# PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE *CLASSROOM* DAN GOOGLE *MEET* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MAHASISWA

## Nika Fetria Trisnawati 1, Supriadi 2, Sasmita Warfandu3

### Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sorong 1,2,3

### **Email:** [nfetristrisnawati@gmail.com](mailto:nfetristrisnawati@gmail.com)1, [supriadi.ums@gmail.com](mailto:supriadi.ums@gmail.com)2, [nierfanawarfandu@gmail.com3](mailto:nierfanawarfandu@gmail.com3)

**Corresponding Author:** Nika Fetria Trisnawati

**Email:** [nfetristrisnawati@gmail.com](mailto:nfetristrisnawati@gmail.com)

#### **Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring dengan mengguanakan aplikasi Google *classroom* dan Google *Meet* terhadap minat dan hasil belajar matematika mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitafif dengan desain *one group pretest-posttest* yang menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes hasil belajar, dan angket minat belajar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Matematika semester II Universitas Munhammadiyah Sorong berjumlah 17 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata sebesar 71.35 sedangkan sebelum menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* nilai rata-rata mahasiswa sebesar 31. 24. Hal ini sejalan dengan respons yang diberikan mahasiswa mengenai minat belajar yang dimiliki. sebesar 43% merespons sangat setuju merasa senang terhadap pembelajaran yang berlangsung menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*. 39% merespons sangat setuju memperhatikan pembelajaran selama menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*. 50% merespons sangat setuju berpatisipasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*. Dengan demkian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika mahasiswa semester II Prodi Matematika Universitas Muhammadiyah Sorong. Selain itu selama pembelajaran yang menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* juga mengalami beberapa kendala seperti keterbatasan kuota internet dan ketidakstabilan jaringan internet mengakibtkan beberapa mahasiswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Google Classroom*, *Google Meet*, Minat Belajar Matematika, Hasil Belajar Matematika.

#### **Abstract.** *This study aims to determine the effect of online learning by using the Google Classroom and Google Meet applications on students' interest and learning outcomes in mathematics. This type of research is quantitative research with a one group pretest-posttest design that uses data collection techniques in the form of observation, learning outcomes tests, and learning interest questionnaires. The sample used in this study were students of the second semester of the Mathematics Study Program, Muhammadiyah University, Sorong, totaling 17 students. The results of this study indicate that online learning using the Google Classroom and Google Meet applications can improve student learning outcomes, this can be seen from the average score of 71.35 while before using the Google Classroom and Google Meet applications the average score of students was 31.24 This is in line with the responses given by students regarding their interest in learning. 43% responded strongly agree that they are happy with the learning that takes place using the Google Classroom and Google Meet applications. 39% responded strongly agree to pay attention to learning while using the Google Classroom and Google Meet applications. 50% responded strongly agree to participate in learning using Google Classroom and Google Meet applications. Thus, it can be concluded that online learning using the Google Classroom and Google Meet applications influences the interest and learning outcomes of mathematics students in the second semester of Mathematics Study Program, Muhammadiyah University of Sorong. In addition, during learning using the Google Classroom and Google Meet applications, they also experienced several obstacles such as limited internet quota and internet network instability, resulting in some students not being able to take part in the whole lesson.*

Keywords: *Google Classroom*, *Google Meet, Interest in Learning Mathematics, Learning Outcomes of Mathematics*.

1. Pendahuluan

Pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan dengan munculnya teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu perubahan utama adalah pengenalan metode pembelajaran daring, yang memanfaatkan platform online untuk menghubungkan pendidik dan peserta didik (Nur, Dkk, 2020). Dalam konteks ini, aplikasi Google Classroom dan Google Meet telah muncul sebagai alat yang penting dalam membentuk proses pembelajaran modern.

Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran yang sering dianggap kompleks, memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Minat dan hasil belajar dalam matematika merupakan indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu metode pembelajaran (Trisnawati & Sundari, 2021). Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi Google Classroom dan Google Meet terhadap minat dan hasil belajar matematika mahasiswa memiliki relevansi yang signifikan.

