

**PENGARUH LITERASI DIGITAL, MEDIA PEMBELAJARAN, DAN
PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA SEMESTER 113 (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi
Angkatan 2018-2020)**

NOVIA PUTRI RAMADANI

1701617042



Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

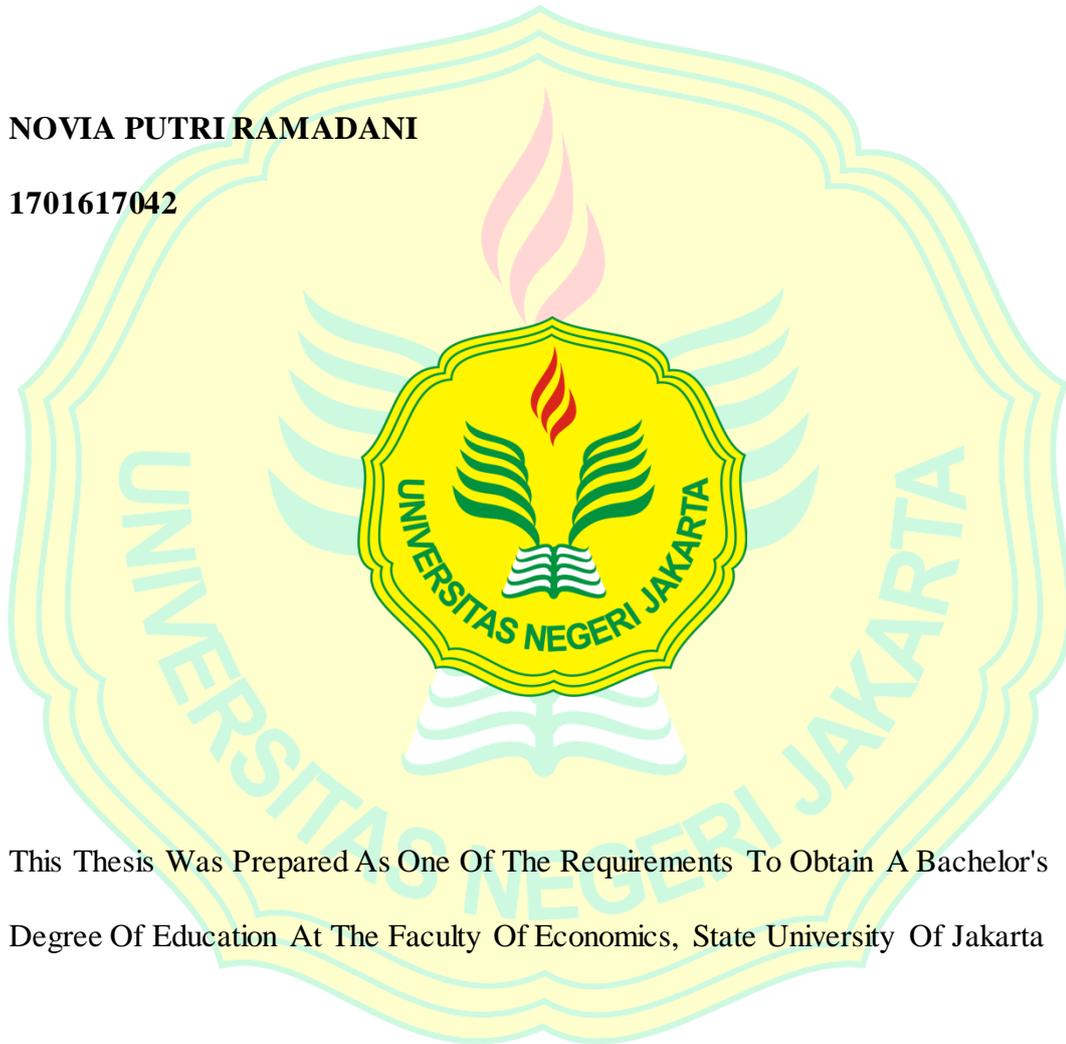
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

**THE EFFECT OF DIGITAL LITERATURE, LEARNING MEDIA, AND
ONLINE LEARNING ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES,
FACULTY OF ECONOMICS, STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
SEMESTER 113 (Study of Economics Education Students Class of 2018-
2020)**

NOVIA PUTRI RAMADANI

1701617042



This Thesis Was Prepared As One Of The Requirements To Obtain A Bachelor's Degree Of Education At The Faculty Of Economics, State University Of Jakarta

ECONOMIC EDUCATION STUDY PROGRAM

FACULTY OF ECONOMICS

STATE UNIVERSITY OF JAKARTA

2021

**PENGARUH LITERASI DIGITAL, MEDIA PEMBELAJARAN, DAN
PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA SEMESTER 113 (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi
Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020)**

Oleh:

Novia Putri Ramadani

NIM: 1701617042

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tingkat literasi digital mahasiswa, efektivitas dan kualitas penggunaan media pembelajaran, serta efektivitas pembelajaran online yang dilakukan dalam masa pandemi Covid-19 baik secara parsial maupun simultan terhadap hasil belajar kognitif berupa indeks prestasi semester 113 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta pada Semester 113.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018-2020. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Simple Random Sampling dengan rumus Slovin dengan jumlah responden didapat sebanyak 196 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1). Literasi Digital tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa hal ini didapat dari nilai t_{hitung} variabel Literasi Digital sebesar 0,284 dengan nilai signifikansi $> 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. (2). Terdapat pengaruh positif antara Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar dilihat dari nilai t_{hitung} dari media pembelajaran yaitu 2,209 dengan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. (3). Terdapat pengaruh negatif antara Pembelajaran Online dengan Hasil Belajar dilihat dari nilai t_{hitung} dari media pembelajaran yaitu 2,209 dengan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak.

Kata Kunci : *tingkat literasi digital mahasiswa, efektivitas, kualitas, media, hasil belajar.*

**THE EFFECT OF DIGITAL LITERATURE, LEARNING MEDIA, AND
ONLINE LEARNING ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES,
FACULTY OF ECONOMICS, STATE UNIVERSITY JAKARTA
SEMESTER 113 (Case Study of Economic Education Study Program
Students Class of 2018-2020)**

By:

Novia Putri Ramadani

ID: 1701617042

ABSTRACT

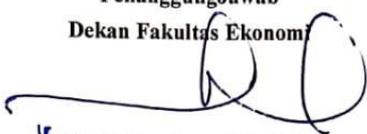
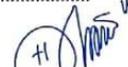
This study aims to determine the effect of students' digital literacy levels, the effectiveness and quality of using learning media, as well as the effectiveness of online learning carried out during the Covid-19 pandemic, either partially or simultaneously on cognitive learning outcomes in the form of semester 113 achievement index students of the Faculty of Economics Education Study Program. Economics, State University of Jakarta in Semester 113.

This research is a correlational research with a quantitative approach. The population in this study were students of the Economic Education study program, Faculty of Economics, State University of Jakarta, batch 2018-2020. Sampling in this study using the Simple Random Sampling technique with the Slovin formula with the number of respondents obtained as many as 196 students. Data collection techniques using a questionnaire. The data analysis technique used is multiple regression analysis.

The results showed that: (1). Digital Literacy has no significant effect on Student Learning Outcomes, this is obtained from the tcount value of the Digital Literacy variable of 0.284 with a significance value > 0.05 , which means H_0 is accepted and H_a is rejected. (2). There is a positive influence between Learning Media and Learning Outcomes seen from the tcount value of the learning media, which is 2.209 with a significance value of <0.05 , which means H_0 is rejected. (3). There is a negative influence between Online Learning and Learning Outcomes seen from the tcount value of the learning media, which is 2.209 with a significance value of <0.05 , which means H_0 is rejected.

Keywords: *digital literacy level of students, effectiveness, quality, media, learning outcomes.*

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI			
PenanggungJawab Dekan Fakultas Ekonomi			
 Dr. Ari Saptono, SE., M.Pd NIP 197207152001121001			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Ari Saptono, S.E.,M.Pd NIP. 197207152001121001 (Ketua Sidang)
2	Dr. Karuniana Dianta A. S, S.IP., M.E NIP. 198009242008121002 (Penguji 1)		21 Agustus 2021
3	Dicky Irianto, SE., M.SE NIP. 197106122001121001 (Penguji 2)		20 Agustus 2021
4	Prof. Dr. Rd. TutySariwulan, M.Si NIP. 195807221986032001 (Pembimbing 1)		16 Agustus 2021
5	Herlith, M.Ec., Dev NIP. 198401062014042002 (Pembimbing 2)		14/8.2021

Nama	: Novia Putri Ramadani
No. Registrasi	: 1701617042
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Tanggal Lulus	: 31 Juli 2021

Catatan : - diketik dengan huruf times new roman ukuran 12
- dibuat rangkap lima tanda tangan asli dengan bolpoint warna biru

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Novia Putri Ramadani
NIM : 1701617042
Fakultas/Prodi : Ekonomi/S1 Pendidikan Ekonomi
Alamat email : noviaramadani12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH LITERASI DIGITAL, MEDIA PEMBELAJARAN, PEMBELAJARAN
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA SEMESTER 113

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Agustus 2021
Penulis

(Novia Putri Ramadani)

PERNYATAAN ORISINILITAS

PERNYATAAN ORISINILITAS

PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini belum pernah dipublikasi, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



AFA2CAJX287229954

Novia Putri Ramadani

NIM. 1701617042

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Pada Semester 113 (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020)”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Ari Saptono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Sri Indah Nikensari, M.Si, selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
3. Prof. Dr. Rd. Tuty Sariwulan, M.Si, selaku Dosen Pembimbing 1 saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
4. Herlith, M.Ec., Dev, selaku Dosen Pembimbing 2 saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi.

