

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE*  
*MEET* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA  
PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ANHILMAN ARRAFI**

**NIM. 160212033**

**Bidang Peminatan: Multimedia  
Mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2023 M/ 1444 H**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE MEET*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI INFORMASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusslam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam  
Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:


**ANHILMAN ARRAFI**  
NIM. 160212033

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197106261997021003

  
Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.  
NIP. 198712222022032001

## LEMBAR KEGIATAN SKRIPSI

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE MEET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

#### SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Studi  
Program Sarjana (S-1) Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:  
Jum'at, 21 Juli 2023  
Dzulhijjah 1444 H  
Darussalam - Banda Aceh  
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Sekretaris,

(Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd)  
NIP. 197106261997021003

(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng)  
NIP. 198712222022032001

Penguji I.

Penguji II.

(Baihaqi, M.T.)  
NIP. 198802212022031001

(Rahmat Musfikar, M.Kom)  
NIP. 198909132020120104

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, MA., M.Ed., Ph.D  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anhilman Arrafi  
NIM : 160212033  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Teknologi informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atautanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UINAr-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, Juli 2023  
Yang menyatakan,

Anhilman Arrafi

## ABSTRAK

Nama : Anhilman Arrafi  
NIM : 160212033  
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Penggunaan Pembelajaran Menggunakan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.  
Pembimbing I : Dr. Yusran, S.Pd., M. Pd.  
Pembimbing II : Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng  
Kata Kunci : *Google Meet*, Pendidikan Teknologi Informasi, Media pembelajaran, Pengaruh

Dimasa Pandemi seperti ini Pembelajaran sangat tidak optimal dan berpengaruh kepada hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu kita perlu melakukan suatu perubahan agar kegiatan pembelajaran dapat berpusat pada Mahasiswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di universitas. Penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh Media Pembelajaran google meet terhadap hasil belajar pada mahasiswa pendidikan teknologi informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Tujuan dari judul skripsi yaitu untuk mengetahui Pengaruh hasil belajar mahasiswa yang dalam menggunakan media pembelajaran google meet dengan yang pembelajarannya berpusat pada mahasiswa itu sendiri, dengan subjek penelitian ini dilakukan secara *total sampling* (dengan mengambil keseluruhan subjek penelitian) diantaranya terdiri dari 1 (satu) orang dosen dan 50 (lima puluh) mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa adanya dampak positif dari hasil belajar pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dengan menggunakan media pembelajaran Google Meet dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran biasa yang hanya berpusat pada dosen di ruangan, dan terbukti bahwa media Pembelajaran Menggunakan Google Meet dalam pembelajaran dapat berpengaruh dalam belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi.

**Kata Kunci:** *Google Meet*, Pendidikan Teknologi Informasi, Media pembelajaran, Pengaruh

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan sampai ke zaman ilmu berpengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Adapun Judul Skripsi pada Penelitian ini adalah “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *GOOGLE MEET* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH”.

Proposal penelitian ini merupakan tahap awal penulis untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam usaha penyusunan proposal penelitian ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan dalam teknik penulisan maupun penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan berdoa. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Bapak Yusran, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
3. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama ini kepada penulis.
5. Terimakasih kepada Ibunda Tercinta Dra.Arisnarita yang senantiasa memanjatkan doa untuk anaknya sehingga dapat menyelesaikan Tugas akhir penelitian ini.
6. Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir penelitian ini.

Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan proposal ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa

yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Banda Aceh, Januari 2022

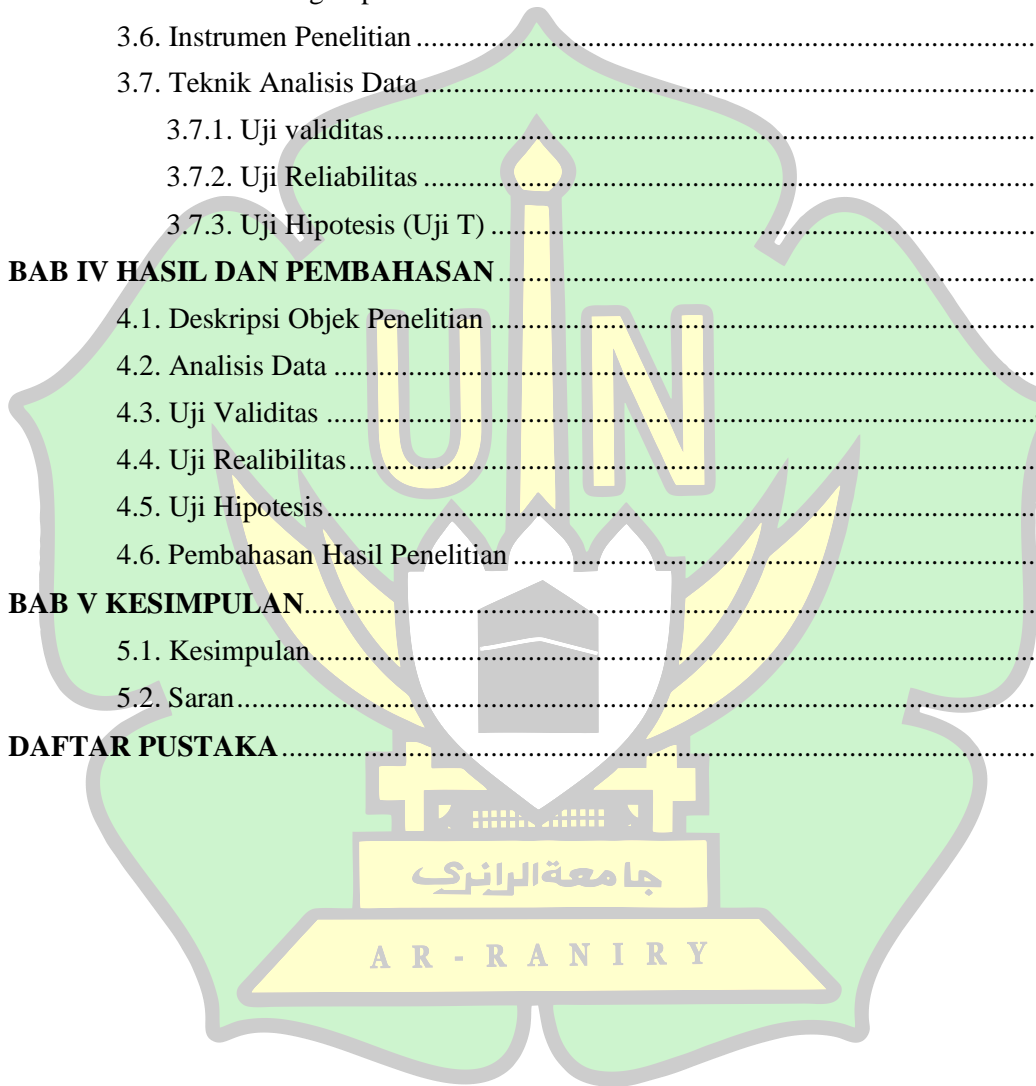




## DAFTAR ISI

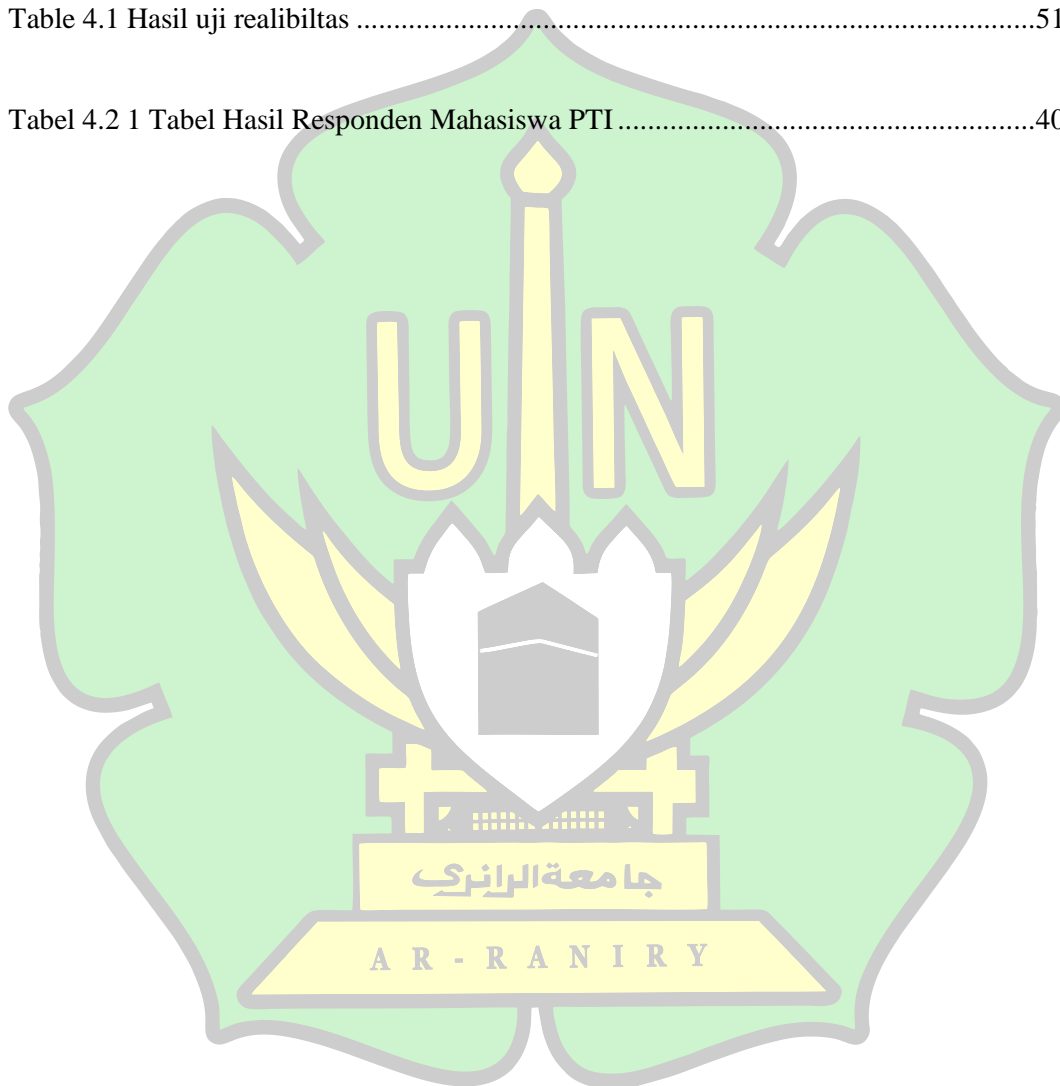
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Ruang Lingkup .....	5
<b>BAB II PEMBAHASAN</b> .....	6
2.1. Media .....	6
2.2. Pembelajaran .....	7
2.2.1. Pembelajaran Tradisional .....	8
2.2.2. Pembelajaran Modern .....	8
2.3. Media Pembelajaran .....	9
2.4. Faktor Yang Mempengaruhi Media Pembelajaran .....	11
2.5. Metode Pembelajaran .....	15
2.6. Google Meet .....	19
2.6.1. Platform Google Meet .....	20
2.6.2. Langkah-Langkah Penggunaan Google Meet .....	21
2.6.3. Kelebihan Google Meet sebagai Media Pembelajaran .....	21
2.6.4. Kekurangan Google Meet sebagai Media Pembelajaran .....	22
2.7. Hasil Belajar .....	23
2.8. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar .....	25
2.9. Metode Penelitian .....	26
2.10. Tujuan Penelitian .....	28
2.11. Metode Penelitian Kuantitatif .....	28
2.12. Instrumen Pengumpulan Data .....	28
2.13. Hipotesis .....	30

2.14. Aplikasi SPSS .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1. Metode Penelitian .....	32
3.2. Lokasi Penelitian .....	33
3.3. Populasi dan Sampel.....	34
3.4. Sumber Data .....	34
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	35
3.6. Instrumen Penelitian .....	36
3.7. Teknik Analisis Data .....	37
3.7.1. Uji validitas.....	37
3.7.2. Uji Reliabilitas .....	38
3.7.3. Uji Hipotesis (Uji T) .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1. Deskripsi Objek Penelitian .....	39
4.2. Analisis Data .....	39
4.3. Uji Validitas .....	49
4.4. Uji Realibilitas.....	51
4.5. Uji Hipotesis.....	52
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>54</b>
5.1. Kesimpulan.....	54
5.2. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>



