru dan siswa dalam Pembelajaran menggunakan Aplikasi *google Meet* 69 siswa setuju dan 7 siswa tidak setuju.

Apabila ada siswa yang kurang paham terhadap materi dikarenakan terkadang signal putus karena cuaca mendung ataupun hujan maka dalam hal ini guru akan memberikan rekaman video pada saat pembelajaran tatap muka secara online pada hari itu juga yang akan di share di *google classroom*. Dalam pembelajaran matematika siswa menyatakan setuju dalam pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi *google meet* melihat kesederhanaan cara akses serta tidak perlu mengunduh aplikasi karena memory HP siswa yang terbatas.

Data hasil wawancara terhadap siswa pada saat pembelajaran matematika diperoleh bahwa siswa mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan *google meet* selama pandemi covid-19 di rumah menggunakan paket data internet bantuan kemendikbud selama pembelajaran daring. Kekuatan signal internet selama mengikuti pembelajaran menggunakan *google meet* stabil sesekali tidak ada signal di tempat siswa jika sedang keadaan mendung ataupun hujan, terlebih jika listrik mati maka siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran sehingga siswa terkadang mencari tempat yang aman signal.

Hasil penelitian dari Mustakim (2020) bahwa kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran daring, yakni jaringan internet tidak stabil, tugas terlalu banyak, sulit fokus, pulsa kuota terbatas, aplikasi yang rumit, dan lebih senang dengan pembelajaran tatap muka.

Setiap habis pembelajaran menggunakan *google meet* siswa diminta memberikan

pendapat dan masukan terhadap pembelajaran daring yang telah dilakukan pada saat itu. Dari hasil evaluasi terhadap siswa tentang pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *google meet* siswa masih berharap dapat belajar menggunakan metode luring dalam artian belajar tatap muka. Karena menurut siswa lebih mudah dipahami materi jika dilakukan secara tatap muka secara langsung tanpa melalui jaringan.

## KESIMPULAN

Pada masa saat seperti ini masa pandemi covid 19 dalam pembelajaran online lebih efektif menggunakan *google meet* untuk tatap muka online karena aplikasi ini tidak terlalu banyak menghabiskan paket data apalagi sekarang semua siswa mendapatkan paket internet dari Kemdikbud selama pembelajaran jarak jauh. Menggunakan aplikasi *google meet* siswa menggunakan akun google dan siswa dapat menggunakan HP Andorid untuk pembelajaran tersebut dan tidak perlu didepan laptop dimanapun siswa berada tetap bisa mengikuti pembelajaran. Berdasarkan saran siswa jika pembelajaran *online* lebih baik menggunakan *google meet* karena mereka dapat berdiskusi langsung dengan guru supaya pembelajaran lebih bermakna dan mudah memahami materi jika dilaksanakan secara daring. Memaksimalkan pemahaman siswa pada pembelajaran daring menggunakan *google meet* setiap pembelajaran akan di *share* materi yang sudah dikirimkan melalui *google classroom*. Kondisi pandemi seperti ini siswa sudah siap menghadapi pembelajaran jika nantinya pembelajaran luring sudah dapat dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol pencegahan covid-19.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian* Abdurahman. (2017). *Implikasi UUSPN Terhadap Pendidikan Islam Implikasi. Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 19–35.
- Amalia, Farah Fadhilah & Rachmawati, Rini, 2013. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Oleh Tenaga Kerja Indonesia Serta Pengaruhnya Terhadap Perubahan Sosial Budaya Di Kampung Pandan Dalam, Ampang Jaya, Malaysia*. Jurnal Bumi Indonesia, p. 207
- Arifin, N. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Discovery Learning Berorientasikan Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 125–138.
- Arifin, N., Trinova, N. G. I., & Belo, D. R. T. (2021). Pelatihan Penggunaan Schoology Pada Guru SMA Negeri 9 Samarinda. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 674–680. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i3.11594>
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12-22. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748>.
- Hermanto (2020, 1 Oktober). *Pemanfaatan Google Meet untuk Pembelajaran Daring*. Di akses pada 11 November 2020, dari <https://republika.co.id/berita/qhj39g34/pemanfaatan-google-meet-untuk-pembelajaran-daring>
- Juniarti, Rasna, *Pemanfaatan Aplikasi Googel Meet Dalam Keterampilan Menyimak dan berbicara untuk pembelajaran Bahasa pada masa Pandemi COvid-19* Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 9 No 2, Oktober 2020*
- Mustakim, *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi COvid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika Al asma: Journal of Islamic Education* ISSN 2715-2812 (Online) Vol. 2, No. 1, May 2020
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa*

*Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(4), 861–872.

Rostika, D., & Junita, H. (2017). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sd Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (Dmr)*. EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 35–46.

Sari Nalurita, *Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Pada Mata Kuliah Teknik Proyeksi Bisnis Semester Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 Di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (UNSURYA)*, Jurnal Ilmiah Manajemen Surya Pasca Scientia | Volume 10 Nomor 1, Januari 2021

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>