5. Orang tua dan keluarga yang selalu mencurahkan kasih sayang, mendoakan dan memberi dukungan penuh kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
6. Bripda Hari Hardiansyah Ridho Hasibuan, yang selalu membantu, memberikan support terbaik, serta menemani sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi.
7. Teman – teman yang selalu kebersamai selama perkuliahan sampai menyelesaikan penulisan skripsi.
8. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Jakarta, Juni 2021

Novia Putri Ramadani

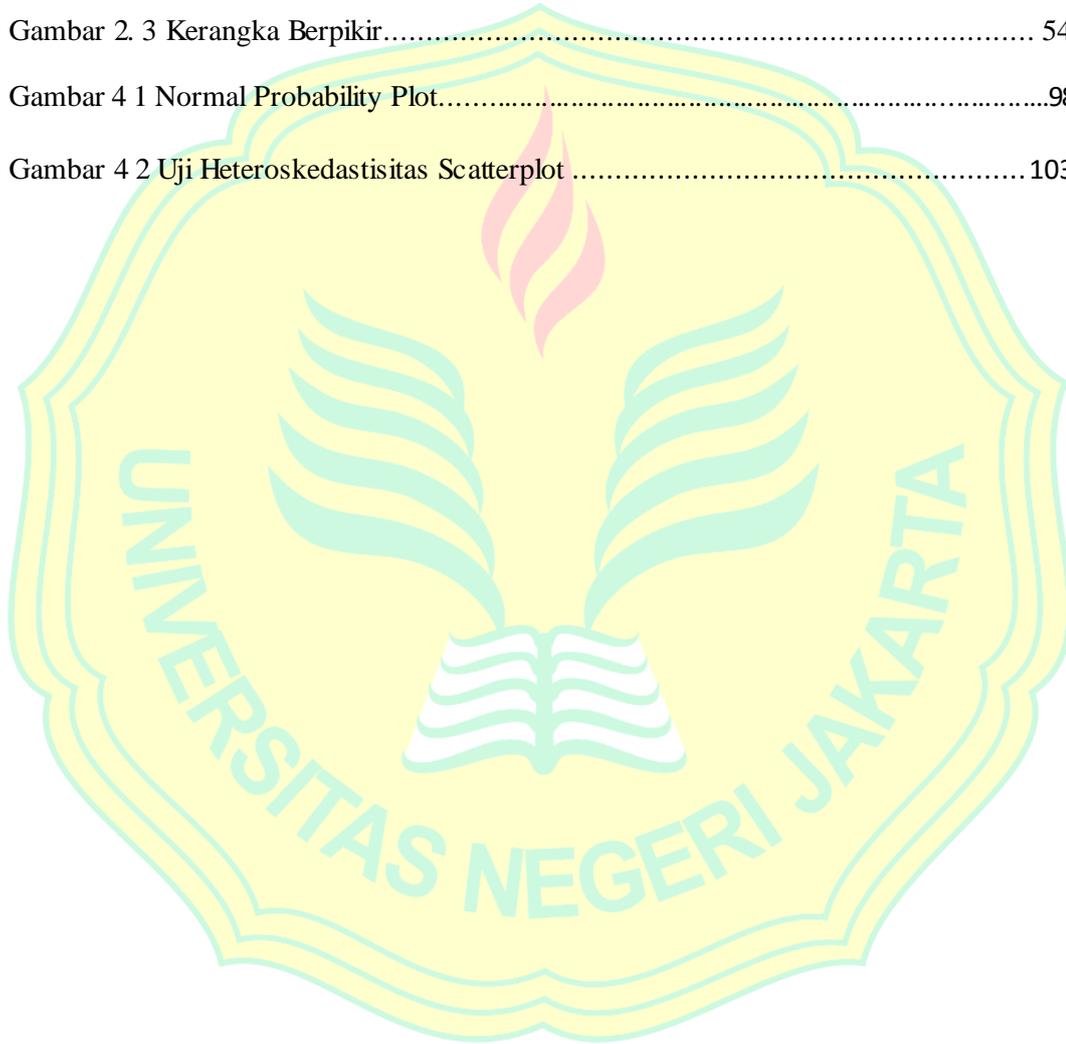
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYA TAAN ORISINILITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Kegunaan Penelitian	12
BAB II	14
KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Landasan Teori.....	14
2.1.1 Landasan Toeri Hasil Belajar	14
2.1.2 Landasan Teori Literasi Digital	20
2.1.3 Landasan Teori Media Pembelajaran.....	29
2.1.4 Landasan Teori Pembelajaran Online	38
2.2 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	46
2.3 Kerangka Teoritis	52
2.4 Hipotesis Penelitian	54
BAB III	56

METODOLOGI PENELITIAN	56
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	56
3.2 Pendekatan Penelitian	56
3.3 Variabel Penelitian	58
3.4 Populasi dan Sampel.....	58
3.5 Data dan Sumber Data.....	62
3.6 Instrumen Penelitian	63
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.8 Analisis Data.....	77
BAB IV	88
PEMBAHASAN	88
4.1 Deskripsi Data.....	88
4.2 Hasil Penelitian.....	96
4.3 Pembahasan.....	109
BAB V	116
PENUTUP	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Implikasi	118
5.3 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	128

DAFTAR GAMBAR

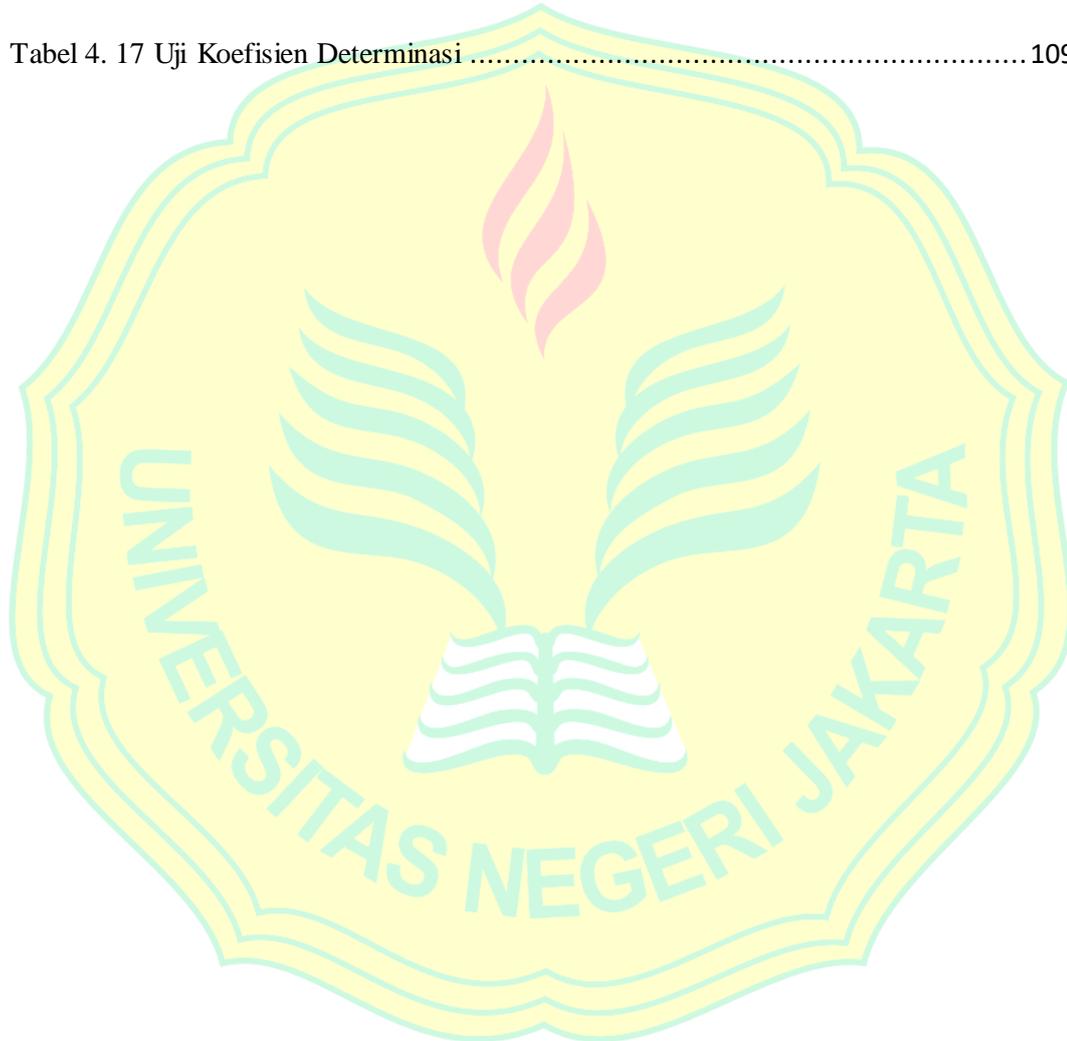
Gambar 2. 1 Pola Instruksional dimana guru membagi tanggung jawab bersama dengan media (Miarso, 2005).....	31
Gambar 2. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	32
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir.....	54
Gambar 4 1 Normal Probability Plot.....	98
Gambar 4 2 Uji Heteroskedastisitas Scatterplot	103



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kasus Covid 19 per 14 Maret 2021.....	6
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	46
Tabel 3. 1 Daftar Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020.....	60
Tabel 3. 2 Daftar Jumlah Sampel Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018- 2020.....	61
Tabel 3. 3 Sumber Data.....	63
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Literasi Digital.....	66
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran.....	70
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Online.....	73
Tabel 3. 7 Instrumen Hasil Belajar Mahasiswa.....	76
Tabel 4. 1 Banyaknya Responden Berdasarkan Kelas dan Angkatan.....	89
Tabel 4. 2 Kelompok Kategori Variabel.....	90
Tabel 4. 3 Ringkasan Data Variabel.....	90
Tabel 4. 4 Klasifikasi Indeks Prestasi Semester 113.....	91
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah per Variabel Literasi Digital (X1).....	92
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah per Variabel Media Pembelajaran (X2).....	94
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah per Variabel pembelajaran Online (X3).....	95
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Data.....	97
Tabel 4. 9 Uji Linearitas X1 dengan Y.....	99
Tabel 4. 10 Uji Linearitas X2 dengan Y.....	99
Tabel 4. 11 Uji Linearitas X3 dengan Y.....	100