Minat dalam Pendidikan merupakan aktivitas pembelajaran yang dijalani oleh pelajar secara konsisten dengan perasaan gembira dan mendapatkan kepuasan sebagai imbalannya (Apriyanto, M. T., & Herlina, L. 2020). Oleh karena peranan yang begitu mendasar dalam proses belajar, keberadaan minat di dalam diri mahasiswa, terutama dalam konteks belajar matematika, menjadi esensial. Hal ini mengingat bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang memiliki peran sentral dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Pentingnya Minat dalam Pendidikan tercermin dalam tindakan belajar yang kontinu dan bermakna. Seiring dengan semangat dan kegembiraan yang menyertainya, minat membentuk dasar dari proses pembelajaran yang efektif (Islamiah, I. D. (2019). Kondisi ini sangat berlaku ketika mengacu pada mata pelajaran matematika, yang mengemban peran krusial dalam membekali individu dengan keterampilan dan pemahaman yang relevan dalam menghadapi tuntutan kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan, Minat memainkan peran sentral dalam merangsang dan mempertahankan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keberadaan Minat tidak hanya menciptakan atmosfer positif di dalam kelas, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran, terutama ketika merujuk pada disiplin ilmu matematika (Musa’ad et al, 2023). Matematika, sebagai alat pemecahan masalah, memainkan peran signifikan dalam mengajarkan cara berpikir kritis dan menganalisis situasi kehidupan sehari-hari (Hamidy, A, 2021).

Merupakan tugas utama para pendidik untuk memupuk dan memelihara Minat dalam Pembelajaran (Mulyono et al., 2022). Terutama dalam mata pelajaran matematika, di mana adanya Minat membuka pintu menuju pemahaman yang lebih dalam dan komprehensif. Keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran matematika memberikan keuntungan nyata dalam menghadapi tantangan nyata dalam berbagai konteks kehidupan, mulai dari manajemen keuangan pribadi hingga pengambilan keputusan yang berbasis data.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet dalam proses pembelajaran matematika di kalangan mahasiswa. Fokus utama meliputi pengaruhnya terhadap minat mahasiswa dalam mempelajari matematika serta dampaknya pada hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa dalam mata pelajaran tersebut. Dengan memahami dampak dari metode pembelajaran daring ini, institusi pendidikan dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa.

Pendidikan dalam era digital semakin berkembang pesat dengan adanya berbagai platform pembelajaran daring (Mulyono et al. 2020). Salah satu tren yang muncul adalah pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dan Google Meet sebagai sarana yang efektif dalam menghadirkan pembelajaran online. Menurut Hakim (2016), Google Classroom adalah wadah virtual yang memungkinkan terciptanya ruang kelas online. Begitu juga dengan Google Meet yang seperti dijelaskan oleh Nurhayati et al. (2020), memberikan kesempatan untuk interaksi tatap muka dalam pembelajaran daring dengan bantuan teknologi internet. Kedua aplikasi ini menawarkan berbagai manfaat dalam pengembangan pembelajaran modern.

Aplikasi Google Classroom telah membuktikan kemampuannya dalam mengubah cara pembelajaran di era digital. Dalam pandangan Hardiyana (2015), penggunaan Google Classroom memungkinkan pengelolaan pembelajaran yang lebih efisien. Penyampaian informasi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat kepada mahasiswa, mengurangi keterlambatan dalam mengakses materi. Tidak hanya sebagai alat distribusi tugas, tetapi juga sebagai wadah bagi interaksi dosen dan mahasiswa. Khairunnisa (2020) menambahkan bahwa Google Classroom dapat membangkitkan daya tarik belajar, mendorong motivasi mahasiswa, dan merangsang aktivitas belajar mengajar.

Google Meet, sebagai pendukung pembelajaran tatap muka daring, menawarkan manfaat yang serupa. Dalam penelitian oleh Nurhayati et al. (2020), terungkap bahwa aplikasi ini memungkinkan komunikasi langsung antara guru dan siswa seperti dalam pembelajaran konvensional. Interaksi tatap muka ini tetap memungkinkan pengawasan dosen terhadap aktivitas belajar mahasiswa, sehingga pembelajaran tetap terstruktur dan terpantau (Trisnawati et al. 2022).

Ketika kedua aplikasi ini digabungkan dalam pembelajaran matematika, muncul peluang untuk menciptakan ruang kelas matematika online yang efektif (Wahyuniar et al., 2021). Dosen dapat melampirkan tugas dengan mudah melalui Google Classroom, dan mahasiswa dapat mengumpulkan tugas mereka dengan praktis. Proses pembelajaran tatap muka melalui Google Meet memungkinkan dosen untuk memantau perkembangan belajar mahasiswa seperti dalam kelas fisik. Keberadaan kedua aplikasi ini tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan dalam pembelajaran daring.

