



The Influence of Google
Classroom-Based Online
Learning and Digital Media
Literacy on Student Learning
Achievement in Office
Administration Education,
Stambuk 2018

by Sri Mutmainnah, Dkk

Submission date: 03-May-2023 09:06AM (UTC+0700)

Submission ID: 2082626984

File name: Artikel_6.pdf (215.22K)

Word count: 4393

Character count: 29012

Outline Journal of Education

Journal homepage: <http://outlinepublisher.com/index.php/OJE/index>

Research Article

The Influence of Google Classroom-Based Online Learning and Digital Media Literacy on Student Learning Achievement in Office Administration Education, Stambuk 2018

(Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Dan Literasi Media Digital Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018)

Sri Mutmainnah*

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Correspondence: mutmainnah.sri@gmail.com

Abstract (Time New Roman, 10 pt)

Keywords:

Google Classroom-Based Online Learning, Digital Media Literacy, Learning Achievement.

The purpose of this study was to find out whether there is an effect of online learning using the Google Classroom application and digital media literacy on the learning achievement of Stambuk 2018 office administration education students, Faculty of Economics. This type of research is ex post facto using a quantitative approach. The population is 59 students where the entire population is the sample. The data analysis techniques used in this study are Validity Test, Reliability Test, Normality Test, Linearity Test, Multicollinearity Test, T and F Test. The results of the t test calculation explain that there is an effect of online learning based on Google classroom on learning achievement. Then digital media literacy has a positive and significant effect on learning achievement.

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat khususnya dunia pendidikan, perubahan tersebut telah mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan memperoleh informasi secara cepat dan mudah. Hal ini menuntut masyarakat untuk berpikir secara inovatif dalam segala aspek kehidupan, agar tidak dianggap tertinggal. Bidang yang sangat

penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan. Pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan pribadi dan sosial, dan tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi diri yang menentukan arah kehidupan, yang berguna dan bermanfaat bagi bangsa dan negara. Pada saat ini di Indonesia sendiri, Beberapa pemerintah wilayah menerapkan kebijakan pembelajaran menggunakan sistem daring (dalam jaringan) atau online menjadi upaya diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada rangka mencegah penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) yang telah menjadi wabah pandemi secara global.

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19). Setelah PSBB lalu ada juga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (disingkat dengan PPKM) adalah kebijakan pemerintah Indonesia sejak awal tahun 2021 untuk menangani pandemi COVID-19 di Indonesia di tingkat wilayah satu sampai tiga, membuka kesempatan bagi satuan pendidikan melaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan izin dari pemerintah daerah sebanyak 514 kabupaten/kota, 471 daerah di antaranya berada di wilayah PPKM tingkat 1-3. Jika dihitung dari jumlah sekolah sebanyak 540 ribu sekolah, 91 persen diperbolehkan melakukan PTM terbatas.

Pada saat ini peneliti menilai bahwa metode pembelajaran daring di Indonesia sendiri masih sangat baru atau awam pada beberapa daerah yang ada di Indonesia. Karena belum meratanya jaringan internet pada daerah-daerah yang belum ada akses internet sehingga siap atau tidak perubahan dari pembelajaran tatap muka menjadi daring yang begitu cepat pada proses pembelajaran yang ada di Indonesia membuat semua elemen pendidikan di pemerintah dan masyarakat harus tetap berjalan bagaimanapun caranya. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka yang menggunakan melalui media virtual dan internet sebagai penghubungnya. Sedangkan menurut (Isman, 2016:587) "Pembelajaran daring (dalam jaringan) adalah penggunaan media virtual dan internet sebagai penghubungnya dalam proses pembelajaran". Permasalahan yang terjadi tidak hanya pada sistem media pembelajaran tetapi juga pada akses jaringan dan penggunaan kuota yang semakin banyak dibandingkan sebelum adanya covid ini dimana mahasiswa harus menambah biaya tambahan untuk membeli kuota. Karena menurut Pangondian dkk (2019:56) "Menyatakan dalam penelitiannya bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0". Jadi dapat disimpulkan jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh sebagian mahasiswa karena tempat tinggal mereka sulit untuk mengakses internet, terutama mahasiswa yang tinggal di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Walaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya. Maka dari itu dunia pendidikan saat ini memanfaatkan perkembangan teknologi dalam berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Itu semua dilakukan untuk memutuskan rantai penyebaran covid-19 di Indonesia. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pendidik dan peserta didik bagaimana materi pelajaran dapat diberikan, diterima, dan dipahami dengan baik oleh peserta didik, sehingga tenaga pendidik harus mencari beberapa solusi agar pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif dengan menggunakan media atau alat penunjang pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah *google classroom*.