Tabel 4. 12 Uji Multikolinearitas.....	101
Tabel 4. 13 Uji Heteroskedastisitas Spearman's Rho.....	102
Tabel 4. 14 Uji Regresi Linear Berganda.....	104
Tabel 4. 15 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji_t).....	106
Tabel 4. 16 Uji Statistik F.....	108
Tabel 4. 17 Uji Koefisien Determinasi.....	109



LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validitas Instrumen	128
Lampiran 2 Analisis Deskriptif Variabel.....	130
Lampiran 3. Instrumen Hasil Belajar	131
Lampiran 4 Indeks Prestasi Semester 113	132
Lampiran 5 Instrumen Variabel Literasi Digital	138
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Variabel Literasi Digital.....	142
Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas Literasi Digital	143
Lampiran 8 Instrumen Validitas Media Pembelajaran	144
Lampiran 9 Uji Coba Validitas Media Pembelajaran	146
Lampiran 10 Uji Reliabilitas Media Pembelajaran	147
Lampiran 11 Instrumen Validitas Pembelajaran Online	148
Lampiran 12 Uji Validitas Pembelajaran Online	152
Lampiran 13 Uji Reliabilitas Pembelajaran Online	153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas dan taraf sumber daya manusia. Setiap individu berhak mengembangkan potensi untuk berdiri sendiri melalui pendidikan. Untuk itu, individu perlu diberikan berbagai kemampuan untuk mengembangkan berbagai hal, seperti konsep, prinsip, kreativitas, rasa tanggung jawab, dan keterampilan. Pendidikan tidak hanya dianggap sebagai sarana kehidupan saat ini yang dialami individu dalam proses berkembang ke tingkat yang matang. Seseorang yang sedang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku karena aktivitas belajarnya. Penguasaan pengetahuan, keterampilan dan nilai pasti akan meningkat dengan adanya kegiatan belajar aktif. Oleh karena itu, belajar dapat membentuk dan menyempurnakan kepribadian dalam kehidupan. Misalnya, literasi dapat memperkuat gerakan penumbuhan karakter, sebagaimana dijelaskan dalam (Permendikbud No 23 Tahun 2015, n.d.). Salah satu kegiatan olahraga adalah kegiatan membaca non-buku pelajaran 15 menit sebelum dimulainya waktu belajar. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik.

Dalam penguasaannya literasi di berbagai aspek kehidupan memang menjadi hal terpenting dalam peran kemajuan peradaban suatu bangsa. Indonesia memiliki kuantitas penduduk dalam jumlah besar namun terhadap kualitasnya penduduk Indonesia berada ditingkat yang rendah, untuk itu perlu diimbangi lagi kualitas taraf penduduk di Indonesia. Pada program tahun 2013 *United Nations, Human Development Index* Indonesia menduduki peringkat 112 dari 175 negara terdaftar. Hal tersebut menyatakan bahwa Indonesia dari tahun ke tahun masih memiliki kualitas sumber daya yang terbilang rendah dan mengalami penurunan. Faktor yang berpengaruh terhadap rendahnya kualitas sumber daya manusia ini yaitu rendahnya pendidikan. Hal itu semakin diperburuk keadaannya dengan masih dominannya budaya tutur (lisan) dibandingkan dengan budaya membaca. Disaat dulu manusia masih banyak menggunakan buku, sedangkan sekarang tidak hanya ada di media cetak saja tetapi sudah serba digital karena saat ini telah tersedia layanan internet dan media elektronik lainnya (H.A.R. Tilaar, 2002).

Pada umumnya kemampuan dalam menggunakan teknologi dan informasi melalui perangkat digital dapat meringankan setiap pekerjaan Efisien dan efektif dalam situasi kehidupan yang berbeda seperti pekerjaan rumah, karir, kehidupan sehari-hari, dll. (Gilster, 1997). Saat ini terdapat literasi yang mengalami perkembangan sangat pesat dan bisa digunakan dalam berbagai bentuk, yaitu literasi digital dimana literasi ini memiliki kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan penggunaan informasi

dari berbagai sumber digital (Gilster, 1997). Sekian banyaknya sumber informasi referensi ilmiah yang disediakan dalam bentuk digital saat ini telah dapat diakses dalam format digital (Johar, Rahmah., & Hanum, 2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital mempermudah mahasiswa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan baik dari dalam maupun informasi luar negeri. Maka dengan begitu, mahasiswa harusnya memiliki peningkatan sumber belajar dalam memantau perkembangan proses belajarnya (Setiyani, 2010).

Fungsi media dalam media pembelajaran yaitu sebagai pen jembatan materi yang akan disampaikan dari pendidik (sumber informasi) ke peserta didik (penerima informasi). Menurut Daryanto yang intinya bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting pada sistem pembelajaran dalam menjalankan proses belajar mengajar. Tanpa adanya media, tidak akan terdapat komunikasi yang efektif serta dalam hal pembelajarantidak terjadi komunikasi optimal untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan/isi pembelajaran sehingga media pembelajaran sebagai komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk kegiatan pembelajaran. Informasi yang dibahas adalah materi pembelajaran, dimana keberadaan informasi dapat lebih mudah dipahami dan dipahami oleh siswa. Jika media merupakan sumber belajar, dalam arti luas, media dapat diartikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Agar

dapat melakukan interaksi belajar mengajar secara efektif dan efisien, maka harus digunakan media yang tepat. Ketepatan pembahasan tergantung pada tujuan pembelajaran, informasi pembelajaran (isi) dan karakteristik siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Barry Morris (1989), model pembelajaran dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Model pembelajaran media ini lebih menekankan pada peran media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran dan meskipun guru secara fisik tidak hadir, telah digantikan oleh media (e-learning). Selain pengembangan teknologi dan infrastruktur pendukungnya, teknologi tersebut dapat digunakan dalam apa yang disebut sistem e-learning untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara umum, pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran online lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian mahasiswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Online learning di Indonesia mulai dialami dari proses pendidikan mandiri lewat tugas-tugas yang diberikan. Pendidikan mandiri lebih menekankan belajar lewat seluruh sumber yang bisa menunjang dengan dorongan seminimal bisa jadi dari orang lain. Pertumbuhan online learning mulai kentara dikala terdapatnya pendidikan jarak jauh. Lewat pembelajaran jarak jauh, pemerintah bisa menanggulangi permasalahan pemerataan pembelajaran buat seluruh orang. Lewat pendidikan jarak jauh proses pendidikan dikombinasikan dengan e-

learning. Online learning ialah sesuatu sistem yang bisa memfasilitasi mahasiswa belajar lebih luas, lebih banyak, serta bermacam- macam. Lewat sarana yang disediakan oleh sistem tersebut, mahasiswa bisa belajar kapan serta dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang serta waktu. Modul pendidikan yang dipelajari lebih bermacam- macam, tidak cuma dalam wujud verbal, melainkan lebih bermacam- macam semacam visual, audio, serta gerak..

Hasil belajar dalam pembelajaran sangat penting, karena keberhasilan belajar dalam kegiatan mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa (Ratna, 2013). Hasil Belajar Hasil belajar yang dicapai oleh seorang siswa atau seseorang selama berlangsungnya suatu kegiatan belajar. Siswa berusaha keras untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik agar dapat mencapai nilai yang baik. (Sudijono, 2012) mengatakan hasil belajar ialah suatu aksi penilaian yang bisa menguak aspek proses berpikir(cognitive domain) pula bisa menguak aspek kejiwaan yang lain, ialah aspek nilai ataupun perilaku(affective domain) serta aspek keahlian(psychomotor domain) yang menempel pada diri tiap orang partisipan didik. Ini maksudnya lewat hasil belajar bisa terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa sehabis lewat pendidikan.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018-2020, telah melakukan pembelajaran online selama kurang lebih 1 tahun sejak Maret 2020. Hal tersebut

dilakukan pihak kampus guna mengurangi mata rantai penyebaran Covid 19 yang sekarang ini sedang melanda dunia. Kasus Covid 19 terdeteksi di Indonesia pada Maret 2020. Timeline adalah saat terkonfirmasi dua orang terinfeksi virus Covid19. Hingga saat ini, berikut data perkembangan Covid-19 per Maret 2021 di Pulau Jawa dengan rincian Provinsi

Tabel 1.1 Kasus Covid 19 per 14 Maret 2021

No	Provinsi	Dirawat	Terkonfirmasi	Sembuh	Meninggal
1	DKI Jakarta	17.585	448.071	423.033	7.453
2	Jawa Barat	22.229	328.940	302.284	4.427
3	Jawa Tengah	19.126	215.684	186.955	9.603
4	Jawa Timur	3.266	159.059	144.086	11.707

Sumber : Data diolah oleh peneliti

.Pada pengamatan tabel perkembangan kasus Covid-19 diatas, terdapat wilayah DKI Jakarta paling banyak kasus yang terkonfirmasi dalam Pulau Jawa bahkan Indonesia. Dimana DKI Jakarta merupakan pusat aktifitas perkantoran dan wilayah kampus Universitas Negeri Jakarta. Selama pandemi Covid-19, banyak dampak positif dan negatif yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dirasakan masyarakat Indonesia.. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya guna menekan angka penyebaran virus Covid 19, salah satu upaya pemerintah tersebut yaitu kebijakan belajar jarak jauh secara online untuk seluruh peserta didik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi.