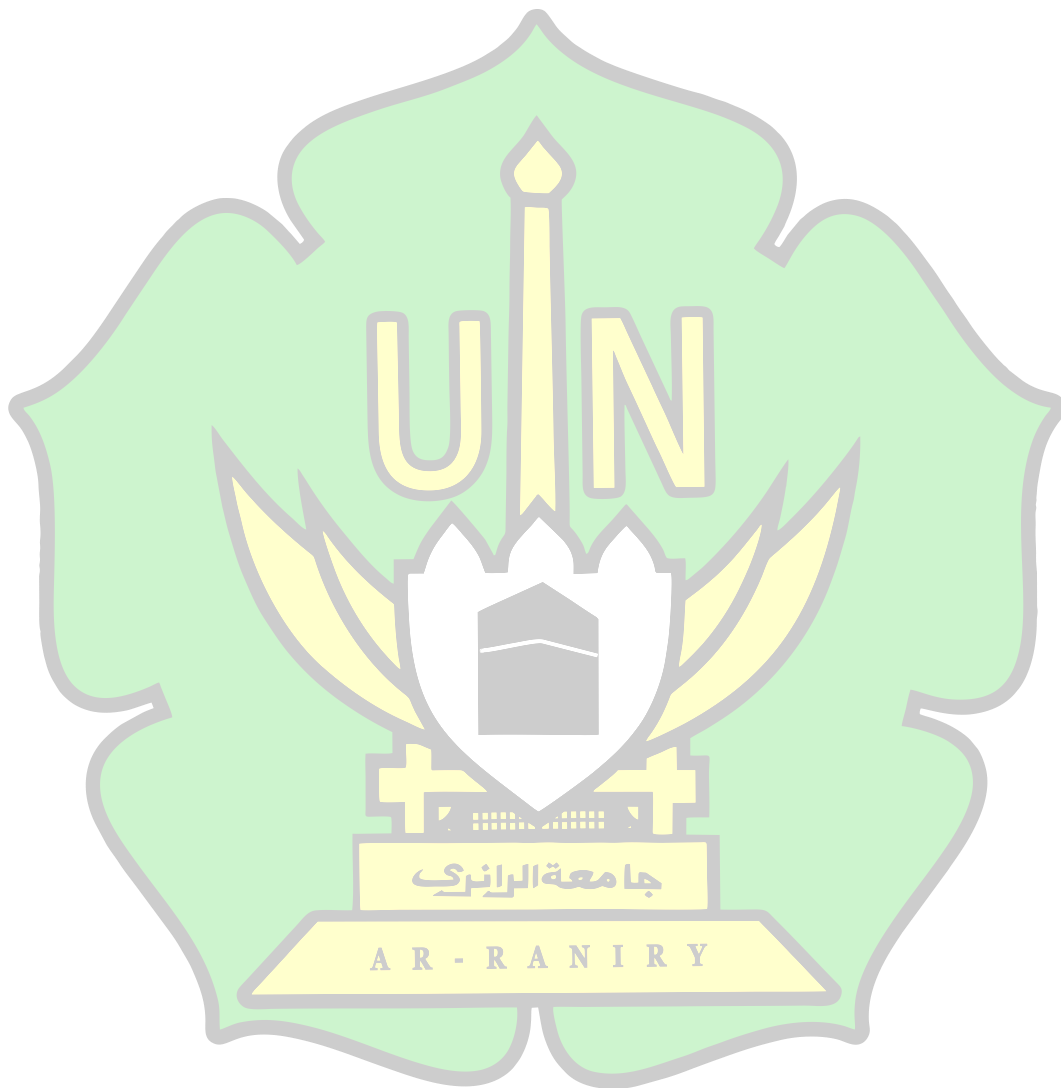
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.1 Jenis Tujuan dan Pembentukannya.....	12
Tabel 2.6 Perbedaan Metode Kuantitatif dengan Kualitatif.....	27
Table 3.1 Skor nilai pertanyaan dengan Skala Likert .....	37
Table 4.1 Hasil uji realibilitas .....	51
Tabel 4.2 1 Tabel Hasil Responden Mahasiswa PTI.....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan-tahapan penelitian .....	32
Gambar 4.2 Persentase Jenis Kelamin Responden .....	49



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah satu proses pembentukan diri yang dilakukan oleh setiap individu secara terus menerus dan dalam keadaan sadar dalam rangka mencapai kualitas pembentukan diri yang maksimal dan sistem pendidikan saat ini sangat berbeda pada setiap masanya. Dalam pendidikan media pembelajaran sangatlah berguna untuk mendukung pembelajaran untuk di masa sekarang. Adanya suatu media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar[1].

Seperti yang diketahui selama ini, sistem pembelajaran atau aktivitas di Indonesia sangat sulit sampai saat ini dikarenakan kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah, pada saat keadaan pandemi Covid-19 semua aktivitas dan belajar mengajar di haruskan jarak jauh (*Daring*), semuanya aktivitas kerja dan belajar semua dilakukan dari rumah (*work from home*), perlakuan kebijakan tersebut menjadikan semua elemen yang ada di pemerintahan, sekolah, dan universitas harus menggunakan media aplikasi *online* dalam memudahkan aktivitas semua orang pada masa pandemi covid-19. Dimana aplikasi yang di gunakan dalam memudahkan aktivitas kerja dan belajar secara *daring* adalah aplikasi *whatsaap*, *zoom*, *google clasroom*, *googlemeet*, dan masih banyak aplikasi lain-lainnya. Dengan adanya kebijakan yang diterapkan pemerintah ditiap negara tentang belajar via *online* (*daring*). Di karena aktifitas yang di kerjakan sehari-hari biasanya diluar,

sekarang dikerjakan dirumah dan banyak perubahan yang pasti terjadi pada kita pada saat semuanya dilakukan dirumah semua pada saat pandemi covid seperti ini, terutama dari sistem pendidikan.

Provinsi Aceh sendiri menindak lanjuti himbauan dari kemendikbud sepakat untuk melaksana *Sosial Destencing* dan aktivitas kerja dan belajar dari rumah (Daring). Di karena pemerintah sudah menerapkan *Sosial Destencing* maka seluruh instansi pemerintah, sekolah, dan Universitas yang ada di Aceh harus mengikuti perintah Pemerintah maka dari itu Universitas Islman Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh mengambil Kebijakan Meliburkan Perkuliahan. Hal ini mengacu pada surat edaran Rektor Universitas Nomor: 4432/Un.08/R/SE/03/2020 tentang mekanisme pembelajaran *Work From Home* bagi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan serta kuliah secara *Online/Daring* (Dalam Jaringan) di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang menyatakan bahwa proses perkuliahan hingga akhir semester genap tahun akademik 2019/2020 sampai saat ini sepehul dilakukan secara *online* dan *offline*[2]. Sebagai informasi, pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, fasilitas belajar *online* (Daring) telah tersedia dari sebelum masa pandemi, lebih tepatnya adalah *Blanded Learning* yang mana menggunakan metode belajar secara tatap muka dan di dukung fasilitas belajar *Online*[3].

Oleh karena itu media pembelajaran *google meet* salah satu yang di pakai oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Teknologi Informasi untuk kegiatan belajar mengajar, di karenakan metode belajar yang digunakan *online* (Daring), banyak mahasiswa jadi kurang minat dalam belajar, dikarena hasil belajar yang menurun dan berpengaruh pada

hasil belajar mahasiswa. dan media pembelajaran google meet menjadi Kendala dalam belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa PTI (Pendidikan Teknologi Informasi).

berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry Banda Aceh”**,

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pengaruh media penerapan menggunakan *Google Meet* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pendidikan teknologi informasi uin ar-raniry banda aceh?
- b. Bagaimana respon mahasiswa untuk penerapan media pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran pada aplikasi *Google Meet* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Mengetahui pengaruh dalam hasil belajar mahasiswa tanpa menggunakan aplikasi media Pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran google meet.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **a. Secara Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu pedoman untuk Dosen atau Pegawai yang di Prodi PTI dan menjadi sebuah acuan untuk pemerintah dan masyarakat, di dalam memberikan arahan dan tanggapan terhadap aplikasi *Google Meet*. Penelitian ini diharapkan pula bisa memberikan gambaran nyata bagi pengambil kebijakan terkait kondisi pendidikan. Sebagaimana umumnya kajian lapangan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang utuh terkait permasalahan pendidikan di era pandemi dan kaitannya efektifitas penggunaan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

##### **b. Secara Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangsih melalui kajian-kajian teoritis sehingga menambah pemahaman terhadap landasan-landasan keilmuan terkait efektifitas penerpan strategi pembelajaran dalam belajar menggunakan *Google Meet* di era pandemi dan kaitannya dengan efektifitas penggunaan strategi aplikasi *Google Meet* pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam rangka untuk peningkatan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, penelitian ini kemudian juga diharapkan menjadi bahan rujukan bagi penelitian sejenis.



## 1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Google Meet* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry Banda Aceh. *Google Meet* tersebut sangat mudah di akses oleh Mahasiswa PTI (Pendidikan Teknologi Informasi) Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh.



## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 2.1 Media

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar” Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media[4]. Salah satunya adalah pendapat dari (Khadijah:2016: 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Adapun yang dimaksud seperti; media cetak, audio, visual, objek, dan orang. Dalam sudut pandang pendidikan, media merupakan instrumen yang berpotensi menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Secara langsung maupun tidak langsung, keberadaan media pembelajaran memberikan dampak perubahan bagi peserta didik. Media adalah alat bantu yang berbentuk dari berbagai macam.

Dalam ilmu komunikasi, istilah media sering dikaitkan dengan kata massa, seperti media massa, *mass media*, yang ekspresinya dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, dan internet. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, komunikasi menjadi salah satu bidang ilmu

yang sangat diminati pada setiap disiplin ilmu, dengan nama yang sedikit berbeda namun memiliki inti yang sama. Misalnya, media telekomunikasi, media dakwah, pembelajaran bahasa mediasi komputer, media pembelajaran dan sebagainya[5].

Pada aspek pendidikan, media adalah instrument vital yang menjadi tolak ukur dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaan media dapat memberikan dinamika tersendiri bagi peserta didik.

Karena minimnya kemampuan yang dimiliki oleh manusia, seringkali tidak mampu mempersepsikan dan bereaksi terhadap hal-hal abstrak atau hal-hal yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk merespon sistem internalisasi pembelajaran tersebut, diperlukan media pendidikan yang dapat menyampaikan secara jelas kepada siswa dan memudahkan dalam memahami pesan pendidikan yang disampaikan.

## **2.2 Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, yang didasarkan pada pengalaman dan dapat merubah tingkah laku seseorang. Dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu metode yang digunakan oleh dosen dalam mengajarkan suatu pembelajaran ke setiap mahasiswa untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar itu sendiri, menggunakan teknik yang bervariasi supaya mudah di pahami[6]. Sedangkan belajar ialah proses perubahan kepribadian manusia, yang berwujud peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku. Seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran

dan belajar sangat erat kaitannya dan dapat diartikan sebagai dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif [7].

Ada dua pembelajaran yang biasa di terapkan sekarang ada pembelajaran tradisional atau pembelajaran moderen (*modern*) yaitu:

### **2.2.1 Pembelajaran Tradisional**

Pembelajaran tradisional ialah proses belajar mengajar yang umumnya berlangsung di dalam kelas dengan seorang guru yang hadir, dan proses belajar mengajar adalah jadwal yang ketat dan kaku yang hanya dapat dilakukan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan. Dan pembelajaran tradisional lebih ke tatap muka antara pelajar dan pengajar. Untuk bahan pembelajarannya menggunakan buku dan materinya lebih banyak pengajar yang menyampaikan dan kebanyakan mahasiwanya kurang aktif.

### **2.2.2 Pembelajaran Modern**

Pembelajaran Modern adalah proses belajar mengajar yang berlangsung secara tatap muka tetapi pembelajarannya menggunakan alat bantu atau media yang belajarnya lebih menarik dan tidak bosan dalam belajar mengajar. Pembelajaran moderen belajar mengajar biasanya lebih aktif antara pengajar dan pembelajar, pembelajaran modern belajar lebih efektif dan efisien, dan menggunakan alat bantu teknologi seperti Laptop, Handphone, Wifi. pembelajaran modern mengajarkan mahasiswa berani berbicara di depan dan berdikusi [8].

Pembelajaran akan efektif bila pengalaman, sumber bahan ajar, dan hasil yang diharapkan sesuai dengan tingkat kematangan dan latar belakang peserta didik. Proses pembelajaran berjalan dengan baik apabila peserta didik dapat melihat

sendiri hasil positif dan membuat kemajuan saat mereka akan menguasai dan menyelesaikan proses pembelajarannya. Adapun tiga aspek bentuk perubahan hasil belajar, yaitu:

- a. Aspek kognitif, yaitu mencakup perubahan yang berkaitan dengan kapabilitas pengetahuan dan peningkatan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.
- b. Aspek efektif merupakan perubahan yang dialami peserta didik berupa sikap mental, emosi, dan kesadaran.
- c. Aspek psikomotor yaitu perubahan berupa perilaku motorik.