Dipilihnya *google classroom* karena dari segi aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek metode penyampaian, aspek interaksi pembelajaran, aspek evaluasi pembelajaran dan kriteria pelaksanaan pembelajaran sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kenderungan sebesar 77,27% (Sabran & Sabara, 2019:125). Dengan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring, dapat memudahkan dosen dalam menyiapkan kelas, dapat menghemat waktu, pengumpulan tugas dilakukan secara sederhana dan tanpa kertas, dapat memudahkan peserta didik dalam mengorganisir tugas dan materi yang telah diberikan, terjalainnya komunikasi dengan baik, tidak memerlukan dana yang banyak dalam menggunakannya karena *google classroom* disediakan tanpa berbayar sehingga dosen dan mahasiswa hanya membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (dalam Utami, 2019:498-499), "bahwa manfaat *google classroom*

yaitu, persiapan dalam menggunakannya mudah, menghemat waktu, pengumpulan tugas sederhana tanpa kertas, dapat meningkatkan pengorganisasian, meningkatkan komunikasi, dan hemat biaya.”

Google classroom adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat oleh perusahaan *Google* yang di peruntukkan untuk ruang lingkup pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google classroom* bersifat fleksibel karena *google classroom* berupa *software* yang mana biasa digunakan di *gadget* (alat komunikasi) ataupun laptop mahasiswa, dimanapun dan kapanpun.

Tabel 1.1
Perbandingan Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Tradisional Dan Daring (Dalam Jaringan)

	Kelebihan	Kekurangan
Pembelajaran Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Respon balik yang cepat • Sudah menjadi sesuatu hal yang biasa bagi pengajar dan peserta didik • Memotivasi peserta didik • Penanaman jiwa social dengan lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlalu bergantung pada pengajar • Terbatas oleh waktu dan lokasi • Semakin hari biaya pembelajaran semakin mahal
Pembelajaran daring	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran yang terpusat dan melatih kemandirian • Waktu dan lokasi yang fleksibel • Biaya yang terjangkau pada sebagian peserta • Akses yang tidak terbatas pada perkembangan pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar • Pengajar butuh waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan diri • Terkadang munculnya perilaku tidak nyaman • Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan

(Sumber: (Journal Pangondian dkk 2019) Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0)

Dari tabel 1.1 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari metode pembelajaran secara daring unggul dari segi waktu, biaya serta akses yang tidak terbatas, hal ini sesuai dengan revolusi industri 4.0 dengan mengedepankan internet sebagai ujung tombak dalam segala aspek. Kegiatan belajar dari rumah atau pembelajaran daring berbasis *google classroom* sangat berpengaruh bagi kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan dapat dilihat dari segi akademik dan non akademik. Kegiatan belajar dari segi akademik ataupun non akademik tidak terlepas dari kemampuan berliterasi. Kemampuan berliterasi di masa pandemi seperti ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan jaringan internet. Dengan kemampuan literasi yang memanfaatkan teknologi yang terhubung jaringan internet ketika belajar dari rumah dilaksanakan secara daring. Dengan ini maka literasi media digital bagian yang penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dirumah. Literasi media digital (*media digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. Literasi media digital dalam aspek lebih luas merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap untuk menavigasi, mengevaluasi, membuat, dan menerapkan informasi secara efektif dengan berbagai bentuk teknologi digital. Kemampuan menggunakan, memahami, menganalisis, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para pengguna teknologi (*digital literacy competencies*). *Digital literacy competencies* merupakan kemampuan dalam mendapatkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan pemanfaatan teknologi.