Melalui surat edaran yang dikelarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu Surat Nomor 4 Tahun 2020 Tentang

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid 19) yang diuraikan pada poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan berbagai ketentuan, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran jarak jauh di rumah dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa, dengan catatan mahasiswa tidak merasa terbebani tuntutan dalam menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kelulusan semester.
- b. Pemfokusan pada pembelajaran jarak jauh berupa kecakapan hidup terutama mengenai pandemic Covid 19.
- c. Efektivitas dan penugasan dalam pembelajaran jarak jauh dapat bervariasi antar mahasiswa, hal tersebut sesuai dengan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan ketersediaan akses/fasilitas belajar di rumah

Dalam keadaan seperti ini, pihak kampus Universitas Negeri Jakarta mengalihkan dari pembelajaran aktif tatap muka ke pembelajaran daring (online). Dengan itu, kampus tidak memperbolehkan adanya kegiatan mahasiswa apapun di area kampus. Universitas Negeri Jakarta mendukung kegiatan pembelajaran online melalui beberapa platform, salah satunya melalui platform yang disediakan oleh Universitas Negeri Jakarta yaitu Sibering.

Dalam kondisi serba online, mahasiswa diwajibkan memahami fitur-fitur lama maupun baru yang ada di internet, dalam kegiatan tersebut

mahasiswa akan dilihat tingkat pemahamannya mengenai literasi digital. Mahasiswa juga dituntut akan ketersediaan media pembelajaran baik itu smartphone maupun laptop. Nantinya media pembelajaran tersebut akan berkembang dengan sendirinya seiring dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020. Peneliti memberikan pertanyaan terbuka, hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut memiliki laptop dan smartphone yang digunakan untuk mencari berbagai sumber informasi dan mengerjakan tugas-tugas mereka dalam proses belajar, mahasiswa lebih merasa semangat dalam perkuliahan jika perkuliahan tersebut menggunakan media yang melibatkan audio dan audio visual, namun dikarenakan suasana dan tempat pembelajaran yang kurang mendukung, mahasiswa seringkali merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran dan kurangnya efektivitas dalam pembelajaran. Media pembelajaran tersebut merupakan perangkat digital kebutuhan yang harus dimiliki mahasiswa. Dengan ketersediaan media pembelajaran mahasiswa mampu mengamati langsung objek atau bahan materi yang dipelajari sehingga akan merangsang mahasiswa untuk lebih mengedepankan keingintahuan terhadap objek yang sedang dipelajari. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran akan sangat membantu mahasiswa dalam proses pengamatan dan keefektifan proses pembelajaran Dan isi materi yang

disampaikan akan lebih mudah diserap, dan hasil belajar mahasiswa akan terwujud dengan sebaik-baiknya ketika media pembelajaran mampu memberikan kualitas yang efektif pada saat proses pembelajaran. Adapun waktu yang dihabiskan untuk penggunaan internet yaitu lebih dari 6 jam dalam sehari baik untuk online dalam pembelajaran maupun penggunaan sosial media. Hal tersebut sesuai dengan data yang bersumber dari Google Indonesia bahwa masyarakat Indonesia rata-rata menggunakan waktu 5,5 jam dalam sehari untuk online (Reska K. Nistanto, 2015)

Dalam pembelajaran online, mahasiswa tentunya merasakan perbedaan penyerapan materi dari materi yang diberikan oleh Dosen. Mahasiswa menganggap bahwa pembelajaran online terkadang kurang efektif akibat kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut dapat berupa lemahnya sinyal internet, keadaan dan suasana yang bising juga mempengaruhi konsentrasi mahasiswa dalam perkuliahan. Namun demikian, dosen dan mahasiswa sekarang ini sudah lebih paham dalam mengatasi kendala tersebut. Ditambah lagi dengan adanya subsidi kuota dari Kemendikbud, hal ini menunjang sedikit permasalahan yang ada di dalam pembelajaran online. Keefektifan pembelajaran online antara dosen dan mahasiswa nantinya akan menciptakan sebuah hasil berupa skor, dimana hal ini disebut dengan hasil belajar kognitif.

Dari penjelasan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang literasi digital, efektivitas dan ketepatan dalam

penggunaan media pembelajaran serta efektivitas berjalannya pembelajaran online apakah terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Maka, penulis memutuskan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Literasi Digital, Media Pembelajaran, dan Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020 pada Semester 113.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada penjelasan latar balik permasalahan diatas, hingga periset bisa mengidentifikasi sebagian permasalahan yang pengaruh hasil belajar, ialah selaku berikut:

1. Terdapat pengaruh kemandirian belajar dan pengetahuan teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Semester 113.
2. Terdapat pengaruh efektivitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.
3. Terdapat pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.
4. Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.
5. Terdapat pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, terdapat faktor luas yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, maka penelitian ini akan dibatasi. Pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Terdapat pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.
3. Terdapat pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.
4. Terdapat pengaruh literasi digital, media pembelajaran, dan pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta semester 113.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dikemukakan permasalahan untuk dilakukan penelitian.

1. Apakah terdapat pengaruh literasi terhadap hasil belajar mahasiswa FE UNJ pada semester 113?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa FE UNJ pada semester 113?
3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa FE UNJ pada semester 113?

4. Apakah terdapat pengaruh literasi digital, media pembelajaran, dan pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa FE UNJ semester 113?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk menguji pengaruh langsung dari Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa FE UNJ pada Semester 113.
2. Untuk menguji pengaruh langsung dari Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa FE UNJ pada Semester 113.
3. Untuk menguji pengaruh langsung dari Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar Mahasiswa FE UNJ pada Semester 113.
4. Untuk menguji pengaruh langsung dari Literasi Digital, Media Pembelajaran dan Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar Mahasiswa FE UNJ pada Semester 113.

1.6 Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini akan dapat berguna dengan baik secara teoritis maupun praktis:

1) Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini sangat berguna dalam bidang ilmiah. Selain itu juga dapat memberikan sumbangan wawasan yang bermanfaat dan kritis sebagai bahan pembelajaran bagi para sarjana dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan membangun pendekatan pembelajaran mandiri untuk meningkatkan prestasi akademik.

2) Secara Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian dapat digunakan untuk memungkinkan siswa untuk lebih meningkatkan literasi digital, media pembelajaran dan efektifitas pembelajaran online guna mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang baik.

b. Bagi Peneliti

Sebagai cara untuk menambah pemahaman, informasi dan pengalaman yang diidentifikasi dengan isu-isu yang dibahas, khususnya dampak pendidikan komputerisasi, media pembelajaran dan pembelajaran internet terhadap hasil belajar. Eksplorasi ini juga membantu dalam memperluas informasi dan digunakan sebagai bahan pemeriksaan untuk membuat dan membangun informasi.

c. Fakultas Ekonomi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan koleksi khususnya sebagai bahan bacaan perpustakaan bagi mahasiswa pendidikan ekonomi koperasi dan mahasiswa umum di Universitas Negeri Jakarta

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Landasan Teori Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan hasil karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar juga merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar (KBM) karena KBM merupakan proses, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari prosesnya tersebut. Fadillah dan Solicha mengatakakn bahwa hasil belajar merupakan taraf keberhasilan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang kemudian menciptakan akibat yaitu berupa hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil test mengenai materi dalm proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh mahasiswa dalam kegiatan belajar merupakan hasil yang mahasiswa dapatkan dalam melakukan proses aktivitas kegiatan belajar tersebut.

Pendapat lain diungkapkan oleh Benjamin S. Bloom yang dikutip oleh (Sudjana, 2005) bahwa, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan meliputi 3 (tiga) aspek yaitu :

- a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam poin yakni, pengetahuan, aplikasi, analisis, sintesis, pemahaman, dan evaluasi.
- b) Ranah efektif, berhubungan dengan sikap.
- c) Ranah psikomotoris, berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan dalam bertindak.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Dimiyati & Mudjiono (2006), hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan dengan pra-belajar adapun tingkat perkembangan mental tersebut berkaitan dengan bahan pembelajaran dan terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif serta psikomotorik.

Ketiga ranah yang disebutkan diatas menjadi objek penilaian hasil belajar. Namun, pada umumnya ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pengajar karena berkaitan dengan kemampuan para mahasiswa dalam menguasai isi bidang studi.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Gagne yang dikutip oleh (Thobroni dan Arif, 2011), bahwa terjadinya perubahan terhadap perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk :

- a) Informasi variabel : informasi yang dikuasi dalam bentuk verbal, baik secara lisan maupun tertulis, contohnya suatu nama yang diberinakan nama-nama, pemberian nama terhadap definisi serta pengertian tentang suatu konsep.

- b) Kecakapan intelektual : simbol – simbol yang diperlihatkan oleh individu dan keterampilan berinteraksi dengan lingkungannya. Misalnya, penggunaan simbol matematika. Kegiatan tersebut termasuk dalam keterampilan intelektual yaitu kecakapan dalam membedakan, memahami konsep konkrit dan abstrak.
- c) Strategi kognitif : kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam hal pembelajaran, strategi ini merupakan kemampuan mengendalikan ingatan dan cara berpikir agar terciptanya aktivitas yang efektif.
- d) Sikap : hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih berbagai tindakan yang akan dilakukan. Sikap juga merupakan keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa.
- e) Kecakapan motorik : hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar yaitu sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki mahasiswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, serta hasil belajar motorik.