Dalam keseluruhan, Google Classroom dan Google Meet mewakili tren penting dalam pendidikan modern. Mereka tidak hanya mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh, tetapi juga menghadirkan solusi yang efektif untuk membentuk interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran online. Dengan adanya aplikasi ini, pembelajaran matematika dapat terjadi secara efisien dan efektif di dunia digital, mendorong perkembangan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi dan platform daring, seperti Google Classroom dan Google Meet, dapat membentuk cara kita memandang pembelajaran matematika di tingkat perguruan tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik, menjawab tantangan zaman modern, dan memaksimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika mahasiswa.

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dengan desain penelitian yaitu *one group prestest- posttest design*. Pada desain ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu dimana sebuah kelompok diukur dan di observasi sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Sorong. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika semester II (dua) berjumlah 17 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dalam peneltian ini di antaranya tes hasil belajar, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan adalah: (1) tes *pretets* dan tes *posttets*, tes berupa soal urian. (2) observasi aktivitas pengajar dan mahasiswa. (3) angket respons tentang penggunaan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* terhadap minat dan hasil belajar mahasiswa yang diukur menggunakan indikator minat yaitu adanya perasaan senang, adanya perhatian dan adanya pastisipasi. Instrument penelitian yang digunakan kemudian diuji validitas oleh validator ahli dan diuji reabilitasnya menggunakan rumus *Cronbach’s Alpha* sebagai berikut:

Keterangan:

= reabilitas tes secara keseluruhan

k = jumlah item dalam instrumen

St2= varian total

p = proposisi banyak subjek yang menjawab benar

q = proposisi banyaknya subjek yang menjawab salah

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif merupakan bentuk analisis data penelitian yang berhubungan dengan data statistik yang dalam penyajian datanya menguraikan atau memberikan keterangan mengenai suatu keadaan atau fenomena. Pada analisis deskriptif data yang dianalisis adalah data tes hasil belajar, data hasil observasi, dan data angket. Data-data yang diperoleh kemudian diberi skor dan berdasarkan pedoman skor sebagai berikut:

Tabel 1. Pernyataan Angket dan Lembar Observasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Keterangan** | **Skor** | |
| **Positif** | **Negatif** |
| **Sangat Setuju (SS)** | 4 | 1 |
| **Setuju (S)** | 3 | 2 |
| **Tidak Setuju (TS)** | 2 | 3 |
| **Sangat Tidak Setuju (STS)** | 1 | 4 |

(Sumber: Widoyoko, Adaptasi Arifin, Dkk 2015)

Tabel 1 digunakan untuk menghitung skor total dari semua pilihan jawaban untuk setiap responden dan kemudian melakukan analisis statistik untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut tentang minat belajar matematika saatbmenggunakan pembelajaran daring dengan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet.* Sedangkan untuk mengukur kategori dari hasil belajar, digunakan pedoman skor pada table 2.

Tabel 2. Skor Nilai Tes Hasil Belajar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skor | Nilai | Kategori |
| 85-100 | A | Sangat tinggi |
| 65-84 | B | Tinggi |
| 55-64 | C | Sedang |
| 35-54 | D | Rendah |
| 0-34 | E | Sangat rendah |

(Sumber Wiliam & Hita, 2019)

Dalam penelitian ini analisis statistik inferensial yang diguanakan yaitu uji normalitas, uji nilai gain, uji t dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* (Uji K-S). alasan peneliti menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov*karena dapat digunakan untuk data yang kecil. Dalam menguji data ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif serta taraf signifikasi.

H0 = data berdistribusi normal

H1 = data berdistribusi tidak normal

α = 0,05 (5%) tingkat kepercayaan

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* pada pelajaran matematika. Perhitungan skor *gain* dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

*N-Gain* =

Keterangan

Sf = skor *posttest*

Si = skor *pretest*

Data yang diperoleh kemudian dikelompokkan dengan kriteria nilai *gain* sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Nilai *Gain*

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria gain** | **Interprestasi** |
| 0,70 ≤ g ≤ 100 | Tinggi |
| 0,30 ≤ g ≤ 0,70 | Sedang |
| 0,00 ≤ g ≤ 0,30 | Rendah |
| g = 0,00 | tidak terjadi peningktan |
| -1,00 ≤ g ≤ 0,00 | Terjadi penurunan |

(Sumber Agip adaptasi Hamid, Dkk, 2021)

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah di berikanya perlakuan. Uji ini dilakukan dengan Uji *one sample t test*.

1. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan penelitian pada mahasiswa semester II Program Studi Matematika Universitas Muhammadiyah Sorong hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar matematika setelah menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa dalam table 4 di bawah ini:

Tabel 4. Nilai Hasil *pretest* dan *posttest*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nilai | Kategori | Frekuensi | | | Presentase % | |
| Pretes | **Posttest** | Pretest | | Posttest |
| 85-100 | Sanga tinggi | 2 | 5 | 11.8% | | 29.5% |
| 65-84 | Tinggi | 0 | 6 | 0 | | 35.4% |
| 55-64 | Sedang | 1 | 2 | 5.9% | | 11.8% |
| 35-54 | Rendah | 3 | 2 | 17.6% | | 11.8% |
| 0-34 | Sangat rendah | 11 | 2 | 64.7% | | 11.8% |
| Jumlah | | 17 | 17 | 100% | | 100% |

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa pada nilai *pretest* mahasiswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 11 mahasiswa atau 64.7%. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai yang sangat rendah. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*, perolehan nilai *postest* dengan kategori sangat rendah sebanyak 2 siswa atau 11.8%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, s., & Pahlevi, T., (2021) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning dengan google meet terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut kemudian dikualifikasikan ke dalam kriteria gain sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Nilai Gain Peningkatan Kognitif

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria Gain** | **Interprestasi** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 0,70 ≤ g ≤ 100 | Tinggi | 6 | 35% |
| 0,30 ≤ g ≤ 0,70 | Sedang | 7 | 41% |
| 0,00 ≤ g ≤ 0,30 | Rendah | 3 | 18% |
| g = 0,00 | tidak terjadi peningkatan | 0 | 0% |
| -1,00 ≤ g ≤ 0,00 | Terjadi penurunan | 1 | 6% |
| Jumlah | | 17 | 100% |

Tabel 5 menunjukkan selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* terjadi peningkatan kognitif mahasiswa. Peningkatan kogintif dengan interprestasi tinggi sebanyak 6 mahasiswa atau 35%. Juga selama proses pembelajaran terjadi penurunan kognitif pada 1 mahasiswa.

Konidisi tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan pengajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* yang ditampilkan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pencapain Aktifitas | Kategori | Pertemuan I | | Pertemuan II | |
| frekuensi | presentase | Frekuensi | presentase |
| 1. 86-100% | Sangat tinggi | 0 | 0% | 2 | 12% |
| 71-85% | Tinggi | 3 | 18% | 10 | 59% |
| 1. 56-70% | Sedang | 6 | 35% | 3 | 18% |
| 41-55% | Kurang | 1 | 6% | 9 | 0% |
| ≤40% | Sangat kurang | 7 | 41% | 2 | 12% |
| Jumlah | | 17 | 100% | 17 | 100% |

Tabel 6 menunjukkan aktivitas mahasiswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*. Aktivitas dari masing-masing mahasiswa kemudian diamati dan diberi skor. Skor yang diperoleh kemudian di kelompokkan berdasarkan kategori yang sudah ditetapkan. Pada pertemuan I mahasiswa yang memperoleh pencapaian dengan kategori tinggi sebanyak 3 mahasiswa atau 18%. Sedangkan pada pertemuan II mahasiswa yang memperoleh skor dengan kategori tinggi sebanyak 10 mahasiswa atau 59%. Sehingga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran menggunkan apliaksi Google *Classroom* dan Google *Meet*.

Peningkatan peningkatan aktivitas mahasiswa dan hasil belajar selama melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* sejalan dengan respons mahasiswa terkait minat belajar yang dimiliki. Respons yang diberikan mengungkapkan minat belajar masing mahasiswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* yang kelompokkan berdasarkan indikator minat di antaranya: (a) **Adanya perasaan senang dalam pembelajaran** sebanyak 43% merepons sangat setuju. (b) **Adanya perhatian dalam pembelajaran** sebanyak 39% merespons sangat setuju. (c) **Adanya partipasi dalam pembelajaran** sebanyak 50% merespon sangat setuju.

Adanya peningkatan minat dan hasil belajar mahasiswa selama belajar menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet*  ternyata sesuai dengan pendapat pendapat Arum & Bhakti (2020) yang dalam penelitiannya mengatakan bahwa aplikasi Googl*e Classroom* termasuk media pembelajaran online yang efektif untuk meningkatkan minat belajar karena sudah sesuai dengan kebutuhan pelajar seperti tampilan Googl*e Classroom* yang mudah dipahami, mudah digunakan, dan mudah diakses . Sedangkan pengguanan Googl*e Meet* sebagai pelengkap dari Google *Classroom*. Dimana Google *Meet* dapat mempermudah pengajar menjelaskan materi matematika kepada mahasiswa secara langsung dengan bertatap muka, sehingga pengajar dapat memantau aktivitas belajar mahasiswa serta aktivitas belajar tidak hanya berpusat pada pengajar saja tetapi juga dapat melibatkan mahasiswa dalam berperan aktif. Hal ini selaras dengan pendapat Indrayana dan Sadikin (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa mahasiswa merasakan kemudahan dalam perkuliahan karena perkuliahan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta dapat membuat mahasiswa belajar mandiri juga berani berpendapat dan menjadi aktif.