Menurut (Hague & Payton, 2010: 3) literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif dan tetap menghirup keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang semakin berkembang dimasyarakat luas. Dalam dunia pendidikan, kehadiran media digital tentu saja menciptakan perubahan-perubahan revolutif pada proses belajar mengajar seperti tersediannya kesempatan yang lebih luas untuk mengakses sumber belajar yang sangat mudah kita cari menggunakan akses internet. Munculnya konsep pembelajaran daring yang berinovasi pada media pembelajaran berbasis digital dimana banyak kita jumpai pembelajaran yang sudah menggunakan teknologi dengan tujuan untuk membantu keberhasilan proses belajar mengajar yang berdampak terhadap meningkatnya prestasi belajar peserta didik baik di sekolah maupun ditingkat perguruan tinggi dalam prestasi akademik atau prestasi nonakademik. Selain pentingnya internet dalam pembelajaran daring berbasis google classroom diperlukannya juga pengetahuan mahasiswa tentang apa itu literasi media digital dan kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai bentuk informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui akses digital, seperti telepon seluler atau komputer sebagai sarana, dan internet sebagai prasarananya.

Kehadiran internet bagi masyarakat yang bisa diakses tanpa batas dan beragamnya informasi pada media internet menjadi sumber literasi yang sangat dibutuhkan pada masa pandemi ini hanya dengan menggunakan media digital saja. Secara harfiah, literasi digital dapat didefinisikan dari dua kata 'literasi' dan 'digital'. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, sedangkan digital dapat diartikan sebagai format tulisan dan bacaan yang ada pada *handphone* atau komputer sebagai medianya. Apabila dirangkai, literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan media komputer dan gadget untuk membaca, mempresentasikan dan menulis dalam format digital. Maka sangat pentingnya literasi media digital untuk membuat mahasiswa lebih berinovasi dan atraktif lagi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. bahwa literasi media digital sangat dibutuhkan oleh mahasiswa dimana kemampuan memanfaatkan teknologi, memaknai dan memahami, serta menilai kredibilitas informasi yang didapat pada media digital ini harus bisa mahasiswa kuasai karena untuk memudahkan dalam mengerjakan tugasnya.

Meskipun demikian, Peneliti berharap bahwa dengan penelitian maka dengan dilakukannya pembelajaran daring berbasis google classroom sekarang diharapkan mahasiswa bisa meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik dan meningkat, sebagai prestasi akademik mahasiswa. Untuk itu mahasiswa tetap harus memiliki keberanian yang tinggi dalam berpendapat, rajin membaca, hingga keberanian, keterampilan dalam berliterasi di era digital dan juga selalu berani memberikan saran, kritik, usulan atau pendapat pada saat melakukan *google classroom*. Karena pada saat ini mahasiswa menjadi ujung tombak keberhasilan proses pembelajaran daring. Fakta dilapangan yang telah peneliti ketahui masih ada beberapa mahasiswa mengerjakan tugas yang telah diberikan dosen pada pembelajaran daring mahasiswa cenderung rendah, kurangnya inovasi, kurang memiliki ide serta gagasan pada pembelajaran dan cenderung mengerjakan tugas langsung *copypaste* tanpa memaknai dan memahami dulu apakah informasi yang didapat sudah memiliki kredibilitas yang baik atau belum karena mereka belum banyak mengetahui pentingnya literasi media digital. Sehingga menurut peneliti hal ini harus dapat diperhatikan lebih bagaimana cara agar mahasiswa dapat lebih memanfaatkan dan inovatif dalam mengakses sumber-sumber pada media digital. Membuat keterampilan individu dalam memanfaatkan, memproduksi, menganalisa dan mengkomunikasikan informasi media digital dengan baik dan efektif.