Perubahan yang terjadi berarti merupakan terjadinya peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Dengan makna lain, hasil belajar ialah hasil yang telah diraih oleh mahasiswa dari aktivitas belajarnya dalam hal kemampuannya baik perubahan perilaku, pemahaman dan pengetahuan yang bermanfaat setelah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar akan melakukan pendorongan terhadap mahasiswa untuk berperilaku lebih baik sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran ini bisa mengarah dan mencapai ke tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi dari beberapa faktor, dibawah ini disebutkan dan dijelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

- a. Faktor internal : Secara umum faktor internal merupakan faktor yang bisa timbul terhadap anak itu sendiri, faktor yang timbul dapat berupa aspek fisiologi dan psikologis, sebagaimana yang dikatakan (Syaiful Bahri, 2012) bahwa aspek fisiologis tersebut meliputi kondisi tubuh peserta didik termasuk organ tubuh dan kondisi alat indera, sedangkan aspek psikologis mencakup intelegensi (kecerdasan), sikap, minat dan motivasi, serta bakat.
- b. Faktor eksternal : Merupakan faktor yang memiliki pengaruh dari luar diri individu yang terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. (Sabri M, 2000) mengemukakan bahwa faktor

lingkungan itu sendiri meliputi lingkungan alam (non sosial) dan lingkungan sosial. Lingkungan alam yang dimaksud diatas dapat meliputi: kelembaban udara, keadaan suhu lingkungan, waktu setempat, kondisi dan letak gedung belajar, dan sebagainya. Sedangkan lingkungan sosial dapat berwujud manusia dan representasinya termasuk budayanya akan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Selanjutnya faktor instrumental dapat berupa sarana dan prasarana atau alat dan media pengajaran, pendidik, bahan ajar, serta strategi dalam belajar mengajar yang digunakan akan mempengaruhi hasil belajar

c. Indikator – Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan sesuai dan berhasil ketika proses mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berdasarkan hasil belajar peserta didik dapat dibagi menjadi tiga aspek yakni :

a) Aspek Kognitif

Menurut teori Bloom, ranah kognitif digolongkan menjadi berbagai tingkat, tingkat pengetahuan dimana peserta didik diminta agar mengingat satu atau lebih isu dan fakta yang telah dipelajari. Peserta didik juga diharapkan mampu meningkatkan tingkat pemahamannya dan mampu membuktikan bahwa peserta didik mampu memahami hubungan yang sederhana antara isu ataupun konsep. Peserta didik juga harus menekankan tingkat penerapan/penggunaan yang menunjukkan bahwa peserta didik

mempunyai kemampuan menyeleksi konsep, aturan, dengan tepat untuk diterapkan kembali dalam situasi baru. Bloom juga mengemukakan tingkat evaluasi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan serta kemampuan yang telah dikuasai yang selanjutnya digunakan untuk menilai suatu kasus. Aspek kognitif merupakan aspek yang paling menonjol dan dapat dilihat secara langsung melalui hasil tes. Dengan tujuan pembelajaran yang telah terukur dan terarah, pendidik dituntut untuk melaksanakan tujuan tersebut hingga tersampaikan dengan baik pada peserta didik.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif memiliki tujuan yang berhubungan pada penghargaan, nilai, perasaan, perhatian, emosi, dan sikap peserta didik. Aspek afektif dikategorikan sesuai dengan taksonomi yang dikemukakan oleh Bloom, Kratwohl, dan Masia, dimana kriteria tersebut yakni menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakteristik.

c) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik memiliki tujuan yaitu melihat hubungan yang ada pada keterampilan motorik, memanipulasikan benda, dan koordinasi pada pergerakan badan. Ranah psikomotorik sesuai taksonomi yang dikemukakan oleh Barket, Kibler dan Miles meliputi gerakan tubuh yang dominan, ketepatan gerakan tubuh

yang telah terkoordinasi, rangkaian komunikasi nonverbal, serta kemampuan berkomunikasi langsung.

Maka dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar mahasiswa adalah perilaku yang muncul akibat hasil dari pemberian serta pengasahan pengalaman yang telah diterima mahasiswa dalam proses pembelajaran dimana didalamnya telah mencakupi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar berupa output nilai disebut sebagai Hasil Belajar kognitif, dimana output tersebut didapatkan melalui penilaian terhadap belajar siswa mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dituangkan dalam bentuk nilai.

2.1.2 Landasan Teori Literasi Digital

a. Pengertian Literasi

Literacy dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin yakni *littera* (huruf) yang artinya keaksaraan. Menurut makna hurufiah literasi merupakan kemampuan seseorang dalam menulis dan membaca. Orang yang menulis dan membaca sering disebut literat, sedangkan orang yang tidak bisa menulis dan membaca disebut ilaterat atau buta aksara. (Kern, 2000) mengatakan literasi sebagai kemampuan dalam menulis dan membaca. Selain itu, literasi juga berarti sama dengan belajar dan memahami sumber bacaan.

Menurut Romdhoni (2013), mengatakan bahwa literasi adalah bentuk peristiwa sosial dengan melibatkan keterampilan – keterampilan tertentu, yang diperlukan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan.

Hal ini terkait dengan pendapat Kern (2000:13) yang mendefinisikan :

“Literasi secara lebih komprehensif sebagai berikut: Literasi adalah penggunaan praktik-praktik penciptaan dan berdasarkan situasi sosial, historis, dan budaya menafsirkan makna melalui teks. Ini memerlukan setidaknya kesadaran diam-diam tentang hubungan antara konvensi tekstual dan konteks penggunaannya dan, idealnya, kemampuan untuk merefleksikan secara kritis hubungan tersebut. Karena sensitif terhadap tujuan, literasi bersifat dinamis-tidak statis-dan bervariasi di dalam dan di dalam wacana komunitas dan budaya. Ini mengacu pada berbagai kemampuan kognitif pengetahuan tentang bahasa lisan, pengetahuan tentang genre, dan seterusnya pengetahuan budaya. (Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, dan historis, dan situasi kebudayaan untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan-hubungan antar konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaan serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Karena peka dengan maksud / tujuan, literasi itu bersifat dinamis-tidak statis- dan dapat bervariasi diantara dan

didalam komunitas dan kebudayaan. Literasi menyampaikan kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kebudayaan). ”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas secara umum dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang dilengkapi oleh beberapa keterampilan guna menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui media tulis. Literasi perlu serangkaian kemampuan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk atau media tulisan.

Dalam era sekarang ini, yaitu dimana teknologi berkembang sangat pesat, konteks tradisi intelektual dalam masyarakat dapat dikatakan berbudaya literasi pada saat masyarakat itu sendiri telah memanfaatkan kegunaan informasi yang didapat untuk melakukan komunikasi sosial dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan suatu tahap perilaku sosial yaitu kemampuan individu untuk membaca, menginterpretasikan dan menganalisa informasi serta pengetahuan yang mereka dapat untuk menciptakan kesejahteraan dalam hidup (peradaban unggul).

b. Jenis – Jenis Literasi

Istilah literasi mulai digunakan secara luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni kemampuan menulis serta membaca (Setyawan, 2018). Intinya, hal terpenting dari

istilah literasi adalah bebas dari buta aksara agar dapat memahami seluruh konsep secara fungsional, sedangkan cara untuk mendapatkan kemampuan literasi ini adalah dengan melalui pendidikan. Terdapat 9 macam literasi, antara lain :

- a) Literasi Kesehatan yaitu kemampuan untuk dapat memperoleh, mengolah, dan memahami informasi dasar mengenai kesehatan serta layanan – layanan apa saja yang diperlukan didalam membuat keputusan kesehatan yang tepat.
- b) Literasi Finansial merupakan kemampuan dalam membuat penilaian terhadap informasi dan membuat keputusan yang efektif pada penggunaan serta mengelola keuangan, dimana kemampuan yang diaksud mencakup berbagai hal yang ada kaitannya dengan bidang keuangan.
- c) Literasi Digital yakni kemampuan dasar secara teknis dalam mengoperasikan komputer berikut internet, dan ditambah dengan memahami serta dapat berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi terhadap media digital serta dapat merancang konten komunikasi (konten digital).
- d) Literasi data yaitu kemampuan untuk mendapatkan informasi dari sumber data, lebih tepatnya kemampuan untuk dapat memahami kompleksitas analisis data.
- e) Literasi Kritis adalah suatu pendekatan instruksional yang menganjurkan untuk mengadopsi perspektif secara kritis terhadap teks,

dengan kata lain, jenis literasi Kritis ini dapat dipahami sebagai kemampuan untuk mendorong para pembaca agar dapat aktif menganalisis teks dan mengungkapkan pesan yang menjadi dasar argumen teks.

- f) Literasi Visual yakni kemampuan dalam hal menafsirkan, menciptakan serta menegosiasikan makna yang diperoleh dari informasi dalam bentuk gambar visual. Literasi ini juga dapat diartikan sebagai kemampuan dasar dalam menginterpretasikan teks tertulis menjadi interpretasi dengan produk desain visual seperti video atau gambar.
- g) Literasi Teknologi yakni merupakan kemampuan untuk dapat bekerja secara independen atau kerjasama dengan orang lain dengan efektif, penuh tanggung jawab serta tepat, dengan menggunakan instrumen teknologi untuk memperoleh, mengelola. Kemudian mengintegrasikan, lalu mengevaluasi dan membuat serta mengkomunikasikan hasil informasi tersebut.
- h) Literasi statistik yakni kemampuan dalam memahami statistik. Pemahaman mengenai statistik sangat diperlukan bagi masyarakat agar dapat memahami materi – materi yang dipublikasikan oleh media.
- i) Literasi informasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengetahui kapan suatu informasi diperlukan dan kemampuan untuk menemukan serta mengevaluasi, kemudian menggunakannya secara efektif dan mampu mengkomunikasikan informasi yang

dimaksud dalam berbagai format yang jelas dan mudah untuk dipahami.

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis – jenis literasi pada dasarnya mencakup aspek – aspek perkembangan baik teknologi, informasi, elektronik, kesehatan, literatur akademik dan lain sebagainya. Semua itu tergantung pada bagaimana mengembangkan potensi individu untuk lebih tertarik dalam proses pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran.

c. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital merupakan penggabungan bentuk-bentuk literasi seperti komputer, visual, komunikasi dan informasi (Martin. A, 2008). Gilster (1997) juga menyampaikan bahwa literasi digital menuai harapan dapat menjadi titik kemampuan dalam memahami serta menggunakan informasi dari berbagai format. Konsep literasi tidak hanya menjelaskan kemampuan untuk membaca saja juga melainkan membaca disertai makna dan mengerti. Literasi digital meliputi penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Dengan ini Gilster lebih mengutamakan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta mengutamakan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital dibandingkan dengan keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut.