Setelah dilakukannya pembelajaran, diharapkan akan terjadi beberapa perubahan pada diri peserta didik setelah belajar. Namun pada kenyataannya, tidak sedikit implementasi yang ada membuat peserta didik tidak berubah menjadi lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif. Tolak ukur dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan pengajar, beberapa ahli mengungkapkan pendapatnya.

### **2.3 Media Pembelajaran**

Kata media pembelajaran berasal dari kata latin "medius". Secara harfiah berarti "tegang", perantara, atau rujukan. Kata media dalam literasi Arab ialah sesuatu yang digunakan dalam menjembatani atau mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media adalah suatu insan, materi, atau peristiwa yang bila dipahami secara umum, menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sedangkan menurut Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar[9].

*Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses penyebaran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda-benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan didiskusikan, beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memberikan dampak efektifitas program instruksional. Dalam perkembangan awal hingga saat ini, istilah media pembelajaran selama ini hanya berkisar pada guru, kapur tulis, dan buku pelajaran. Media pembelajaran kini menjadi perangkat fisik dalam menyajikan materi bahan ajar kepada siswa. Definisi ini menitikberatkan bahwa semua peralatan fisik yang digunakan untuk menerangkan pembelajaran baik buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya digolongkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya telah mencakup semua hal dalam peralatan fisik dan materi guna memenuhi fasilitas dan melaksanakan media pembelajaran secara tradisional yang terdiri atas kapur tulis, *handout*, *diagram*, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video nyata, dan rekaman video, atau film, komputer, DVD, CD-ROM, Internet, dan Konferensi video interaktif.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran ialah seperangkat alat, metode, dan teknik yang dipergunakan oleh pendidik agar terjalannya komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran lebih efektif.

Berdasarkan penjabaran beberapa definisi sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran dalam belajar dan sekarang sudah banyak digunakan untuk memudahkan belajar mengajar, ada beberapa media pembelajaran model alternatif atau metode yang bersifat pola umum dan diikuti oleh pengajar dan peserta didik untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar[10].

## **2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Media Pembelajaran**

### **2.4.1 Tujuan Pembelajaran**

Komponen utama yang perlu diperhatikan dalam menentukan dan menerapkan strategi pembelajaran adalah tujuan yang terdapat pada kurikulum 2004 dari segi kompetensi, dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan semua komponen tersebut yaitu pemilihan dan pemberlakuan strategi pembelajaran. Seperti diketahui, tujuan pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu; pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Setiap aspek tersebut perlu menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda, tergantung pada aspek aktivitas yang diperlukan untuk memenuhi jenis tujuan pembelajaran.

Sebelum menjelaskan lebih lanjut sebab tujuan pembelajaran menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih strategi pembelajaran, adapun bahasan terlebih dahulu yaitu jenis-jenis tujuan pembelajaran. Menurut

Bloom, tujuan pembelajaran diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tabel 2.4.1 Jenis Tujuan dan Pembentukannya

Jenis Kemampuan	Proses Pembentukan
Pengetahuan (Kognitif)	Mengkaji (mulai dari ceramah sampai eksplorasi)
Keterampilan (Psikomotor)	Berlatih (dalam situasi nyata atau buatan) disertai balikan
Sikap (Afektif)	Penghayatan dalam situasi nyata atau buatan

Oleh karena itu, dengan dilakukannya penelaahan karakteristik pencapaian setiap tujuan pembelajaran, diharapkan pendidik tidak salah dalam memilih media pembelajaran yang akan membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajarannya.

#### 2.4.2 Bahan pelajaran

Seperti yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, rumusan tujuan menjelaskan materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh mahasiswa. Apabila bahan ajar baru bagi mahasiswa, dosen diharapkan memulai kegiatan pembelajaran dengan penjelasan singkat atau memberikan demonstrasi yang menarik perhatian mahasiswa. Sebaliknya, jika bahan ajar yang dibahas telah diketahui mahasiswa, sebaiknya dosen dapat mengajak mahasiswa untuk mengungkapkan pengetahuannya mengenai materi tersebut atau meminta mahasiswa untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada isi materi yang sedang dibahas. Apabila materi yang diberikan mengandung konsep-konsep abstrak, sebaiknya dosen memberikan berbagai contoh untuk



memudahkan mahasiswa dalam mempelajari konsep-konsep yang dibahas.

a. Mahasiswa

Hal yang utama dalam proses pembelajaran adalah mahasiswa yang mengalami perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang dicapai melalui proses tersebut. Dengan demikian, ketika menentukan dan menerapkan strategi pembelajaran, unsur mahasiswa harus diperhatikan. Dalam memutuskan strategi pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya berdasarkan pertimbangan tujuan dan materi bahan ajar yang akan diberikan kepada mahasiswa, dalam hal ini menjadikan faktor mahasiswa sebagai salah satu pertimbangan ketika memutuskan bagaimana menerapkan strategi pembelajaran tersebut. Seperti yang kita sadari bahwa setiap mahasiswa memiliki perbedaan. Sangat bijaksana jika menggunakan strategi belajar yang telah ditetapkan, kita mampu memperhatikan dan meninjau perbedaan-perbedaan tersebut. Tak hanya mempertimbangkan mahasiswa secara individual, jumlah mahasiswa juga mempengaruhi keberlangsungan strategi pembelajaran. Misalnya, ketika seorang guru merencanakan kegiatan diskusi dalam pembelajaran, guru perlu memastikan bahwa mahasiswa sudah mampu mengungkapkan dan/atau merespon secara verbal. Sebagai contoh: pada saat dosen melaksanakan suatu kegiatan di laboratorium, dosen harus memastikan bahwa mahasiswa yang diampu sudah paham dengan laboratorium. Apabila tidak, maka kegiatan laboratorium tidak berlangsung secara efektif karena mahasiswa belum terbiasa menggunakan alat-alat yang ada di laboratorium.

b. Dosen/Guru

Setiap tenaga pendidik seperti guru atau dosen tentu memiliki kelebihan dan kekurangan pada dirinya masing-masing. Misal, pada aplikatifnya terdapat guru yang menjelaskan materi dengan sangat menarik dan jelas kepada siswa. Namun, beberapa guru lainnya melakukan metode pembelajaran dengan strategi yang sama dengan guru sebelumnya, namun tidak mampu menarik perhatian siswanya dan cenderung membosankan. Hal ini dapat terjadi dikarenakan guru pertama memiliki keunggulan atau bakat dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, hal tersebut perlu dipertimbangkan ketika memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Begitu pula dengan kondisi fisik guru khususnya saat mengajar [ 9].

#### **2.4.3 Sarana dan Prasarana Penunjang, Waktu, dan Ruangan**

Hal utama yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran mahasiswa adalah sarana dan prasarana pendidikan. Suatu program pendidikan akan berhasil apabila dalam pengelolaan dan pemanfaatan sarana dan prasarana dilakukan secara optimal. Sarana dan prasarana merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran, jika penyediaan sarana dan prasarana pendukungnya baik, maka proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan begitu pula sebaliknya.

Layanan internet merupakan tantangan dalam pembelajaran daring karena pembelajaran online membutuhkan sinyal yang stabil untuk mengakses layanan internet dengan baik. Hal ini dikarenakan beberapa mahasiswa berasal dari daerah yang berbeda di mana tingkat stabilitas internet bervariasi dari satu daerah ke daerah lain. Pembiayaan juga menjadi masalah dalam pembelajaran

secara daring, banyak mahasiswa mengatakan bahwa banyak uang yang harus mereka keluarkan untuk membeli kuota internet. Seperti yang diketahui, diskusi online melalui aplikasi menghabiskan banyak kuota karena pembelajaran online membutuhkan konferensi video.

Di era revolusi 5.0 saat ini, pembelajaran secara daring membutuhkan sarana dan prasarana teknologi untuk mendukung pembelajaran online dalam mengakses informasi seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet. Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan kelas virtual seperti; *Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dan aplikasi instan lainnya dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran. Perangkat ini membantu menghubungkan mahasiswa dan dosen yang terpisah secara fisik antara satu sama lain, namun tetap dapat berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi secara langsung atau tidak langsung[12].

## **2.5 Metode Pembelajaran**

### **2.5.1 Pembelajaran Tatap Muka (*Offline*)**

Pembelajaran tatap muka ialah pembelajaran yang berlangsung di kelas antara dosen dan mahasiswa dengan terjadinya interaksi secara langsung. Metode pembelajaran secara tatap muka membutuhkan kehadiran peserta didik dan pendidik untuk mempengaruhi praktik pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran tatap muka akan mengarah kepada interaksi yang terjalin antara mahasiswa dan dosen baik dalam hal memberikan materi maupun mengajukan pertanyaan tentang materi perkuliahan yang diberikan. Dengan pembelajaran tatap muka diharapkan dosen aktif memberikan materi dan mahasiswa mampu

merespon materi dengan baik sehingga terjalinnya komunikasi yang efektif dan berpusat pada kemampuan akademik. Pembelajaran tatap muka memiliki keunggulan berupa tanggapan yang cepat, hal ini menjadi kelaziman antara dosen dengan mahasiswa untuk memberikan motivasi dan menumbuhkan semangat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Adapun kelebihan lainnya yaitu pembelajaran di dalam kelas dapat memudahkan mahasiswa dan dosen untuk saling berinteraksi, dan semua mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kekurangan dari pembelajaran tatap muka adalah beberapa pendidik memiliki keterbatasan waktu dan ruang serta menghabiskan biaya yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran[12].

### **2.5.2 Pembelajaran Daring/Online**

Pembelajaran online atau yang dengan istilah lain disebut sebagai pembelajaran daring, secara umum dapat dilaksanakan dengan dua cara yakni secara asinkron dan secara sinkron. Pembelajaran asinkron memungkinkan pendidik untuk memberikan bahan ajar yang dapat diakses oleh peserta didik pada waktu dan tempat yang berbeda. Sementara itu, pada pembelajaran secara sinkron, interaksi yang terjadi bersifat *real time* sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik pada waktu yang sama[13].

Secara umum, pembelajaran didefinisikan sebagai proses transfer ilmu pengetahuan dari dosen ke mahasiswa. Kegiatan belajar-mengajar adalah interaksi antara seorang pendidik dan peserta didik dengan tujuan mendapatkan dan mengaplikasikan informasi dan pengetahuan. Sementara itu, Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan sangat dibutuhkan dalam kehidupan setiap insan, oleh karena itu pembelajaran sebagai hubungan antara dosen dengan mahasiswa di dalam ruang lingkup belajar[14].

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai suatu bentuk pendidikan formal yang membutuhkan telekomunikasi interaktif yang diadakan oleh sekolah antara siswa dan guru dengan menggunakan semua sumber belajar yang terdapat di dalamnya. Pembelajaran secara *online* dapat dilaksanakan secara fleksibel dengan memanfaatkan internet[15].

Pembelajaran secara daring dirancang khusus untuk dapat dimiliki oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan konektivitas internet. Selain itu, perangkat komunikasi yang diaplikasikan pada saat pembelajaran harus memenuhi persyaratan utama pada sistem operasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi berupa audio dan video, yang tergantung pada platform yang digunakan saat penerapan pembelajaran daring[14].

Dalam pelaksanaan perkuliahan online, aplikasi yang dapat mendukung pada pertemuan pembelajaran yaitu; *zoom*, *google meet*, serta dalam bentuk *e-learning* lainnya seperti; *google classroom*, dan grup *whatsapp*. [16] Adapun kelebihan dan kekurangan yang sering terjadi dalam pembelajaran daring yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan dalam pembelajaran daring

Kelebihan dalam pembelajaran daring adalah lebih praktis dan santai. Praktis karena dapat memberikan tugas dan pelaporan tugas setiap saat.

Pembelajaran daring menyebabkan waktu lebih fleksibel bagi dosen yang berkerja diluar rumah dan bisa mendampingi siswa belajar. Semua mahasiswa dapat terhubung dan melakukan pembelajaran dengan mudah di waktu yang sama di tempat yang berbeda. Kemudian dosen dan mahasiswa memperoleh pengalaman baru dalam memberikan dan menerima pengajaran terkait pembelajaran daring serta tidak lepas dari pantauan dan bimbingan orang tua.

b. Kelemahan dalam pembelajaran daring

Pembelajaran secara daring memiliki kelemahan, salah satunya ialah keterlibatan mahasiswa yang kurang maksimal. Adapun keterlibatan yang dimaksud adalah hasil peserta didik mengikuti pembelajaran daring secara komprehensif dari awal sampai akhir pembelajaran[7].

### 2.5.3 Pembelajaran Online di Era Pandemi

Pembelajaran jarak jauh (*learning distance*) diperlukan dalam pandemi COVID-19 saat ini. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan arti lain dari pembelajaran jarak jauh. Di masa pandemi saat ini, pembelajaran daring selalu diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Secara umum, pembelajaran daring didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung secara *online* tanpa interaksi tatap muka antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran daring memanfaatkan jaringan internet dalam proses keberlangsungan pembelajaran.