Sesuai dengan isi UU Dalam Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Adalah tujuan akhir penyelenggaraan pendidikan (nasional) pada hakikatnya adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM)". Keberhasilan mahasiswa dalam bidang akademik dapat dilihat dari prestasi akademik yang telah dicapai, yang dapat dilihat melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPS) atau melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan ketepatan penyelesaian belajar dan pendidikan. Indeks prestasi digunakan sebagai ukuran penguasaan akademik mahasiswa tolak ukur kemampuan, semakin baik proses akademik mahasiswa, semakin baik kinerja akademik mahasiswa.

Tabel 1.2
IPK Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018

No	IPK	Jumlah Mahasiswa	Presentase (%)
1	2,00-2,49	0	0%
2	2,50-2,99	5	8%
3	3,00-3,49	36	62%
4	3,50-4,00	18	30%
	Total	59	100%

Sumber : Daftar Nilai Akhir (DPNA) Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018.

Berdasarkan tabel 1.2 diatas, Bahwasannya Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa yang memiliki IPK diatas 3,50 terdapat 18 orang atau sekitar 30%, mahasiswa yang memiliki IPK 3,00 terdapat 36 orang atau sekitar 62% dan mahasiswa yang memiliki IPK dibawah 3,00 terdapat 5 orang atau sekitar 8%. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 memperoleh indeks prestasi 8% dengan kategori memuaskan, 62% dengan kategori sangat memuaskan dan terdapat 30% dengan kategori pujian (Pedoman Unimed, 2017:163).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti masih terdapat beberapa permasalahan yang mereka hadapi seperti masih kesulitan dalam pembelajaran daring menggunakan google classroom dan kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Disisi lain terdapat mahasiswa yang kurang pemahaman tentang literasi media digital membuat mahasiswa tersebut mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pada prestasi pembelajaran mahasiswa prodi Pendidikan administrasi perkantoran stambuk 2018 fakultas ekonomi universitas negeri medan. Untuk mencapai pendidikan tersebut, diperlukan proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas. Dari permasalahan ini menunjukkan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran daring berbasis google classroom dan literasi media digital agar mahasiswa dapat terus beradaptasi dan bisa mengatasi masalah pembelajaran yang ada pada saat ini dan memiliki wawasan yang luas agar bisa mencerna apa informasi yang baik dan buruk.

Pengertian Daring berasal dari kata dalam jaringan. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Pengertian daring sendiri merupakan akronim dari dalam jaringan. Tapi, apa itu daring jika dilihat secara umum daring menunjukan keadaan terhubung. Istilah ini biasanya digunakan dalam hal teknologi komputer dan telekomunikasi. Menurut Isman (2016:587) "Pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya". Jadi dapat disimpulkan dari pengertian diatas bahwa pembelajaran daring adalah tindakan atau kegiatan belajar mengajar melalui handphone sebagai alatnya dan jaringan internet sebagai penghubung antara pengajar dan peserta didik. Sedangkan Menurut Syarifudin (2020:33) menjelaskan "Bahwa pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain".

Menurut Bilfaqih (2015:4) manfaat dari pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
3. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Google classroom atau ruang kelas Google merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Menurut Abdul Barir Hakim (2016:2) Google classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah system *e-learning*. Menurut website resmi dari Google, aplikasi Google classroom merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen

dan penyimpanan. Dari pengertian diatas ¹³ dapat disimpulkan bahwa *Google classroom* dapat diakses dengan mudah hanya dengan bantuan jaringan. Pada situs *Google classroom* tertulis bahwa *Google classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail, Google Drive, Google Calendar, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, dan Google Sites* dalam proses pembelajarannya. Sehingga saat pendidik menggunakan *Goggle Classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan *Google Calendar* untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point*, file yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. Dengan demikian, *Google classroom* dapat membantu memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik mahasiswa maupun dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu dan jam pelajaran.