Literasi digital dapat dimaknai sebagai kemampuan dari setiap individu untuk penerapan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berfikir kritis, berkeaktivitas, berkolaborasi dengan orang lain, komunikasi dengan efektif, serta tetap menghiraukan keamanan elektronik dan konteks sosial-budaya yang berkembang (Hague C & Payton S, 2010)



d. Paradoks Literasi Digital

Meskipun positif, bukan berarti media digital tanpa resiko. Winner menyatakan tiga paradoks yang dapat memberikan resiko destruktif bagi penggunaannya dalam hal pembelajaran maupun pendidikan, yaitu.

1. *Paradox of Intelligence*, yakni paradoks dimana manusia bukannya semakin rajin dan produktif dalam belajar, melainkan membuatnya semakin malas.
2. *Paradox of Lifespace*, yakni paradoks yang mendorong terciptanya kebebasan ekspresi dan kreativitas diri tanpa batas etika.
3. *Paradox of Technology and Democracy*, yaitu paradoks yang dapat membangun penyebaran informasi tidak sehat karena mengacu pada kepentingan pasar, bukan berdasarkan realita yang dibutuhkan .

e. Aspek-Aspek Literasi Digital

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Hague & Payton (2010), adapun aspek literasi digital, yaitu:

a) Kreativitas (Creativity)

Aspek kreatifitas merupakan pemikiran dengan cara imajinatif mengenai bagaimana menggunakan kesempatan yang ada dalam peluang dengan efektif yang tersedia pada teknologi digital. Pemikiran ini berupa hal dalam menghasilkan suatu ide atau pengetahuan serta makna dalam berbagai format guna tujuan masing-masing. (contohnya : media poster, podcast pada audio, dan animasi)

b) Berpikir Kritis (Critical Thinking)

Dalam pemikiran kritis terlibat berbagai hal seperti analisis, pemrosesan informasi data atau ide, perubahan yang diberikan guna mentafsirkan makna yang ada dalam pengembangan wawasan. Contohnya adalah asumsi mendasar yang mendukung proses pembuatan informasi yang diterima oleh akal.

c) Pemahaman Konteks Sosial Budaya (Socio-Cultural Understanding)

Berbagai interaksi terhadap orang lain selalu terpengaruhi oleh budaya dan masyarakat di tempat tinggal serta interaksi tersebut terjadi. Kemudian mengembangkan pemahaman budaya dan sosial meningkatkan kemampuan dalam mengenali bahwa setiap tindakan literasi, digital atau lainnya diproses oleh pengaruh sosial, budaya dan sejarah yang membentuk konten tersebut dan pemahaman tentang makna yang disampaikan.

d) Kolaborasi (Collaboration)

Kegiatan ini akan melibatkan diskusi, membangun percakapan, serta menciptakan ide yang kemudian akan muncul pemahan bersama. Kemampuan kolaborasi merupakan bekerja dengan baik bersama orang lain untuk bersama-sama menciptakan makna serta pengetahuan. Mendukung literasi digital terhadap kaum muda melibatkan pengembangan pemahaman mereka tentang bagaimana menciptakan secara kolaboratif dalam penggunaan teknologi digital serta bagaimana teknologi digital dapat secara efektif mendukung proses kolaboratif di dalam kelas dan dunia yang lebih luas.

e) Kemampuan Menemukan dan Memilih Informasi (Finding and Selecting Information)

Ini merupakan kegiatan dan kemampuan menentukan jenis informasi apa yang diperlukan untuk mendukung kegiatan, atau penugasan. Aspek ini bermanfaat dalam mengetahui cara terbaik untuk menemukan informasi tersebut, mengevaluasi, menilai validitas dan relevansinya, serta untuk secara klinisnya terlibat dengan sumber-sumber informasi tersebut.

Dapat disimpulkan berdasarkan pengertian diatas bahwa literasi digital tidak hanya sekedar memanfaatkan perangkat digital saja tetapi literasi digital diharapkan mampu untuk menemukan dan memilih informasi, berfikir kritis, berkeaktivitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik dalam konteks-sosial budaya yang sedang berkembang.

2.1.3 Landasan Teori Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Istilah media dikenal dalam bahasa Latin berarti "*perantara*" atau "*pengantar*". Berdasarkan penelitian Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (AECT (Association for Educational Communication and Technology), 1976) menjelaskan media merupakan suatu alat yang bisa dimanipulasikan, didengar, dibaca, dan dilihat atau penyebutan instrumen

belajar dengan baik dalam proses belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002).

Hal yang sama dikemukakan oleh Gerlach, Vernon S. & Ely, (1980), bahwa media ketika dipahami secara garis besar berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perkembangan sikap. Secara khusus, arti media dalam kegiatan belajar mengajar lebih dikenal sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2003). Gagne menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs mengatakan bahwa media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sudirman, 2003)

Menurut (Sanaky, 2011) media pembelajaran di artikan sebagai sebuah alat yang memiliki fungsi serta dapat digunakan sebagai alat menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam keadaan kemajuan teknologi seperti sekarang ini, kemungkinan siswa dapat belajar dari mana dan kapan saja tanpa adanya batasan tempat atau waktu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Maka saat ini peran dan tugas guru telah bergeser dari peran sebagai sumber belajar kini menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber tersebut diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Berikut ini

adalah gambaran bagaimana pentingnya peran media pembelajaran dalam interaksi belajar mengajar.

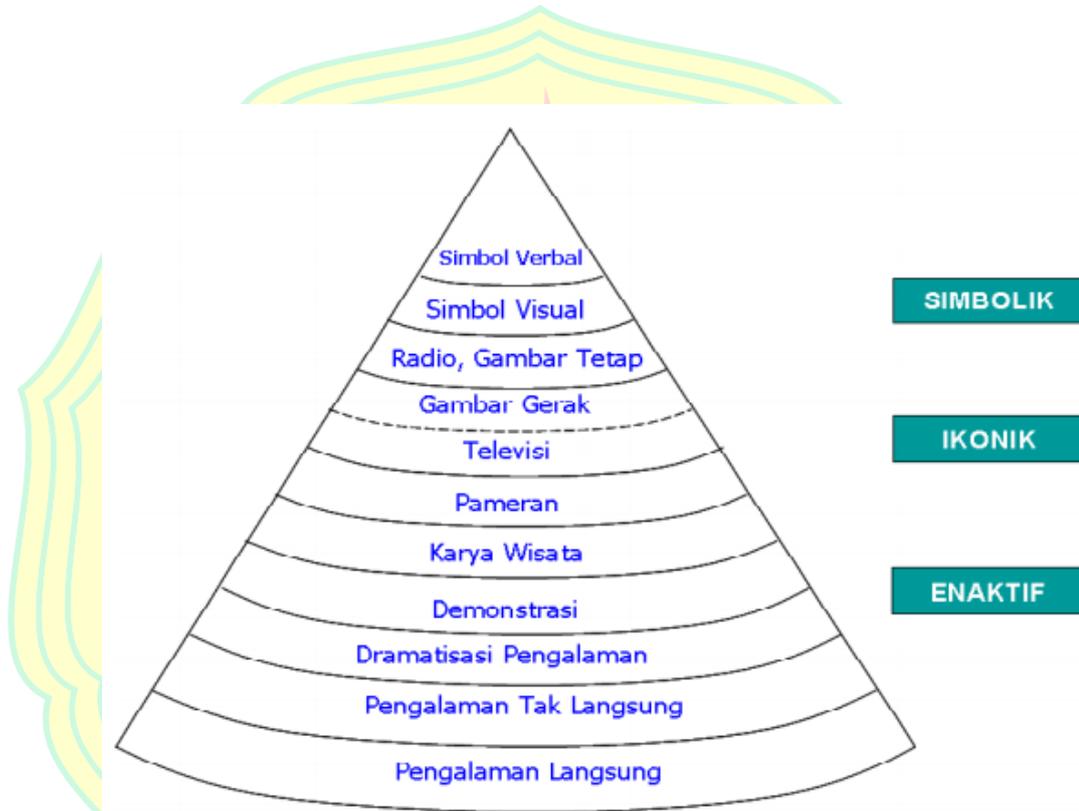


Gambar 2. 1 Pola Instruksional dimana guru membagi tanggung jawab bersama dengan media (Miarso, 2005)

Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa kelancaran proses belajar mengajar tergantung pada bagaimana cara merancang media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi interaksi yang kondusif baik peserta didik dengan pendidik maupun dengan media.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan mengacu kepada beberapa pendapat para ahli, yaitu pendapat yang dikemukakan oleh Brunner dalam Arsyad (2011) dan Munadi (2008), dimana terdapat tiga jenis pengalaman manusia dalam memperoleh pengetahuan, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Serta pendapat yang dikemukakan oleh Levie dan Levie dalam Arsyad (2011), yaitu ketika belajar melalui stimulus visual (stimulus pandang) akan memberikan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan

fakta dan konsep, sedangkan belajar dengan stimulus verbal (stimulus dengar) akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik untuk pembelajaran yang melibatkan ingatan yang sekuensial. Pendapat yang dikemukakan tersebut merupakan penerapan dari teori pendidikan yang dikembangkan oleh Dewey yang bersimbol Kerucut.



Gambar 2. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai serta memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap mahasiswa terhadap materi pelajaran yang

dipelajari. Berikut ini fungsi – fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut (Asnawir & Usman Basyiruddin, 2002):

- a) Membantu memudahkan belajar bagi mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi dosen.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- c) Menarik perhatian mahasiswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- d) Semua indra mahasiswa dapat diaktifkan,
- e) Lebih menari perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1990) adalah:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh mahasiswa dan memungkinkan mahasiswa untuk dapat menguasai materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c) Metode pembelajaran tidak monoton dan akan bervariasi, tidak hanya dengan metode pendidik yang menjelaskan dan semata – mata mahasiswa hanya mendengarkan, hal tersebut membuat mahasiswa cepat boan dan sulit untuk menangkap materi atau bahan ajar yang diberikan.