Adapun selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* juga mengalami beberapa kendala di antaranya mahasiswa yang memiliki keterbatasan kuota internet sehingga tidak dapat bergabung ke dalam pembelajaran. selain itu kualitas jaringan internet juga mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung.

1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* dapat mempermudah proses belajar mengajar secara daring. penggunaan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 31.24. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* nilai rata-rata postest sebesar 71. 35. Selain itu penggunaan aplikasi Google *Classroom* dan Google *Meet* dapat juga mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Hal dapat dilihat dari respons mahasiswa yang menunjukkan adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, adanya perhatian dalam pembelajaran, dan adanya partisipasi dalam pembelajaran. Adapun selama proses pembelajaran menggunakan Google *Classroom* dan Google *Meet* juga mengalami beberapa kendala diantaranya mahasiswa yang memiliki keterbatasan kuota internet sehingga tidak dapat bergabung ke dalam pembelajaran. selain itu kualitas jaringan internet juga mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung.

##### DAFTAR PUSTAKA

Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, *6*(1).

Arifin, M. Z., & Sumbawati, M. S. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Teknik Kerja Bengkel Siswa Kelas X Tav Smk Negeri 2 Surabaya Berdasarkan Motivasi Belajar Dan Tipe Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *4*(2)

Arum, S., & Bhakti, Y. B. (2020). Pengaruh Aplikasi Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa SMA/SMK. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, *1*(2), 101-106

Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. I-Statement, 2(1), 2–6

Hamid, R., Hidayat, A., & Safitri, A. (2021). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Presta si Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, *3*(1), 1-9

Hamidy, A. (2021). Zoom meeting vs google classroom: Perbedaan hasil belajar matematika berdasarkan platform pembelajaran daring. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 61-68.

Hardiyana, Andri. 2015. Implementasi Google Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah. Karya Tulis Ilmiah, Cirebon : SMA Negeri 1 Losari

Indrayana, B., & Sadikin, A. (2020). Penerapan E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menekan Penyebaran COVID-19:(The Application of E-Learning in the Era of the Industrial Revolution 4.0 to Suppress the Spread of COVID-19). *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, *2*(1), 46-55

Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, *1*(2), 451-457.

Khairunnisa, K., Hasibuan, S. W., & Anjani, S. (2021). Persepsi Mahasiswa Perbankan Syariah Semester II Tentang Penggunaan Aplikasi Google Classroom Selama Perkuliahan Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, *2*(1), 198-209.

Mulyono, M., Setyo, A. A., & Trisnawati, N. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Virtual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Statistik Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *8*(3), 411-422.

Mulyono, M., Trisnawati, N., Komayanti, K., & Kokop, N. (2022). Profesionalisme Guru MI Dalam Menerapkan Strategi Pendidikan Matematika Realistic (PMR) Di Masa Pandemic-19. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *10*(1), 27-37.

Musa’ad, F., Musa’ad, F., Setyo, A. A., Sundari, S., & Trisnawati, N. F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantukan Geogebra untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, *6*(1), 278-286.

Nur, M., Pradipta, G. D., & Maliki, O. (2020, December). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK Siswa Kelas IX Di MTSN 2 Semarang Selama Pandemi Covid–19. In *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)* (Vol. 2, No. 1, pp. 108-125).

Nurhayati, S., Wicaksono, M. F., Lubis, R., Rahmatya, M. D., & Hidayat, H. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Daring Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Bagi Guru SMA Negeri 5 Cimahi Bandung. *Indonesian Community Service and Empowerment (IComSE)*, *1*(2), 70-76.

Rahayu, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning dengan google meet terhadap hasil belajar siswa. *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, *5*(1), 91-99.

Trisnawati, N. F., & Sundari, S. (2021). Pengembangan Kartu Make a Match Berbasis Karakter Anti Korupsi. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(1), 293-307.

Trisnawati, N. F., Fathurrahman, M., & Basna, D. M. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA SMP MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GOOGLE MEET. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(2), 250-260.

Wahyuniar, L. S., Rochana, S., Mahdiyah, U., Shofia, N., & Widodo, S. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dengan google classroom dan google meet terhadap minat belajar matematika diskrit. *Jurnal AKSIOMA*, *10*(2), 1063-1073.

William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, *20*(1), 71-80

.