Menurut Isma Normalita Sari (2019:14) ada 4 indikator dalam penggunaan *Google classroom* yaitu sebagai berikut:

1. Persepsi Kemudahan
Kemudahan penggunaan adalah di mana seseorang menganggap bahwa *Google classroom* yang digunakan mudah dipahami. Kemudahan penggunaan adalah ketika individu merasa yakin dalam menggunakan *Google classroom* tidak diperlukan usaha.
2. Persepsi Kemanfaatan
Kebermanfaatannya adalah individu merasa yakin bahwa dengan menggunakan *Google classroom* maka kinerja pekerjaannya akan meningkat. Pengukuran manfaat didasarkan pada frekuensi penggunaan dan keragaman aplikasi yang dijalankan.
3. Kualitas Layanan Penggunaan
Kualitas layanan adalah kemampuan secara terus menerus suatu sistem memenuhi harapan kebutuhan pengguna dengan proses yang dinamis. Kualitas *Google classroom* merupakan persepsi yang dimiliki individu dari kinerja seluruh sistem yang mana merupakan individu perwujudan dari perangkat keras dan lunak.
4. Keinginan Untuk Menggunakan
Keinginan untuk menggunakan adalah perwujudan dari sikap seseorang apakah seseorang tersebut akan terus menerus menggunakan atau berhenti dalam penggunaan *Google classroom*. Mendefinisikan keinginan untuk menggunakan sistem sebagai minat. Disebutkan bahwa minat adalah keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan berlanjut untuk menggunakan di masa depan.

Menurut Tamburaka Apriadi (2013: 7) Mengemukakan pendapat bahwa Literasi media berasal dari bahasa Inggris yaitu *Media Literacy*, terdiri dari dua suku kata, Media berarti media tempat pertukaran pesan dan *Literacy* berarti melek, kemudian di kenal dalam istilah Literasi Media. Dalam hal ini literasi media merujuk kemampuan khalayak yang melek terhadap media dan pesan media massa dalam konteks komunikasi massa. Pada kata istilah literasi media juga dikenal dengan istilah melek media pada dasarnya memiliki maksud yang sama. Untuk meraih hasil yang maksimal dalam proses belajar, seseorang bukan hanya dituntut untuk mampu menggunakan perangkat digital dengan baik, Namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital. Sedangkan menurut Retnowati (2015: 314) menyatakan bahwa Literasi media atau literasi digital dapat diartikan bahwa literasi media atau literasi digital dikembangkan sebagai alat untuk melindungi orang dari terpaan media agar memiliki kemampuan berpikir kritis serta mampu mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media.

Menurut Rosyid (2019:9) bahwa prestasi belajar adalah Hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai seseorang (mahasiswa) yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan siswa dengan standarisasi yang telah ditetapkan dan menjadi kesempurnaan bagi siswa baik dalam berpikir dan berbuat. Sejalan dengan pendapat Koto (2016:23) bahwa prestasi belajar adalah Tingkat keberhasilan mahasiswa selama proses pembelajaran yang tercermin dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau huruf-huruf dari masing-masing mata kuliah yang diambil mahasiswa pada semester tertentu.

Prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari penilaian akhir setelah diadakannya evaluasi pemberian tugas-tugas, ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS). Menurut Arsana (dalam Wulandari 2019:29) menyatakan bahwa Hasil dari penelitian dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh dosen untuk melihat sampai dimana kemampuan mahasiswa yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai.