Beberapa aplikasi yang umum digunakan dalam keberlangsungan pembelajaran *online* diantaranya yaitu; aplikasi *WhatsApp*, *Google Meet*, *Zoom*, dan web *Google Classroom*. Alasan utama aplikasi ini dipilih karena

dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti *WhatsApp* dapat mengirim pesan teks, pesan suara dan video, berbagi berbagai gambar, video, dokumen materi, dan sebagainya. Adapun fungsi aplikasi *Google Classroom* yang berbeda dengan *WhatsApp*, yaitu sebagai wadah untuk diskusi dan penyerahan tugas sehingga memudahkan dan tertata bagi pengguna. Selain itu, aplikasi *Meet* dan *Zoom*, ialah untuk pertemuan tatap muka online yang dapat ditinjau oleh pendidik untuk memperhatikan wajah siswa ketika penjelasan materi.

## 2.6 Google Meet

Sebuah aplikasi atau *software* yang dapat digunakan agar tetap produktif di tempat kerja, bahkan dari rumah merupakan aplikasi *Google Meet (Hangouts Meet/Meet)*. *Software Advice* mewartakan bahwa, perangkat lunak ini ialah aplikasi konferensi video *online*[17]. Google telah merilis *Google Meet*, yang dapat menampung 25 pengguna dalam sekali panggilan video atau per rapat. Dengan kata lain, *Google Meet* dapat menjadi media alternatif dalam proses pembelajaran, pertemuan dengan rekan kerja di kantor, bahkan rapat kerja dari rumah. Dengan dimulainya pandemi Covid-19, *Google Meet* saat ini menjadi salah satu layanan Google dengan pertumbuhan tercepat. Pada periode Januari hingga Maret 2020, tingkat penggunaan harian meningkat 25 kali lipat. *Google Meet* merupakan aplikasi yang lebih kuat daripada *Hangouts* sebelumnya karena aplikasi ini mampu ditampilkan di aplikasi web, aplikasi Android, dan iOS. Selain itu, *Google Meet* dapat menampung grup kecil hingga 25 orang secara gratis. *Google Meet* juga memiliki antarmuka pengguna yang unik dan fungsional yang memfasilitasi

pengelolaan yang efisien, mudah digunakan (*user friendly*), berukuran ringan dan cepat, serta dapat diikuti oleh semua peserta.

Terdapat pelbagai alasan untuk menggunakan aplikasi *Google Meet* ini, dimulai dari tingkat keamanan yang sudah terjamin hingga tersedianya fitur-fitur yang disertakan. Oleh karena itu, kebanyakan orang lebih memilih *Google Meet* daripada aplikasi serupa. *Google Meet* menawarkan berbagai fitur yang tidak ditemukan di aplikasi sejenis.

### **2.6.1 Platform Google Meet**

Google ialah perusahaan layanan internet, yang merupakan sebuah perusahaan multinasional yang berbasis di Amerika Serikat. Pada tanggal 4 September 1998, perusahaan ini didirikan oleh Larry Page dan Sergey Brin. Terdapat banyak produk dari yang dikeluarkan oleh Google, seperti *Google Meet* yang diharapkan dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa. *Google Meet* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengelola kegiatan belajar mengajar dan menyampaikan informasi kepada siswa secara cepat dan akurat melalui layanan konferensi video [14]. Berikut dibawah ini beberapa fitur yang dapat ditemukan di *Google Meet*:

- 1) Menyediakan panggilan audio-vidio multi-arah dengan resolusi 720p
- 2) Tersedia enkripsi dari semua panggilan
- 3) Memiliki filter pembatal kebisingan
- 4) Memiliki mode cahaya yang rendah
- 5) Dapat digunakan melalui web browser, android maupun IOS
- 6) Dapat dihubungkan langsung dengan Google Kalender dan Google



Kontak

- 7) Menyediakan layanan share screen yang dapat digunakan untuk mempresentasikan dokumen, spreadsheet, gambar, dan lain-lain.

### **2.6.2 Langkah-Langkah Penggunaan Google Meet**

*Google Meet* adalah aplikasi online yang mudah digunakan oleh pengguna, berikut langkah-langkah untuk menggunakan *Google Meet*:

- 1) Menjadwalkan dari Aplikasi Google Kalender:
  - a) Klik **Google Kalender**, ketuk + buat acara
  - b) Klik **Tambahkan tamu** dengan memasukkan nama atau email pengguna yang akan diundang
  - c) Pilih **Simpan**
  - d) Lalu klik **Kirim** untuk mengirim pemberitahuan kepada tamu
- 2) Memulai Rapat dengan Akun Pribadi pada Aplikasi *Google Meet*:
  - a) Buka terlebih dahulu aplikasi *Google Meet*
  - b) Jika sudah mempunyai kode rapat, maka kode langsung dimasukkan pada kolom “Masukkan Kode Rapat”, kemudian klik **Gabung**
  - c) Jika ingin memulai rapat baru, pilih **Rapat Baru**

### **2.6.3 Kelebihan Google Meet sebagai Media Pembelajaran**

Penggunaan *Google Meet* sebagai aplikasi pembelajaran daring memiliki banyak keunggulan dibandingkan media lain, yaitu:

1. Tersedia untuk 250 pengguna aktif dengan 100.000 domain di dalamnya.

2. Aplikasi yang *mobile friendly*, sehingga pengguna yang baru mengenal *Google Meet* akan merasa sangat mudah menggunakannya.
3. Memfasilitasi komunikasi antar siswa, siswa dengan guru, dan guru dengan wali siswa selama masa pandemi Covid-19.
4. *Google Meet* hadir dengan fitur berbagi layar (*share screen*) yang memungkinkan pengajar berbagi materi dalam bentuk dokumen, sehingga memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi secara langsung kepada siswanya.
5. Tersedianya fitur papan tulis (*white board*) yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan dan memperjelas materi pembelajaran dalam bentuk visual.
6. Salah satu bentuk media interaktif.
7. Efisien dan fleksibel untuk digunakan.
8. Siswa dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, dan pertanyaannya secara langsung tentang materi yang disajikan.
9. Akses gratis.
10. Pembelajaran daring tidak monoton.

#### **2.6.4 Kekurangan Google Meet sebagai Media Pembelajaran**

Selain terdapat banyak kelebihan, pemakaian *Google Meet* sebagai sarana pembelajaran daring juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Apabila terdapat keterbatasan sinyal dan kuota internet, mengakibatkan video dan suara akan menjadi tidak jelas, terutama

- saat guru sedang menjelaskan.
2. Memperbesar gambar dan dokumen yang ditampilkan pada layar akan mengurangi kualitasnya.
  3. Tidak semua fitur gratis untuk digunakan seperti dalam paket 100 pengguna.

## 2.7 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu diantara tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam penyelenggara proses pembelajaran. Bahkan. Tidak sedikit yang berpendapat bahwa hasil belajar merupakan salah satu yang menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan meskipun proses pembelajaran tidak dapat juga untuk diabaikan sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013 yang sedang dilaksanakan kala ini.

Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar, dari sisi guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Belajar menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya. Sehubungan dengan ini terdapat beberapa ahli yang menghendaki agar ranah-ranah tersebut digolongkan menurut kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah efektif ini dirinci oleh Krathwohl dkk, menjadi lima jenjang yaitu: (1) perhatian/penerimaan (*receiving*), (2) tanggapan (*responding*), (3)

penilaian/penghargaan, (4) perorganisasian dan (5) karakterisasi terhadap satu atau beberapa nilai. Karena itu ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ranah afektif sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

b. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom. Dalam Sudijono segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termaksud dalam ranah kognitif. Terdapat 6 jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang yang terendah sampai yang tertinggi yaitu:

- 1) Pengetahuan (knowledge)
- 2) Pemahaman (comprehension)
- 3) Penerapan (application)
- 4) Analisa sintesis
- 5) Penilaian atau penghargaan

Dari ke Lima ranah kognitif ini bersifat kontinum dan everlap (tumpang tindih) dimana ranah yang lebih tinggi meliputi semua ranah yang dibawahnya.

c. Ranah psikomotor adalah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor ada yang membagi menjadi 7 tingkatan dan ada pula yang hanya enam tingkatan yaitu:

- 1) Presepsi (mampu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, menyeleksi objek).

- 2) Kesiapan (mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri secara fisik, emosi dan mental)
- 3) Gerakan terbimbing (mampu meniru contoh, mencoba-coba)
- 4) Gerakan terbiasa (berketrampilan, berpengangan pada pola, respons baru muncul dengan sendirinya).
- 5) Gerakan kompleks (sangat terampil secara lancar, luwes, supel, lincah).
- 6) Penyesuaian pola gerak (mampu menyesuaikan diri, pemecahan masalah)
- 7) Kreativitas (mampu menciptakan yang baru, berinisiatif).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seseorang[18].

## **2.8 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Purwanto menyatakan yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor dari dalam terdiri dari faktor dari dalam diri peserta didik (*intern*) dan faktor dari luar diri peserta didik (*ekstern*). Faktor dari dalam yakni fisiologi dan psikologi sedangkan faktor dari luar yakni lingkungan dan instrumental.

Djmarah menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah”

### **a. Faktor *Intern***

- 1) Faktor fisiologis, terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi panca

indra.

- 2) Faktor psikologi, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat. Motivasi dan kemampuan kognitif.

b. Faktor *Ekstern*

- 1) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungannya alami dan lingkungan sosial budaya.
- 2) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru[18].

## 2.9 Metode Penelitian

Metode penelitian berasal dari kata “Metode” yang artinya cara tepat untuk melakukan sesuatu dan “Logos” yang artinya ilmu atau pengetahuan. Jadi, metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara sesama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan “Penelitian” adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporannya[19].

Metode Penelitian adalah sebuah ilmu yang digunakan untuk mempelajari cara-cara melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara ilmiah untuk mencari, menyusun, serta menganalisis. Kemudian juga fungsinya adalah untuk menyimpulkan data-data sehingga dapat digunakan untuk pengujian kebenaran suatu data tersebut[19].

Beberapa ahli juga mengemukakan pendapat tentang pengertian Metodologi Penelitian ini, yang pertama adalah Mohammad Ali yang mengatakan bahwa Metode penelitian itu adalah suatu cara memahami sesuatu dengan melalui

penyelidikan atau melalui usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah itu dan dilakukan dengan sangat hati-hati sehingga memperoleh pemecahan masalah tersebut[19].

Secara umum penelitian dikelompokkan menjadi dua yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Kedua metode ini sering dipasangkan sebagai dua kutub utama dalam ragam penelitian yang diungkapkan diatas merupakan kekayaan wacana dalam penelitian. Perbedaan ini disebabkan oleh paradigma dan latar belakang yang dimiliki oleh keduanya[20]. Secara umum disajikan sebagai berikut:

Tabel 2.7 Perbedaan Metode Kuantitatif dengan Kualitatif

No	Metode Kuantitatif	Metode Kualitatif
1	Menggunakan Hipotesis yang ditentukan sejak awal penelitian	Hipotesis dikembangkan sejalan dengan penelitian/saat penelitian
2	Definisi yang jelas dinyatakan sejak awal	Definisi sesuai konteks atau saat penelitian berlangsung
3	Reduksi data menjadi angka-angka	Deskripsi naratif/kata-kata, ungkapan atau pernyataan
4	Lebih memperhatikan reliabilitas skor yang diperoleh melalui instrumen penelitian	Lebih suka menganggap cukup dengan reliabilitas penyimpulan
5	Penilaian validitas menggunakan berbagai prosedur dengan mengandalkan hitungan statistik	Penilaian validitas melalui pengecekan silang atas sumber informasi
6	Menggunakan deskripsi prosedur yang jelas(terinci)	Menggunakan deskripsi prosedur secara naratif
7	Sampling random	Sampling purposive
8	Desain/kontrol statistik atas variable eksternal	Menggunakan analisis logis dalam mengontrol variable ekstern
9	Menggunakan desain khusus untuk mengontrol bias	Mengandalkan peneliti dalam mengontrol bias

	prosedur	
10	Menyimpulkan hasil menggunakan statistik	Menyimpulkan hasil secara naratif/kata-kata
11	Memecahkan gejala-gejala menjadi bagian-bagian untuk dianalisis	Gejala-gejala yang terjadi dilihat dalam perspektif keseluruhan
12	Memanipulasi aspek, situasi atau kondisi dalam mempelajari gejala yang kompleks	Tidak merusak gejala-gejala yang terjadi secara alamiah/membiarkan keadaan aslinya

### 2.10 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian merupakan sesuatu yang akan dicapai/dituju/diperoleh dalam sebuah penelitian. Rumusan kalimat yang disusun dalam tujuan penelitian menunjukkan arah, tujuan/hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan. Rumusan tujuan penelitian mengungkapkan keinginan peneliti untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian, setidaknya berfungsi untuk:

1. Mengetahui deskripsi berbagai fenomena alamiah
2. Menerapkan hubungan antara berbagai kejadian
3. Memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari
4. Memperlihatkan efek tertentu[21].