- d) Dengan menggunakan media, mahasiswa akan mendapatkan dorongan motivasi belajar lebih kuat, karena didalam kegiatan pembelajaran mahasiswa melakukan aktivitas yang dapat membuka indra yaitu pengamatan, melakuan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Encyclopedia of Education Research dalam (Hamalik, 1994)

mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yakni:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

d. Efektifitas Media Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2004:82) efektif merupakan kesesuaian antara seseorang yang menerangkan tugas dan sasaran yang akan dituju,

sedangkan efektifitas adalah pencapaian tujuan yang telah direncanakan dengan tepat sasaran. Pengukuran efektif atau tidaknya pada kerjaan seseorang yaitu dapat menciptakan hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, atau telah mampu mewujudkan suatu kriteria pekerjaan yang sudah dikerjakan.

Maka efektifitas menurut penjelesan diatas adalah dimana adanya penggunaan sumber-sumberbelajar dengan optimal dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dan ditetapkan oleh sekolah pada sebelumnya dengan tepat. Salah satu sumbel belajar dalam disini yaitu media dalam penggunaan teknologi digital yang mendukung pembelajaran online saat ini.

Faktor yang mempengaruhi efektifitas dalam pembelajaran yaitu metode dan media pembelajaran yang saling berkaitan dimana pemilihan metode akan berpengaruh terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

e. Indikator Kualitas Media Pembelajaran

Mulyanta & Leong (2009) menerangkan bahwa terdapat kriteria pada media pembelajaran yang menjadikan media tersebut baik dan ideal, berikut 4 dari kriteria tersebut yaitu:

- a) Kesesuaian atau relevansi media pembelajaran, maksud dari kesesuaian disini yaitu media pembelajaran harus sesuai dan terarah dalam kebutuhan belajar, serta rangkaian lainnya dalam tujuan pembelajaran.

- b) Kemudahan pada media pembelajaran, maksud dari kemudahan disini yaitu media pembelajaran agar dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik, dapat mudah dimengerti, serta peserta didik mudah memahami pembelajaran melalui media pembelajaran tersebut.
- c) Kemenarikan pada media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran ketika media tersebut dapat mengalihkan perhatiannya, maka dengan ini media pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar tidak membuat peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran.
- d) Kemanfaatan media pembelajaran, media pembelajaran dapat bermanfaat dan berguna baik isi maupun pengantar dari media tersebut, media diharapkan dapat memberikan pemahaman yang tidak sia-sia.

Sanjaya (2012), juga mengemukakan terdapat kriteria lain untuk menilai apakah media tersebut telah interaktif pada proses pembelajaran, berikut kriteria tersebut:

- a) Kesederhanaan dalam perancangan media interaktif dapat memudahkan setiap orang yang memanfaatkan media tersebut.
- b) Kelengkapan bahan pembelajaran yang terdapat pada media interaktif, hal ini diharapkan media memiliki kandungan materi yang cukup dan lengkap pada materi yang diajarkan guna terpenuhinya kebutuhan peserta didik tentang pengetahuan yang akan diperolehnya.

- c) Komunikatif, diharapkan media bersifat komunikatif dengan artian baik bahasa maupun format tampilan pada media dapat membuat peserta didik tertarik dan akan menjadikan peserta didik tersebut sebagai subjek belajar.
- d) Unity multimedia atau media pembelajaran yang digabungkan dalam beberapa jenis.
- e) Kontinuitas yaitu membuat peserta didik terus terdorong untuk belajar melalui media pembelajaran yang interaktif, dengan ini minat belajar akan tumbuh dengan sendirinya. Selain itu, media pembelajaran juga diharapkan dapat membuat peserta didik merasa telah mempelajari sesuatu yang dimana materi akan mudah diserap dan diingat.

Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yaitu didalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Dari berbagai definisi diatas juga dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Serta media pembelajaran dapat menghasilkan kualitas dan mutu dari alat-alat dan bahan pembelajaran yang diibuat/digunakan pendidik dalam menyampaikan materi sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik yang akan berdampak positif pada

hasil belajar. Kriteria penilaian media pembelajaran dikatakan berkualitas jika dilihat dari segi isi, instruksional, serta teknis dalam penggunaan media pembelajaran sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.

2.1.4 Landasan Teori Pembelajaran Online

a. Pengertian Pembelajaran Online

Pembelajaran online atau disebut E-learning menurut Numiek Sulisty, (2013) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran yang difasilitasi dan memiliki dukungan dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut (Rusman, 2012), E-Learning memiliki beberapa karakteristik yaitu, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan. Definisi lain dari pembelajaran online yakni merupakan bentuk penerapan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yang dituangkan ke bentuk platform media internet.

Pembelajaran online pada hakekatnya adalah suatu pembelajaran yang dalam kegiatannya menyalurkan pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dari penggunaan pembelajaran online yaitu meningkatkan efisiensi dan efektifitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran.

Pembelajaran online dapat memusatkan siswa dalam pelaksanaannya, disebabkan karena siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan memiliki tanggung jawab terhadap setiap proses

pembelajarannya, hal ini karena pembelajaran online dapat dilaksanakan dan dilakukan siswa dimana saja dan kapan saja sesuai dengan alat ketersediaannya. Melalui pembelajaran online, siswa dapat lebih leluasa untuk menggali informasi serta materi pembelajaran sesuai dengan silabus yang berlaku yang telah ditetapkan oleh guru/pendidik. Dalam konteks tersebut, siswa dapat memiliki informasi yang tak terbatas karena mereka dapat mengakses informasi dari berbagai sumber yang sesuai dengan materi pembelajarannya. Siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran online seperti diskusi online, kegiatan diskusi juga dapat dilakukan dengan orang yang ahli dibidangnya, siswa juga dapat diskusi melalui e-mail atau chatting. Sistem pembelajaran online ini diterapkan agar dapat mencapai hasil akhir pada proses belajar dengan baik, dapat memenuhi standar ketuntasan dalam belajar, dan tetap menjalankan kegiatan pendidikan ditengah pandemi.

Guru akan merancang bahan pembelajaran online dimana hal tersebut dapat menentukan hasil belajar siswa, agar mencapai efisiensi pembelajaran guru akan merancang bahan ajar dengan baik dan profesional guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Bahan pembelajaran yang digunakan dapat berupa teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Online

Kelebihan pembelajaran online menurut Elangoan (1999), Soekarwati (2002) dan Utarini (1997) yaitu, ketersediaan fasilitas *e-*

moderating dimana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet secara regular tanpa adanya batasan jarak, waktu dan tempat. Kemudian, peserta didik dan pendidik dapat memanfaatkan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur melalui internet, sehingga keduanya dapat saling menilai seberapa jauh petunjuk belajar telah dipelajari. Bila peserta didik memerlukan informasi tambahan lainnya, ia dapat mengakses internet dengan mudah. Baik peserta didik maupun pendidik juga dapat melakukan kegiatan diskusi melalui internet yang juga dapat beranggotakan dengan banyak, sehingga membantu memberikan tambahan informasi dan wawasan ilmu yang lebih luas. Peran penting dari pembelajaran online adalah peserta didik yang biasanya pasif dalam mencari informasi akan menjadi lebih aktif.

Walaupun demikian pemanfaatan pembelajaran online diatas, pembelajaran online juga terdapat berbagai kekurangan (Bullen 2001), kekurangan tersebut adalah menjadi minim komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik. Terjadinya minim komunikasi ini akan menghambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar. Hal ini akan mendorong kecenderungan mengabaikan aspek akademi atau aspek sosial dan sebaliknya. Nantinya proses kegiatan belajar mengajar akan menjadi ke arah pelatihan daripada pendidikan. Berubahnya peran guru dari semula menguasai teknik dan metode pengajaran konvensional, akan juga dituntut memahami teknik dan metode pengajaran menggunakan *e-learning*

c. Faktor Penentu Keberhasilan Dalam Pembelajaran Online

Pembelajaran secara online telah dirasakan perubahan dan euforia yang luar biasa, dimana yang sebelumnya pembelajaran secara konvensional atau kegiatan tatap muka, kini menjadi daring. Dalam pembelajaran konvensional terdapat beberapa kendala yaitu terbatasnya ruang jarak, waktu dan tempat. Namun kini kendala tersebut tidak lagi terjadi karna pembelajaran online dapat dilakukan kapan dan dimanapun.

Kunci kesuksesan dalam melaksanakan pembelajaran secara online ialah efektivitas, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat berbagai hal yang menjadi efek besar dalam pembelajaran online yaitu:

- a) Teknologi, yaitu dengan khusus pengaturan dalam jaringan dalam keadaan memungkinkan untuk terjadinya kegiatan sinkronisasi dan asinkronisasi, dimana peserta didik juga harus memiliki akses yang mudah; dan jaringan yang stabil untuk kegiatan pertukaran dokumen.
- b) Karakteristik pengajar, dalam teknik pengajaran, pengajar memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, hal ini juga mempengaruhi efektivitas dalam pembelajaran online, dimana peran instruksional teknologi dari pendidik akan menentukan bagaimana efek dari kegiatan pembelajaran. Efektivitas peran pengajar juga akan memberikan efek dalam hal memahami teknologi untuk menghasilkan suatu hasil pembelajaran yang positif.

- c) Karakteristik siswa, pada pembelajaran konvensional, siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin dalam dirinya akan lebih terarah dalam metode yang disampaikan, namun dalam pembelajaran online, siswa yang cerdas dan memiliki disiplin yang tinggi akan mampu mengembangkan dirinya dan mengasah keterampilan yang dimiliki.

Penerapan pembelajaran online dapat dilakukan dengan berbagai macam media online. Media tersebut digunakan agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa meskipun melalui online. Berikut adalah berbagai macam media dalam pembelajaran online, antara lain :

1) Pembelajaran berbasis E-learning

Faridatun mengemukakan bahwa e-learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan pada jam tertentu saja tetapi juga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Metode pembelajaran ini merupakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan dimana dapat memberi peran dan fungsi yang berpengaruh terhadap dunia pendidikan.