Metode

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018 yang beralamat di Jalan Williem Iskandar Pasar V, Medan Estate yang dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang di dalamnya terdapat sejumlah objek yang disajikan sebagai sumber data yang diharapkan dapat memberi data yang diberikan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa stambuk 2018 pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 59 mahasiswa. Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	A	30
2	B	29
	Jumlah	59

Sumber : Hasil Observasi

Sampel merupakan bagian dari populasi dan untuk menentukan jumlah sampel, peneliti berpedoman kepada pendapat Arikunto (2013:174) Apabila subjek penelitian kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan apabila jumlahnya lebih banyak, maka dapat diambil 10%-15% atau 20-25% atau lebih tergantung dari kemampuan penelitiannya dari segi waktu dan tenaga. Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menetapkan semua populasi menjadi sampel karena kurang dari 100 orang yang disebut Total Sampling. Maka penelitian ini dinamakan penelitian populasi dengan memiliki sampel 59 mahasiswa.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ke valid dan atau kesahihan sesuatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto, 2013: 211). Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto 2013:221). Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Multikolinearitas, Regresi Linear Berganda, Uji Hipotesis Secara Parsial (uji t), Uji Simultan (Uji F), dan Koefisien Determinasi (R²).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang berlokasi di jalan Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang. Populasi dari penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dengan sampel sebanyak 59 mahasiswa. Sebelum penelitian sebenarnya dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument penelitian berdasarkan variabel yang diteliti yaitu pembelajaran daring berbasis google classroom dan literasi media digital. Sedangkan untuk variabel prestasi belajar diperoleh dari Indeks Prestasi Kumulatif masing-masing mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan Stambuk 2018.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, dapat dilakukan dengan cara uji Normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dari variabel penelitian dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 25, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.082	59	.200 [*]	.981	59	.478

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Pengolahan Data Dengan Program SPSS 25

Dari hasil perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan di atas dapat diketahui bahwa data pada penelitian memiliki nilai signifikansi pada tabel Kolmogorov-Smirnov Sig. 0,200, karena signifikansi > 0,05, jadi data dinyatakan ber-distribusi normal.

Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu pembelajaran daring berbasis *google classroom* (X1) dan literasi media digital (X2) terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar (Y).

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Tabel 4.5
Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54.349	6.252		8.693	.000
	Pembelajaran_Daring_Berbasis_Google_Clashroom_X1	.239	.061	.431	3.925	.000
	Literasi_Media_Digital_X2	.243	.075	.354	3.228	.002

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar_Y

Sumber: Pengolahan data dengan program SPSS 25

Berdasarkan hasil yang dipaparkan diatas, maka model regresi yang terbentuk adalah sebagai berikut:

$$Y = 54,349 + 0,239 X_1 + 0,243 X_2$$

Berdasarkan persamaan yang dapat diatas maka dapat diinterpretasikan Konstan sebesar 54,349 dapat diartikan bahwa Y akan tetap bernilai sebesar 54,349 pada saat pembelajaran daring berbasis *google classroom* (X1) dan literasi media digital (X2) bernilai nol (tidak ada), dengan kata lain apabila tidak melihat pembelajaran daring berbasis *google classroom* (X1) dan literasi media digital (X2) maka prestasi belajar (Y) hanya sebesar 54,349%. Koefisien regresi pembelajaran daring berbasis *google classroom* (X1) sebesar 0,239 atau bernilai positif dan signifikan. Artinya bahwa apabila tingkat pembelajaran daring berbasis *google classroom* mahasiswa tinggi maka prestasi belajar tinggi (Y) dan sebaliknya apabila pembelajaran daring berbasis *google classroom* rendah maka prestasi belajar mahasiswa akan rendah dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap. Koefisien regresi literasi media digital (X2) sebesar 0,243 atau bernilai positif. Mengandung arti bahwa artinya apabila literasi media digital (X2) mahasiswa tinggi maka prestasi belajar tinggi (Y) dan sebaliknya apabila literasi media digital mahasiswa rendah maka prestasi belajar rendah dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.