### 2.11 Metode Penelitian Kuantitatif

Penelitian Kuantitatif, menurut Robert Donmoyer (Given, 2008: 713), adalah Pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif.

### 2.12 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan penelitian kita memerlukan teknik pengumpulan data,



untuk keperluan tersebut ada beberapa instrumen pengumpulan data (khususnya data primer) yang bisa digunakan oleh peneliti. Instrumen tersebut di antaranya: Kuesioner (angket), wawancara, observasi, dan dokumentasi, pengumpulan data tersebut menggunakan perangkat atau instrumen sendiri-sendiri, untuk itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **2.11.1 Kuesioner**

Kuesioner (angket) adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut.

#### **2.11.2 Wawancara**

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan secara langsung (tatap muka) antara peneliti dengan responden.

#### **2.11.3 Observasi**

Observasi adalah melengkapi kegiatan observasi itu dengan menyediakan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen observasi. Melakukan observasi pada dasarnya adalah pekerjaan mengamati, mengamati disini adalah mengamati dalam arti yang inten. Tidak sekedar asal melihat, tetapi mengamati kejadian-kejadian yang tidak saja terjadi satu persatu, tetapi bisa juga terjadi secara bersamaan.

#### **2.11.4 Dokumentasi**

Telaah dokumentasi juga penting untuk menemukan data

(informasi) yang diperlukan dalam penelitian. meskipun data (informasi) yang didapat dari telaah dokumentasi ini klasifikasinya bukan data primer, tetapi masuk dalam klasifikasi data sekunder. Penggunaan metode dokumentasi ini tidak sesulit penggunaan metode-metode yang sudah dibicarakan terdahulu, karena sumber datanya ada, sehingga masih bisa dicek bila terjadi kekeliruan, lagi pula sumber datanya bukan benda mati yang setiap saat tetap ada selama masa berlakunya 5 tahun.

### 2.13 Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran *google meet*.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran *google meet*.

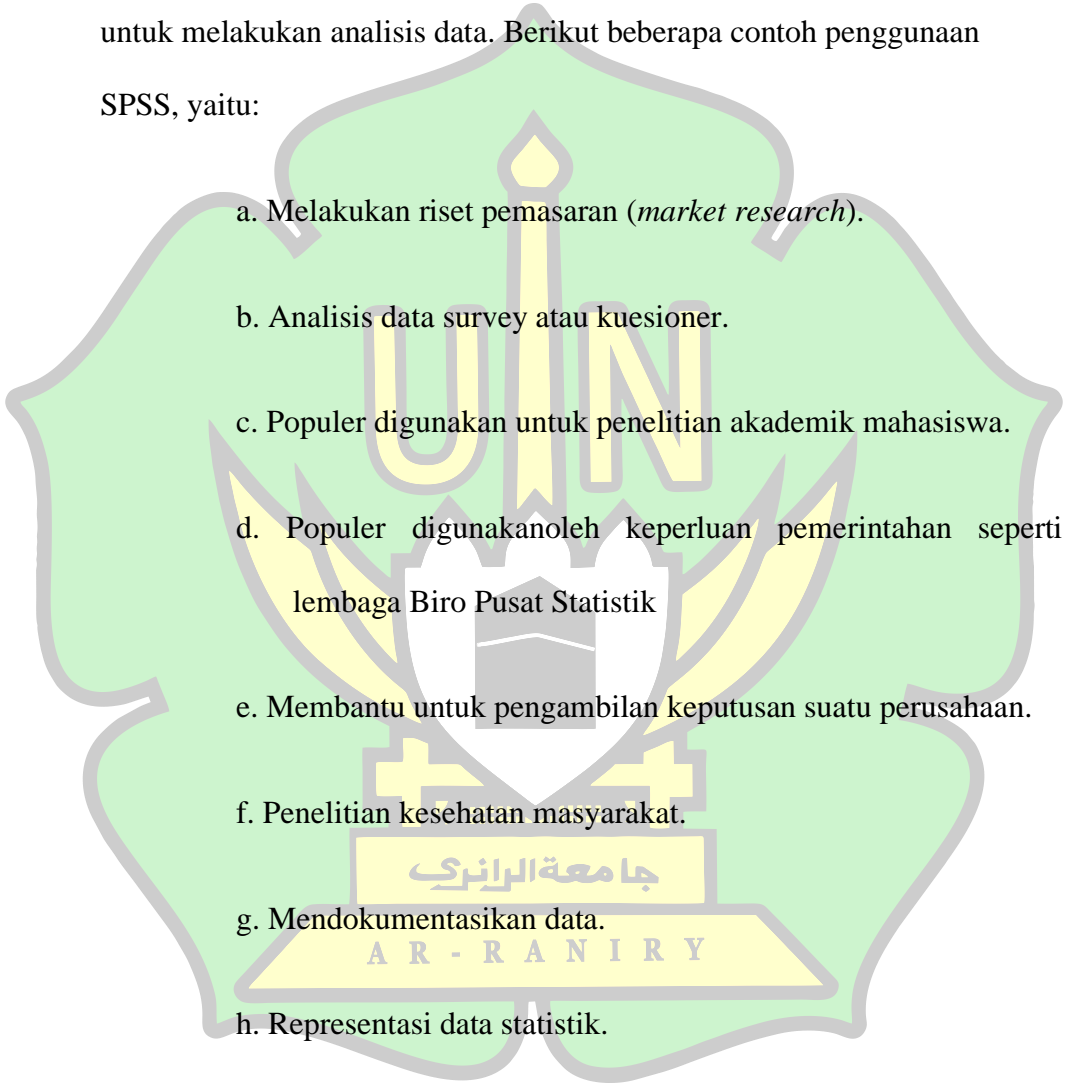
### 2.14 Aplikasi SPSS

SPSS adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan *algoritma machine learning*, analisis string, serta analisis big data yang dapat diinteraksikan untuk membangun platform data analisis. SPSS adalah kependekan dari *Statistical Program For Social Sciences*. SPSS sangat populer di kalangan peneliti untuk membantu melakukan perhitungan terkait analisis data. SPSS menyediakan library untuk perhitungan statistika dengan antarmuka interaktif yang menjadikannya sebagai software analisis data tingkat

lanjut paling populer di berbagai universitas, instansi, dan perusahaan.

### 2.14.1 Penggunaan SPSS

SPSS digunakan oleh berbagai universitas, institusi, dan perusahaan untuk melakukan analisis data. Berikut beberapa contoh penggunaan SPSS, yaitu:

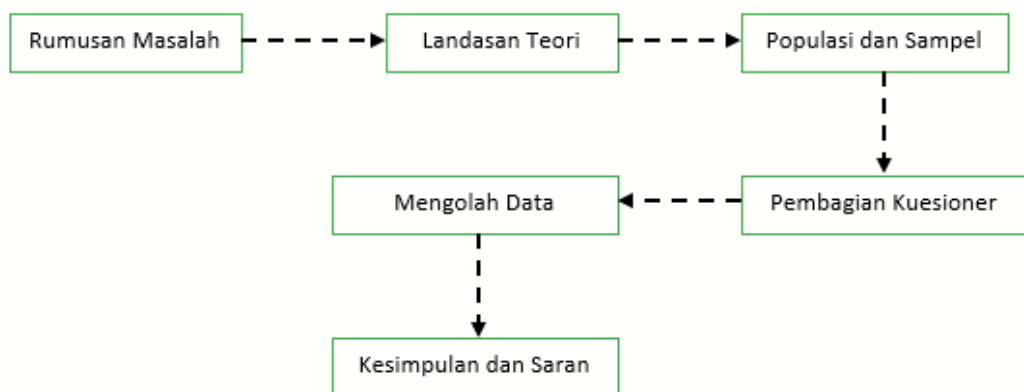
- 
- a. Melakukan riset pemasaran (*market research*).
  - b. Analisis data survey atau kuesioner.
  - c. Populer digunakan untuk penelitian akademik mahasiswa.
  - d. Populer digunakan oleh keperluan pemerintahan seperti lembaga Biro Pusat Statistik
  - e. Membantu untuk pengambilan keputusan suatu perusahaan.
  - f. Penelitian kesehatan masyarakat.
  - g. Mendokumentasikan data.
  - h. Representasi data statistik.
  - i. Memprediksi suatu kejadian *time series*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, karena penelitian yang akan diteliti ini akan memberikan pernyataan-pernyataan kepada responden. Dalam hal ini respondennya adalah pengguna *Google Meet* yaitu mahasiswa Pendidikan Teknologi informasi (PTI) yang menggunakannya sebagai sarana pembelajaran pada saat pandemi Covid-19. Penelitian data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menilai pengaruh aplikasi *Google Meet* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini tahapan dari penelitian yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan-tahapan penelitian

Penjelasan dari setiap tahapan di atas yaitu sebagai berikut:

1. Rumusan masalah pada umumnya dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dengan pertanyaan ini maka akan dapat memandu peneliti untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka

peneliti menggunakan berbagai teori untuk menjawabnya. Jadi teori dalam penelitian kuantitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian tersebut.

2. Meneliti adalah mencari data yang teliti/akurat. Untuk itu peneliti perlu menggunakan instrumen penelitian. Agar instrumen dapat dipercaya, maka harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah instrumen teruji validitas dan reliabilitasnya, maka dapat digunakan untuk mengukur variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis.
3. Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan statistik. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Setelah hasil penelitian diberikan pembahasan, maka selanjutnya dapat disimpulkan. Kesimpulan berisi jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul. Karena peneliti melakukan penelitian bertujuan untuk memecahkan masalah, maka peneliti berkewajiban untuk memberikan saran- saran.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di Kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Tarbiyah Jurusan (PTI). Ruang wilayah tersebut diambil sesuai dengan fokus penelitian yang diambil disesuaikan dengan temanya yaitu tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Teknologi informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah semua yang terdiri dari obyek maupun subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian bisa ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) yang, UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berjumlah sebanyak 500 mahasiswa.

#### 2. Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari jumlah yang dimiliki oleh populasi yang diambil sesuai prosedur sehingga bisa mewakili jumlah dari keseluruhan populasi tersebut. Pengambilan sampel ini berdasarkan rumus arikunto yang apabila jumlah populasi penelitiannya berjumlah lebih dari 100, maka sampel dapat diambil antar 10-15% atau 20-15% atau lebih. Jadi karena populasi penelitian ini berjumlah lebih dari 100, maka sampel yang di ambil dari populasi ini ialah sebanyak 50 yang diambil 10% dari 500 populasi. Jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 50 mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

### 3.4 Sumber Data

Sumber data di dalam penelitian ini akan dipilih secara *purposive sampling*. Purposive sampling adalah sebuah metode pengambilan sample yang dipilih dengan cermat sehingga relevan dengan struktur penelitian, dimana pengampilan sampel dengan memilih ciri ciri spesifik dan karakteristik tertentu. Di dalam model

ini, peneliti akan melakukan penentuan sampel penelitian yang selanjutnya akan dianggap sebagai informan berdasarkan pertimbangan kualifikasi pendidikan, pekerjaan dan gender. Pertimbangan ini bertujuan untuk menghasilkan hasil penelitian yang representatif. Sehingga segmentasi calon informan sudah harus ditentukan sebelumnya, agar data yang diperoleh nantinya bisa mewakili suara masyarakat. Selain itu, dilakukan pula pemilihan dengan cara *snowball sampling*. Selanjutnya, adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data yang berbeda untuk membantu dalam menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang ada:

- a. Sumber data primer yaitu mengkaji atau menelaah kondisi Pendidikan Mahasiswa, berupa dokumen pada setiap objek yang difokuskan dalam kajian ini.
- b. Sumber data sekunder yaitu data yang berasal dari berbagai literatur berupa buku- buku, jurnal, artikel, majalah, surat kabar, dan data penelitian-penelitian yang sudah diteliti sebelumnya berkaitan dengan kajian formatif analisis Pendidikan Mahasiswa di era disrupsi dan referensi-referensi terkait lainnya yang dianggap dapat mendukung penelitian ini.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Google Meet dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PTI pada saat pandemi Covid-19 adalah sebagai berikut:

1. *Kuesioner* (Angket). Angket yang digunakan dalam penelitian ini berisi opsi jawaban terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan Google Meet. Dimana skala pengukuran mempunyai nilai dari 1 – 5 yang telah mempunyai ketetapanya. Angket disebarakan melalu media *WhatsApps* dengan *google form* kepada mahasiswa PTI, UIN Ar-Raniry yang menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran. Angket tersebut dibagikan kepada Mahasiswa responden. Kuesioner yang disebarakan, diperuntukan kepada mahasiswa PTI yang memakai *Google Meet*. Ditetapkanya populasi serta sampel tersebut supaya kuesioner yang disebarakan tertuju pada target yang pas. Apabila target kuesioner sudah pas, hingga hasil dari perhitungan kuesioner tidak bisa diragukan lagi.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Penelitian ini mengambil instrumen berupa instrumen angket (kuesioner). sebuah kuesioner yang terdiri atas 3 (tiga) bagian. Bagian pertama adalah profil ataupun data diri dari responden, bagian kedua terdiri dari pertanyaan yang merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan kulaitas aplikasi dan juga kesesuain kualitas aplikasi yang ada dengan harapan responden, dan bagian ketiga yaitu menjelaskan tentang pertanyaan- pertanyaan penelitian yang berjumlah .... pertanyaan. Kelenkapan kuesioner dapat dilihat di lampiran.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan lima poin yang ada pada skala likert, yaitu setiap pertanyaan disediakan 5 (lima) alternatif jawaban yaitu:



Table 3. Error! No text of specified style in document..1 Skor nilai pertanyaan dengan Skala Likert

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 3.7.1 Uji validitas

Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara *Corrected item-total correlation* dimana nantinya uji validitas ini akan mengkorelasikan nilai skor yang ada dari setiap item dengan jumlah skor totalnya. Untuk melakukan uji validitas ini peneliti menggunakan SPSS 20.0.0, dengan teknik korelasi *product moment*. Instrumen penelitian yang diuji dapat dikatakan valid, jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Gambar 3.7.1 Rumus Validitas

Keterangan:

$r$  : Koefisien korelasi *product moment*

$\sum x$  : Jumlah *item*

$\sum y$  : Jumlah skor total

$\sum xy$  : Jumlah antara skor x dan y

$n$  : Jumlah sampel

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibagi koresponden akan menghasilkan hasil yang tetap konsisten jika pengukurannya diulang. Instrumen penelitian ini akan dapat dikatakan reliabel jika pertanyaan yang sama diulang kepada seseorang, maka jawaban yang dihasilkan tetap sama dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas akan dilakukan dengan SPSS 20.0.0 dengan metode *Cronbach's alpha*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{k \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Gambar 3.7.2 Rumus Reabilitas

Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas instrumen  
 $k$  : Banyaknya jumlah pertanyaan  
 $\sum \sigma_b$  : Jumlah varian butir  
 $\sigma_t^2$  : Varian total

### 3.7.3 Uji Hipotesis (Uji T)

Uji t digunakan untuk menguji tingkat signifikan dari pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Uji ini dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Dengan ketentuan jika t hitung > t tabel dan nilai signifikan < 0.05 ( $\alpha$  : 5%), maka variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Perolehan data dari penelitian ini didapatkan dengan membagikan kuesioner atau angket kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Uin Ar-Raniry Banda Aceh yang dilakukan secara *online*. Pembagian kuesioner ini dilakukan sejak tanggal 25 Juli 2022 hingga 15 Agustus 2022. Kuesioner ini dibagikan kepada 50 responden sesuai dengan kebutuhan penelitian.

#### 4.2 Analisis Data

Data yang didapatkan dari hasil penelitian ini yaitu tentang kualitas aplikasi Google Meet sebagai sarana pembelajaran pada saat pandemi Covid-19. Hasil perolehan data yang telah didapatkan kemudian akan digunakan untuk mendeskripsikan setiap variabel terhadap penilaian kualitas aplikasi Google Meet sebagai sarana pembelajaran pada saat Covid 19 di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

##### 1. Gambaran Umum Responden - R A N I R Y

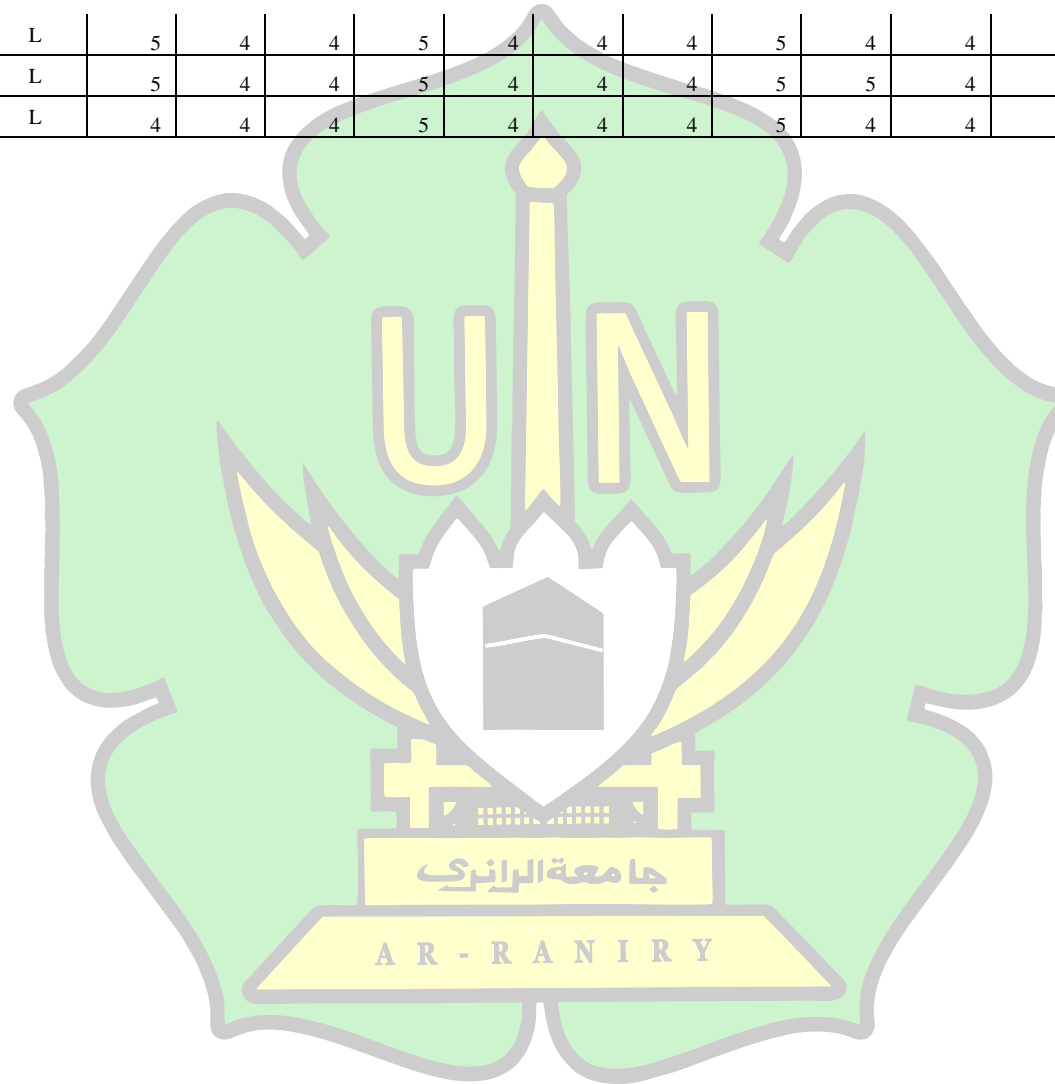
Gambaran umum responden ini digunakan untuk mengetahui tingkat jumlah presentase dari responden yang dilihat berdasarkan jenis kelamin dan nama jurusan atau prodi. Hali ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang cukup jelas tentang responden pada penelitian ini.

Tabel 4.2 1 Tabel Hasil Responden Mahasiswa PTI

No	Nama	Jenis Kelamin	Bentuk Soal															Total
			Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15	
1	Cut Nursafira	P	4	4	4	2	2	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	60
2	Rizky Al Mubarak	L	5	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	58
3	Dinika Zahara	P	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	63
4	Adetia Rizkita Sitohang	P	4	2	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	2	2	4	48
5	Addis	P	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	52
6	Siti Hidayati	P	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	70
7	Maria Ulfa	P	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	68
8	Teuku Muhammad Asrul	L	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	56
9	Muhammad Reza	P	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63
10	Muyasir	L	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63
11	Paisal	P	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63
12	Safira	L	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	64
13	Biro	L	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	65
14	Robi Al Ilham	P	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
15	Liza	P	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
16	M.Sabarrudin LB	L	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	69
17	Ihsanul Taqvim	P	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	70
18	Fara Diba	P	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	64
19	Mahlil Fajri	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	62
20	Muyasir ID	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	63
21	Hayatun Nufus	L	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	70
22	Mutia Amalia	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	61

23	Sari Ulfa	P	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	2	5	70
24	Chairul Umam	L	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63
25	Misa	L	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	64
26	Hidayahtu saida	P	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	65
27	M Khairan Al Qadar	L	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
28	Afkar Setyadi	L	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
29	Muhammad Daffa Alif	P	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	69
30	Muhammad Martunis	P	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	70
31	Muhammad Hakiki	P	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
32	Anugrah Akbar	P	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
33	Anrival	L	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	69
34	Al Azhari	P	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	70
35	Anisa Izajaya	P	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	64
36	Audia Rizqa	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	62
37	Qautsar Maulana	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	63
38	Ikhwan Nusufi	L	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	70
39	Farizan Irhamullah	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	61
40	Najri	L	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	2	5	70
41	Abiyu	L	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63
42	Ammar Al Tariq	L	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	64
43	Rizki Maulana	L	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	65
44	Mushadiq	L	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
45	Achyar Ramatullah	L	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	67
46	Dirmawa	L	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	69
47	Ahmad Ghifari	L	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63