Untuk variabel pembelajaran daring berbasis google classroom (X1) diperoleh nilai thitung sebesar 3,925 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sedangkan nilai ttabel sebesar 1,672 pada taraf signifikansi 95%. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan nilai thitung > ttabel (3,925 > 1,672) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05). Dengan demikian hipotesis diterima. Artinya adalah terdapat pengaruh yang signifikan bernilai positif antara pembelajaran daring berbasis google classroom (X1) terhadap prestasi belajar (Y) mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan. Untuk variabel literasi media digital (X2) diperoleh nilai thitung sebesar 2,166 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Dengan nilai ttabel sebesar 3,228 pada taraf signifikansi 95%. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan nilai thitung > ttabel (3,228 > 1,672) dan nilai signifikansi (0,002 < 0,05). Dengan demikian hipotesis diterima. Artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara literasi media digital (X2) terhadap prestasi belajar (Y) mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan.

Kesimpulan

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran daring berbasis google classroom terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan. Dengan nilai thitung > ttabel (3,925 > 1,672) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan literasi media digital terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan. Dengan nilai thitung > ttabel (3,228 > 1,672) dan nilai signifikansi (0,002 < 0,05). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara bersamaan antara pembelajaran daring berbasis google classroom dan literasi media digital terhadap prestasi belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan. Dengan nilai thitung > ttabel (13,635 > 3,16) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05).

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro, dkk. 2007. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Simbiosis Rekatama Media. Bandung.
- Arikunto, S. 2016. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdul, Barir Hakim. 2016. Jurnal I-Statement. Efektivitas Penggunaan ELearning Moodle, Google classroom Dan Edmodo, Vol.02 No 1 h.2. Rosyid 2019:9.
- Bilfaqih, Y., dan Qamaruddin. M.N. 2015. Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. Yogyakarta : Deepublish. Hal.4-5.
- Budianto, A. 2019. Media Pembelajaran Google Classroom. Wordpress.
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika ISSN 2613-9189, 2, 498–502.
- Hadisi, dan Muna. 2015. Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). Jurnal Al-Ta'dib, 8, 127–131
- Hague, C, dan Payton, S. 2010. Digital Literacy Across the Curriculum. Bristol : Futurelab. Hal. 3-4
- Harjanto, T., dan Sumunar, D.S.E.W. 2018. Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Dalam Jaringan: Studi Kasus Implementasi Elok (E-Learning: Open For Knowledge Sharing) Pada Mahasiswa Profesi Ners. Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta, 5, 24-28.
- Herayanti, dan Fuadunnazmi, H. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 211.
- Hyun, D. L., Joon, H. L. 2014. A Study on Type of Smart city Grid Pipeline System (multi water loop system) and Application Method. International Journal of Control and Automation (IJCA).
- Isman, Mhd. 2016. Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Jaringan). Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. ISBN 978-602- 361-045-7.
- Iftakhar, Shampa. 2016. Google Classroom What Works and How. International Journal of Education Sciences.
- Sari, Isma Normalita. 2019. Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektifitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
- Karwati, E. 2014. Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. Jurnal Penelitian Komunikasi, 41-54.

The Influence of Google Classroom-Based Online Learning and Digital Media Literacy on Student Learning Achievement in Office Administration Education, Stambuk 2018

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

18%
INTERNET SOURCES

19%
PUBLICATIONS

18%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Bandung Student Paper	1%
2	ejournal.uniks.ac.id Internet Source	1%
3	mtsnegeriblitar.sch.id Internet Source	1%
4	www.journal.umuslim.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai Student Paper	1%
7	ojs.ummetro.ac.id Internet Source	1%
8	www.kemdikbud.go.id Internet Source	1%

9	jurnal.upmk.ac.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	1 %
11	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.uindatokarama.ac.id Internet Source	1 %
13	uipmcenter.net Internet Source	1 %
14	Submitted to iGroup Student Paper	1 %
15	jurnal.borneo.ac.id Internet Source	1 %
16	prosiding.seminar-id.com Internet Source	1 %
17	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
18	dspace.uii.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 35 words

Exclude bibliography On