48	Fitra Nuzula Akmal	L	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	64
49	Denil	L	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	65
50	Zikra Mubarak	L	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63



```

GET FILE='D:\Data Anhilman\BAHAN &
SKRIPSI\Data\DATA Skripsi.sav'.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
CORRELATIONS
/VARIABLES=Item_01 Item_02 Item_03 Item_04 Item_05 Item_06
Item_07 Item_08
Item_09 Item_10 Item_11 Item_12 Item_13 Item_14 Item_15 Total
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

## Correlations

[DataSet1] D:\Data Anhilman\BAHAN & SKRIPSI\Data\DATA Skripsi.sav

		Item_01	Item_02	Item_03	Item_04	Item_05	Item_06
Item_01	Pearson Correlation	1	.480**	.391**	.422**	.284*	.311*
	Sig. (2-tailed)		.000	.005	.002	.045	.028
	N	50	50	50	50	50	50
Item_02	Pearson Correlation	.480**	1	.665**	.346*	.580**	.274
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.014	.000	.054
	N	50	50	50	50	50	50
Item_03	Pearson Correlation	.391**	.665**	1	.247	.452**	.458**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000		.083	.001	.001
	N	50	50	50	50	50	50
Item_04	Pearson Correlation	.422**	.346*	.247	1	.360*	.135
	Sig. (2-tailed)	.002	.014	.083		.010	.349
	N	50	50	50	50	50	50
Item_05	Pearson Correlation	.284*	.580**	.452**	.360*	1	.307*
	Sig. (2-tailed)	.045	.000	.001	.010		.030
	N	50	50	50	50	50	50
Item_06	Pearson Correlation	.311*	.274	.458**	.135	.307*	1
	Sig. (2-tailed)	.028	.054	.001	.349	.030	
	N	50	50	50	50	50	50
Item_07	Pearson Correlation	.507**	.504**	.461**	.244	.278	.425**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.087	.051	.002
	N	50	50	50	50	50	50
Item_08	Pearson Correlation	.476**	.447**	.091	.602**	.348*	.016
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.529	.000	.013	.913
	N	50	50	50	50	50	50

Item_09	Pearson Correlation	.621**	.338*	.434**	.289*	.042	.149
	Sig. (2-tailed)	.000	.017	.002	.041	.773	.303
	N	50	50	50	50	50	50

		Item_07	Item_08	Item_09	Item_10	Item_11	Item_12
Item_01	Pearson Correlation	.507**	.476**	.621**	.136	.555**	.022
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.346	.000	.878
	N	50	50	50	50	50	50
Item_02	Pearson Correlation	.504**	.447**	.338*	.131	.401**	.243
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.017	.365	.004	.090
	N	50	50	50	50	50	50
Item_03	Pearson Correlation	.461**	.091	.434**	.410**	.569**	.488**
	Sig. (2-tailed)	.001	.529	.002	.003	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50
Item_04	Pearson Correlation	.244	.602**	.289*	.086	.351*	.014
	Sig. (2-tailed)	.087	.000	.041	.552	.012	.923
	N	50	50	50	50	50	50
Item_05	Pearson Correlation	.278	.348*	.042	.174	.222	.304*
	Sig. (2-tailed)	.051	.013	.773	.227	.121	.032
	N	50	50	50	50	50	50
Item_06	Pearson Correlation	.425**	.016	.149	.429**	.182	.587**
	Sig. (2-tailed)	.002	.913	.303	.002	.205	.000
	N	50	50	50	50	50	50
Item_07	Pearson Correlation	1	.463**	.611**	.039	.665**	.116
	Sig. (2-tailed)		.001	.000	.786	.000	.422
	N	50	50	50	50	50	50
Item_08	Pearson Correlation	.463**	1	.440**	-.111	.385**	-.255
	Sig. (2-tailed)	.001		.001	.442	.006	.074
	N	50	50	50	50	50	50
Item_09	Pearson Correlation	.611**	.440**	1	.214	.815**	.017
	Sig. (2-tailed)	.000	.001		.137	.000	.904
	N	50	50	50	50	50	50

		Item_13	Item_14	Item_15	Total
Item_01	Pearson Correlation	.000	-.241	.253	.623**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.091	.076	.000
	N	50	50	50	50



Item_02	Pearson Correlation	.523**	.235	.088	.775**
	Sig. (2-tailed)	.000	.100	.545	.000
	N	50	50	50	50
Item_03	Pearson Correlation	.135	-.125	.091	.641**
	Sig. (2-tailed)	.350	.387	.530	.000
	N	50	50	50	50
Item_04	Pearson Correlation	.135	-.049	.604**	.630**
	Sig. (2-tailed)	.350	.738	.000	.000
	N	50	50	50	50
Item_05	Pearson Correlation	.455**	.075	.096	.609**
	Sig. (2-tailed)	.001	.605	.508	.000
	N	50	50	50	50
Item_06	Pearson Correlation	.224	-.143	.079	.466**
	Sig. (2-tailed)	.118	.321	.587	.001
	N	50	50	50	50
Item_07	Pearson Correlation	.278	.267	.311*	.771**
	Sig. (2-tailed)	.051	.061	.028	.000
	N	50	50	50	50
Item_08	Pearson Correlation	.058	-.108	.665**	.613**
	Sig. (2-tailed)	.689	.457	.000	.000
	N	50	50	50	50
Item_09	Pearson Correlation	-.098	-.211	.460**	.603**
	Sig. (2-tailed)	.500	.141	.001	.000
	N	50	50	50	50

		Item_01	Item_02	Item_03	Item_04	Item_05	Item_06
Item_10	Pearson Correlation	.136	.131	.410**	.086	.174	.429**
	Sig. (2-tailed)	.346	.365	.003	.552	.227	.002
	N	50	50	50	50	50	50
Item_11	Pearson Correlation	.555**	.401**	.569**	.351*	.222	.182
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.000	.012	.121	.205
	N	50	50	50	50	50	50
Item_12	Pearson Correlation	.022	.243	.488**	.014	.304*	.587**
	Sig. (2-tailed)	.878	.090	.000	.923	.032	.000
	N	50	50	50	50	50	50

Item_13	Pearson Correlation	.000	.523**	.135	.135	.455**	.224
	Sig. (2-tailed)	1.000	.000	.350	.350	.001	.118
	N	50	50	50	50	50	50
Item_14	Pearson Correlation	-.241	.235	-.125	-.049	.075	-.143
	Sig. (2-tailed)	.091	.100	.387	.738	.605	.321
	N	50	50	50	50	50	50
Item_15	Pearson Correlation	.253	.088	.091	.604**	.096	.079
	Sig. (2-tailed)	.076	.545	.530	.000	.508	.587
	N	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.623**	.775**	.641**	.630**	.609**	.466**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001
	N	50	50	50	50	50	50

		Item_07	Item_08	Item_09	Item_10	Item_11	Item_12
Item_10	Pearson Correlation	.039	-.111	.214	1	.288*	.582**
	Sig. (2-tailed)	.786	.442	.137		.042	.000
	N	50	50	50	50	50	50
Item_11	Pearson Correlation	.665**	.385**	.815**	.288*	1	.108
	Sig. (2-tailed)	.000	.006	.000	.042		.456
	N	50	50	50	50	50	50
Item_12	Pearson Correlation	.116	-.255	.017	.582**	.108	1
	Sig. (2-tailed)	.422	.074	.904	.000	.456	
	N	50	50	50	50	50	50
Item_13	Pearson Correlation	.278	.058	-.098	.058	-.065	.399**
	Sig. (2-tailed)	.051	.689	.500	.689	.656	.004
	N	50	50	50	50	50	50
Item_14	Pearson Correlation	.267	-.108	-.211	-.305*	-.250	.026
	Sig. (2-tailed)	.061	.457	.141	.031	.080	.856
	N	50	50	50	50	50	50
Item_15	Pearson Correlation	.311*	.665**	.460**	-.046	.360*	-.229
	Sig. (2-tailed)	.028	.000	.001	.752	.010	.110
	N	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.771**	.613**	.603**	.261	.652**	.323*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.067	.000	.022
	N	50	50	50	50	50	50
		Item_13	Item_14	Item_15	Total		

Item_10	Pearson Correlation	.058	-.305*	-.046	.261
	Sig. (2-tailed)	.689	.031	.752	.067
	N	50	50	50	50
Item_11	Pearson Correlation	-.065	-.250	.360*	.652**
	Sig. (2-tailed)	.656	.080	.010	.000
	N	50	50	50	50
Item_12	Pearson Correlation	.399**	.026	-.229	.323*
	Sig. (2-tailed)	.004	.856	.110	.022
	N	50	50	50	50
Item_13	Pearson Correlation	1	.730**	-.024	.501**
	Sig. (2-tailed)		.000	.869	.000
	N	50	50	50	50
Item_14	Pearson Correlation	.730**	1	-.172	.175
	Sig. (2-tailed)	.000		.232	.224
	N	50	50	50	50
Item_15	Pearson Correlation	-.024	-.172	1	.474**
	Sig. (2-tailed)	.869	.232		.001
	N	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.501**	.175	.474**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.224	.001	
	N	50	50	50	50

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

#### RELIABILITY

```

/VARIABLES=Item_01 Item_02 Item_03 Item_04 Item_05 Item_06
Item_07 Item_08
Item_09 Item_10 Item_11 Item_12 Item_13 Item_14 Item_15
/SCALE ('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

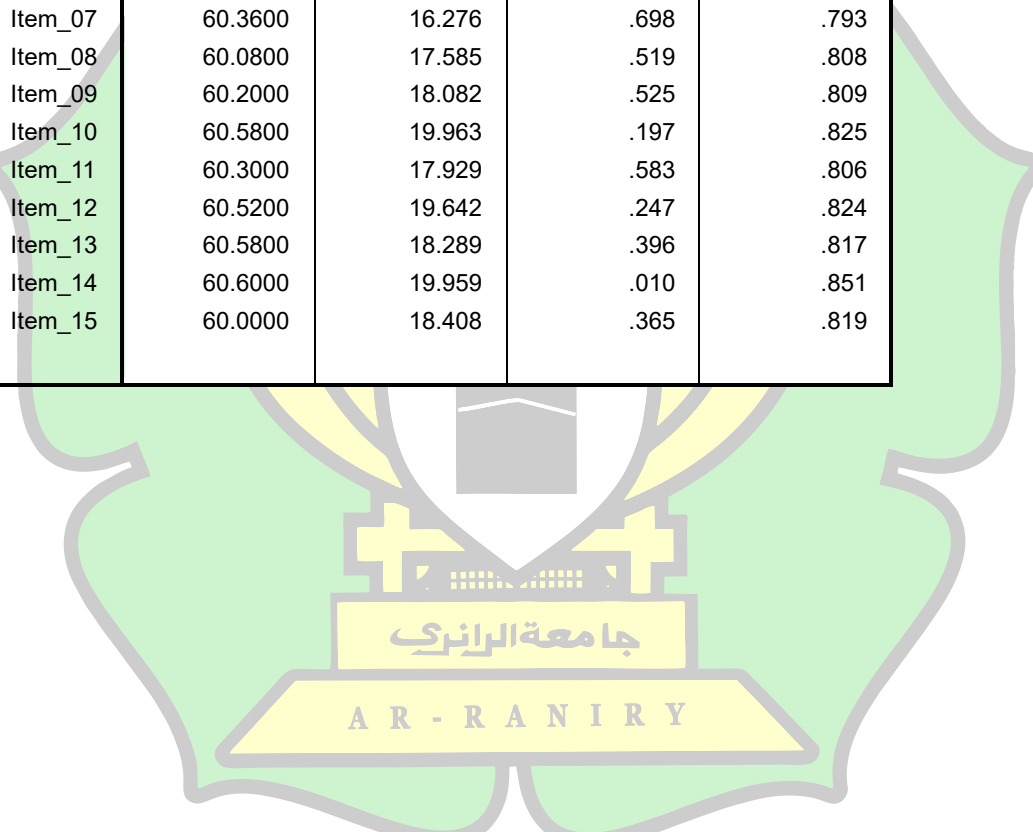
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.824	15

**Item-Total Statistics**

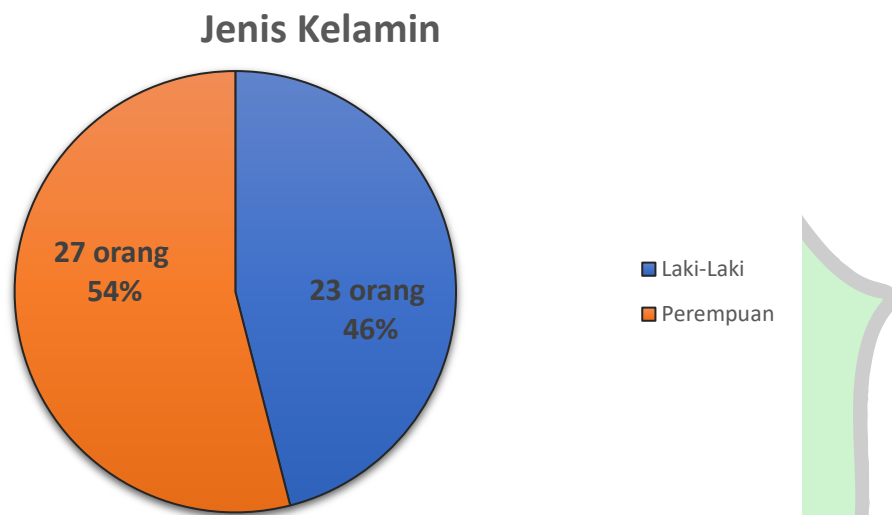
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_01	60.0800	18.034	.550	.807
Item_02	60.5200	16.622	.711	.793
Item_03	60.4200	18.208	.578	.807
Item_04	60.0800	16.728	.508	.810
Item_05	60.5800	17.718	.519	.808
Item_06	60.6200	18.975	.388	.817
Item_07	60.3600	16.276	.698	.793
Item_08	60.0800	17.585	.519	.808
Item_09	60.2000	18.082	.525	.809
Item_10	60.5800	19.963	.197	.825
Item_11	60.3000	17.929	.583	.806
Item_12	60.5200	19.642	.247	.824
Item_13	60.5800	18.289	.396	.817
Item_14	60.6000	19.959	.010	.851
Item_15	60.0000	18.408	.365	.819



a. Jenis Kelamin

Dari hasil pembagian kuesioner kepada 50 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), maka diperoleh jumlah *gender* (jenis kelamin), dari pembagian kuesioner yaitu sebagai berikut:

Gambar 4.2 Persentase Jenis Kelamin Responden



### 4.3 Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan agar dapat mengukur tingkat kevalidan dari setiap item pada instrumen yang ada dalam kuesioner penelitian. Teknik yang digunakan dalam melakukan uji validitas ini adalah teknik korelasi pearson.

Teknik korelasi pearson adalah sebuah teknik yang dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor per-item dengan skor total item. Pada uji validitas terdapat juga uji signifikan yang ada pada item instrumen yang nantinya menggunakan  $r_{tabel}$ . Sebuah item pada instrumen dapat dikatakan valid jika

$r_{hitung}$ nya positif dan lebih besar atau sesuai dengan  $r_{tabel}$ . Uji validitas dalam penelitian ini, respondennya berjumlah 50 mahasiswa yang untuk nilai  $r_{tabel}$  nya adalah 0.279.

Tabel 4.1 Hasil uji validitas

**Hasil Uji Validitas**

Item_Soal	$R_{tabel}$	$R_{hitung}$	Keterangan
Item_1	0.279	0.623	Valid
Item_2	0.279	0.775	Valid
Item_3	0.279	0.641	Valid
Item_4	0.279	0.630	Valid
Item_5	0.279	0.609	Valid
Item_6	0.279	0.466	Valid
Item_7	0.279	0.771	Valid
Item_8	0.279	0.613	Valid
Item_9	0.279	0.603	Valid
Item_10	0.279	0.612	Valid
Item_11	0.279	0.652	Valid
Item_12	0.279	0.323	Valid
Item_13	0.279	0.501	Valid
Item_14	0.279	0.571	Valid
Item_15	0.279	0.474	Valid

Dari hasil tabel uji validitas di atas menunjukkan bahwa semua instrumen dalam penelitian adalah valid. Dalam pengujian validitas ini menggunakan ketentuan pengujian yang apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% maka butir instrumen dalam penelitian dapat dikatakan valid, tetapi jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir instrumen tidak valid. Nilai  $r_{tabel}$  yang digunakan untuk taraf signifikan 5% adalah 0.279 dengan jumlah responden (N) sebanyak 50 orang.

#### 4.4 Uji Realibilitas

Item soal pada kuesioner yang teruji kevalidannya, kemudian akan diuji tingkat realibilitasnya. Pengujian realibitas bertujuan untuk menghasilkan data yang sama dalam waktu yang berbeda. Setelah item soal pada kuesioner telah terbukti valid dan tingkat realibilitasnya andal, maka instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Ketentuan dalam uji realibitas ini adalah menggunakan taraf signifikan 5% dan apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka alat ukur yang digunakan dapat dikatakan realibel, tetapi jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur yang digunakan tidak reliabel. Berikut adalah hasil uji realibitas pada:

Table 4. Error! No text of specified style in document..1 Hasil uji realibilitas

Case Processing Summary		
	N	%
Valid	50	100.0
Cases Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	15

Pada tabel *reliability statistics* diatas jumlah instrumen yang dianalisis sebanyak 15 soal dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.824 yaitu lebih besar dari nilai pada r tabel yaitu 0.279 yang menandakan bahwa soal instrumen memiliki

tingkat reliabilitas yang tinggi.

#### 4.5 Uji Hipotesis

Adapun kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji dua sisi, yaitu jika (*sig.2-tailed*) > 0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika (*sig.2-tailed*) < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berikut adalah hasil uji hipotesis:

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Correlations		
	X	Y
X	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.669**
	N	50
Y	Pearson Correlation	.669**
	Sig. (2-tailed)	1
	N	50

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas taraf signifikannya adalah 5%. Keputusan yang diambil berdasarkan dengan ketentuan hipotesis, yaitu jika (*sig.2-tailed*) > 0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika (*sig.2-tailed*) < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Apabila dilihat berdasarkan kriteria, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima.

#### 4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Adapun setelah dilakukan penelitian terhadap mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) terhadap penggunaan media pembelajaran *google meet* dan hasilnya dapat dilihat secara langsung dan signifikan dari hasil belajar mahasiswa setiap semester. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar mahasiswa PTI berada pada tingkat baik, dimana hasil tersebut



diperoleh dari hasil pembagian angket kepada 50 mahasiswa Pendidikan Teknologi Pendidikan (PTI). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang relevan, didapatkan kesimpulan dengan hasil yang sama, dimana media pembelajaran *google meet* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Selain itu perhatian mahasiswa yang terfokus pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *google meet* pada materi perkuliahan lebih menjadi optimal.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil-hasil analisis data pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *google meet* di masa pandemi covid-19 mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh berada dalam kategori sedang, yaitu 68,57%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *google meet* mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi berada pada kategori sedang.
2. Hasil Belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi berdasarkan penelitian dari 50 mahasiswa berada dalam kategori baik, yaitu 62,85%. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, berada pada kategori sedang. Terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Meet* di masa pandemi *Covid-19* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, karena diperoleh nilai dari hasil perhitungan *thitung* lebih besar dari pada nilai (*t*) yang diperoleh dari tabel distribusi *t* tabel . Dari hasil analisis didapatkan taraf nyata ( $\alpha$ ) dan nilai tabel sebesar  $\alpha = 5\% = 0,05$ . Kemudian diperoleh hasil analisis  $t_{hitung} = 6,585$ , sedangkan nilai  $t_{tabel} = 1,692$  artinya ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,585 > 1,692$ ). Dengan demikian

penggunaan aplikasi *google meet* di masa pandemi *covid-19* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi yakni 33% yang berada pada kategori sedang, sedangkan sisanya sebesar 67% dipengaruhi oleh variable lain. Dengan demikian penggunaan aplikasi *Google Meet* di masa pandemi *Covid-19* berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi yakni 33% yang berada kategori sedang. Sedangkab sisanya sebesar 67% dipengaruhi oleh variable lain.

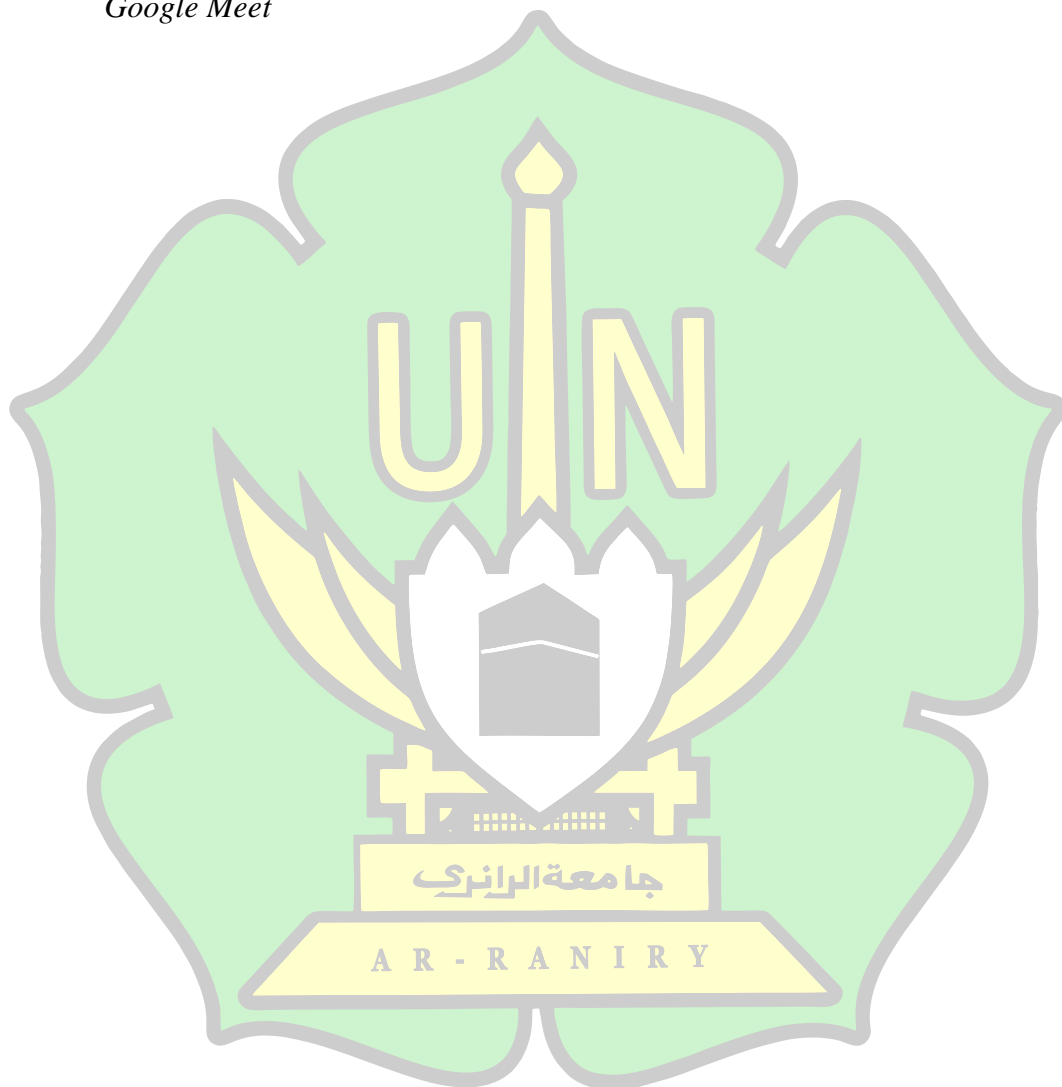
## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Peningkatan hasil belajar mahasiswa akibat dari perlakuan yang diterapkan berupa penggunaan media pembelajaran *Google Meet* sudah cukup baik dan efektif digunakan dalam belajar mengajar, akan tetapi masih perlu pengawasan dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya, Senantiasa dapat menggunakan materi pembelajaran yang mendapat meningkatkan aktivitas mahasiswa serta memotivasi untuk lebih aktif lagi dalam belajar mengajar. Sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
3. Diharapkan bagi mahasiswa agar dapat lebih aktif dalam proses belajar diruang kelas serta memahami materi yang diberikan oleh dosen dengan lebih baik lagi dan menanyakan hal-hal yang sekiranya belum dipahami, sehingga dapat menigkat hasil belajar. Bagi pengguna media pembelajaran

di harapkan menguasai media pembelajaran *google meet* dengan aktif dan kreatif, Tidak tertutup kemungkinan ke depannya media pembelajaran yang digunakan dapat dikembangkan lagi, dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya mengenai media pembelajaran

*Google Meet*



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. kusnayat Watnaya, M. hifzul Muiz, Nani Sumarni, A. salim Mansyur, and Q. yulianti Zaqiah, “Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa,” *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 153–165, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i2.1987.
- [2] K. ‘Ulya, “PERSEPSI MAHASISWA PGMI UIN AR-RANIRY TERHADAP SISTEM PEMBELAJARAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19,” pp. 1–15.
- [3] A. Husaini, P. Studi, and P. Teknologi, *ANALISA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEJENUHAN BELAJAR MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19 ( STUDI KASUS PADA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN ) FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA AC*, vol. 19. 2021.
- [4] R. Saputra, Y. N. Diandita, and H. M. Zulfiati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 2, pp. 3327–3338, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i2.962.
- [5] M. Yaumi, “MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial,” p. 210093, 2017.
- [6] H. ALMADANI, Judul, “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SISTEM E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 KLUET  
UTARA KABUPATEN ACEH SELATAN,” 2020.

- [7] P. MAUDHIANI, Siswa, M. Aceh, B. Dan, M. Aceh, and D. M. P. Covid-, “ANALISIS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) PADA SISWA MTSN 4 ACEH BESAR DAN MTSN 2 ACEH BESAR DALAM MASA PANDEMI COVID-19,” 2021.
- [8] E. R. Dewi, “Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas,” *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, p. 44, 2018, doi: 10.26858/pembelajar.v2i1.5442.
- [9] Y. Andriyani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang,” *Skripsi*, p. 119, 2017.
- [10] B. Pada and M. Ibtidaiyah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Obtiayah,” pp. 929–930, 2016.
- [11] H. S. Pembelajaran, “Hakikat Strategi Pembelajaran,” pp. 1–64.
- [12] H. AYAKEDING, R. E. FITRI, and S. R. I. RAHAYU, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Prodi D-iii Kebidanan Di Stikes Rspad Gatot Soebroto Periode Januari-Februari 2021*, vol. 2021. 2021.
- [13] F. Firman, A. P. Sari, and F. Firdaus, “Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video: Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet,” *Indones. J. Educ. Sci.*, vol. 3, no.

2, pp. 130–137, 2021, doi: 10.31605/ijes.v3i2.969.

- [14] vivin nur Wahyuni and scmidt iotc 2021, *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GOOGLE MEET DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD AL-ISLAM PLUS KRIAN SIDOARJO*. surabaya, 2021.
- [15] P. MUSPINA, “HARAPAN ORANG TUA TERHADAP PEMBELAJARAN JARAK JAUH (E-LEARNING) PADA SATUAN PENDIDIKAN SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN DARUL IMARAH DAN DARUSALAM KABUPATEN ACEH Title,” 2021.
- [16] M. Turmuzi and N. Hikmah, “Hubungan Pembelajaran Daring Google Classroom Pada Masa COVID-19 dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika,” vol. 05, no. 02, pp. 1512–1523, 2021.
- [17] A. H. Rustaman, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 557–562, 2020.
- [18] M. Jamilah and R. Widiyanto, “Pengaruh Media Pembelajaran Zoom Terhadap Hasil Belajar PPkn Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara,” *Elem. J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 59–67, 2021, doi: 10.15408/elementar.v1i1.20886.
- [19] A. P. M. Penelitian and D. H. Penny, “TEORI METODOLOGI

PENELITIAN.”

- [20] B. S. Bachri, “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif,” *Teknol. Pendidik.*, vol. 10, pp. 46–62, 2010.
- [21] P. D. Samsu, S.Ag., M.Pd.I., *Metode Penelitian*, no. 17. 2017.