2) WhatsApp Group

WhatsApp merupakan salah satu aplikasi media komunikasi yang dalam penggunaannya user harus install terlebih dahulu pada smartphone, aplikasi ini berfungsi sebagai alat komunikasi berupa chatting dengan cara mengirimkan pesan baik berupa teks, gambar, video, telpon maupun

dokumen. Penggunaan WhatsApp membutuhkan koneksi internet atau paket data dalam kartu telpon pemilik smartphone (Suryadi, 2018). Penggunaan whatsapp memungkinkan penggunanya dapat bertukar pesan tanpa dikenakan biaya SMS. Whatsapp didukung oleh penggunaan koneksi internet 3G/4G maupun jaringan WiFi dalam mengaplikasikannya.

Salah satu manfaat dari aplikasi whatsapp yaitu dapat mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fitur voice note. Pada kegiatan ini mahasiswa dan dosen dapat bergabung dalam satu grup tertentu yang telah dibuat didalam aplikasi whatsapp. Dalam kegiatannya, dosen akan membagikan materi kepada mahasiswa melalui fitur Group tersebut atau hanya sekedar memberikan pengumuman/pemberitahuan. Selain dengan voice note, dosen juga dapat membagikan materi berupa file microsoft word atau pdf, maupun video. Whatsapp juga dapat digunakan untuk melakukan diskusi secara online, baik dosen dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Pembelajaran akan dapat dimulai ketika dosen memberikan materi pembelajaran kepada mahasiswa yang terdapat dalam grup, kemudia dosen memberikan arahan pada mahasiswa untuk mengerjakan soal tersebut. Dalam diskusi, mahasiswa juga dapat memberikan pendapatnya tentang materi yang sedang diajarkan dengan disertai nama dan nomor absensi sebagai identitas agar dosen dapat memberi penilaian terhadap semua mahasiswa yang berpartisipasi di dalam grup tersebut.

3) Google Classroom

Sarana lain untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran online yaitu teknologi Google Classroom. Google classroom dapat digunakan di perangkat smartphone dan laptop yang juga disambungkan dengan koneksi internet. Kemampuan yang dimiliki google classrom yaitu penggunaannya dengan metode pembelajaran secara e-learning atau online. Kesempatan yang diperoleh semua mahasiswa dalam pembelajaran ini akan sama, yakni sebagai sarana belajar bersama dan menerima serta membaca materi yang tertera didalam google classrom yang telah disiapkan oleh dosen, kemudian mahasiswa juga dapat mengirimkan tugas dari jarak jauh sehingga akan tertampil penilaian tugas tersebut didalam google classroom secara keterbukaan.

(Swita Amalia, 2019) mengatakan bahwa google classsroom dianggap memiliki pengaruh yang baik karena dapat dijadikan pilihan baru dalam mengembangkan keilmuan. Pengguna google classroom dapat memaksimalkan perangkat internet dan fasilitas lainnya untuk memilih sumber mana yang dapat digunakan melalui bantuan dari berbagai sumber yang memiliki informasi tanpa batas. Penerapan teknologi ini dapat memberi dorongan guna menguasai teknologi supaya pembelajaran berlangsung dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Indikator Penentu Kualitas Pembelajaran Online

Dalam menentukan kualitas pada kegiatan pembelajaran online, terdapat beberapa indikator yang terdapat dalam sistem pembelajaran online menurut Kumar (2002), yaitu:

- a) Bahan/Materi Belajar serta soal evaluasi. Materi belajar yang mendukung dapat dibuat dalam bentuk modul dan disertai evaluasi pembelajaran dengan catatan hasil evaluasi dilakukan atau ditampilkan secara transparan. Nantinya hasil dari evaluasi tersebut dapat berguna sebagai tolak ukur peserta didik sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan.
- b) Dukungan komunitas, yaitu mahasiswa dapat mengembangkan komunitas secara online dalam hal tersebut mahasiswa akan mendapatkan berbagai informasi dan relasi yang saling menguntungkan.
- c) Ketersediaan waktu dosen Online, dengan ketersediaan waktu dosen untuk online dapat membantu dan memudahkan mahasiswa untuk memberikan arahan pembelajaran, menjawab pertanyaan serta membantu mahasiswa dalam diskusi mengenai materi pembelajaran.
- d) Peluang bekerja sama atau diskusi belajar. Ketersediaan perangkat pembelajaran dapat memudahkan diskusi yang dilakukan secara bersamaan tanpa terkendala dengan jarak yang diatur dengan pertemuan online dengan aturan waktu real time.

- e) Multimedia belajar guna menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi.

Maka dapat disimpulkan Pembelajaran online adalah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan fitur jaringan internet sebagai metode pembelajaran berupa berinteraksi, diskusi serta kegiatan lainnya dan didukung oleh beberapa perangkat pembelajaran online guna menunjang tujuan pembelajaran.

2.2 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dari dalam negeri maupun luar negeri yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Judul	X1	X2	X3	Y	Hasil
1	<i>Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh</i> (Rahmatia et al., 2017)			√	√	Hasil dari penelitian ini adalah, karena t hitung tabel yaitu 4,8 2,042, sehingga H0 ditolak atau H1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media e-learning terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh.

2	<p><i>Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Hukum Perusahaan Pada</i></p> <p>(ronald, 2016)</p>		√		√	<p>In the descriptive analysis techniques are the learning outcomes of students who achieve mastery of 75% and which did not achieve mastery of 25%.</p>
3	<p><i>Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19</i></p> <p>(Yunitasari & Hanifah, 2020)</p>			√		<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, siswa merasa bosan karena tidak bertemu dengan teman dan gurunya secara langsung.</p>
4	<p><i>Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Online Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores</i></p> <p>(Liu & Ilyas, 2020)</p>			√	√	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran online berbasis zoom cloud meeting terhadap hasil belajar minimal mencapai nilai 70. Hal ini dibuktikan dari nilai t hitungnya 6,136 dengan derajat kebebasannya 26 dan nilai signifikansinya (2-tailed) 0,00.</p>
5	<p><i>Studi Pengaruh daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV</i></p>			√	√	<p>Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Daring</p>

	(Nugraha1 et al., 2020)					Learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Nilai rata-rata post test menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control yaitu sebesar 80,83 kelas eksperimen dan 64,14 untuk kelas kontrol.
6	<i>Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kepanjen Malang</i> Siti Shofiyah (2016)			√	√	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa: terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android dan pembelajaran online terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.
7	<i>Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri</i> (Nurwidayanti & Mukminan, 2018)		√		√	Hasil penelitian menunjukkan: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media power point dan media konvensional dimana rerata hasil belajar dengan media power point lebih tinggi dibanding menggunakan media konvensional.
8	<i>Pengaruh program literasi terhadap prestasi belajar</i>	√				Hasil dari penelitian ini adalah terdapat

	siswa di SMAN 21 Surabaya (PUJI HANDAYANI, 2018)					pengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 21 Surabaya. Simpulan dari penelitian ini adalah program literasi berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 21 Surabaya.
9	<i>Pengaruh Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi</i> (Rianda et al., 2014)	√			√	Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kontribusi terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 1 Pontianak.
10	<i>Literacy Competence Formation of the Modern School</i> (Tavdgiridze, 2016)	√				According to 70% of respondents the most interesting were the lectures held in dialogues, with problem statement, and not only with a variety of teaching methods. When asked how many courses are held in this lecture form, students named only 3 from all 6 term courses. So the research proves the necessity of teaching reading and writing strategies. We should use variety of reading

						and writing methods in the teaching process for future teachers in order to show students the advantages and disadvantages of each method,
11	<i>Literacy and Language Teaching</i> (Paran, 2003)	√				Finally, the view of literacy presented here combines a focus on language use in social context with additional component of active reflection on how meanings are constructed and negotiated in particular acts of communication.
12	<i>Penggunaan Media Pembelajaran Online_Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap hasil Belajar Bahasa Inggris</i> (Arnesti & Hamid, 2015)		√	√	√	Penelitian ini memperoleh hasil hipotesis yaitu Hasil belajar dari pembelajaran online mata pelajaran Bahasa Inggris lebih tinggi dari pada pembelajaran offline, Komunikasi interpersonal terbuka yang dimiliki siswa dalam Hasil Belajar Bahasa Inggris lebih tinggi dibandingkan dengan interpersonal tertutup, terdapat interaksi antara

						penggunaan media pembelajaran dengan komunikasi dalam mempengaruhi hasil belajar bahasa Inggris.
13	<i>Efektivitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid 19</i> (Nuriansyah, 2020)		√		√	Hasil dari penelitian ini terdapat kenaikan terhadap nilai IPK mahasiswa sebanyak 121 orang dibandingkan semester sebelum terjadi pandemi.
14	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Online dalam Pemahaman dan Minat Belajar Siswa pada Konsep Pelajaran Fisika</i> (Maulidina & Bhakti, 2020)		√	√		Hasil dari penelitian ini adalah terdapat siswa SMA 18,8% setuju dalam penggunaan media pembelajaran online dan 52,75% tidak setuju dalam penggunaan media pembelajaran online.
15	<i>Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19</i> (Irhandayaningsih, 2020)	√		√		Hasil penelitian ini menunjukkan responden memiliki tingkat literasi digital yang tinggi jika diukur menggunakan Konsepsi Bawden.
16	<i>Pengaruh Literasi Media Digital Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa</i> (Effendi et al., 2019)	√				Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh dari literasi media digital terhadap prestasi belajar mahasiswa.
17	<i>Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN</i>		√		√	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan ada

	<i>Di Kabupaten Gresik</i> (Ismawati, 2017)					pengaruh yang signifikan dan positif antara media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar peserta didik MAN di Kabupaten Gresik
17	<i>Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD</i> (Mahananingtyas, 2017)				√	Belajar yang dilakukan oleh individu akan mengubah tingkat perkembangan mental yang terwujud pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomor

Sumber : Diolah Oleh Peneliti

2.3 Kerangka Teoritis

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi secara sadar yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik. Sehubungan dengan hal ini, pendidik membrikan pengalaman kepada peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu guna mencapai tujuan pembelajaran proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat proses peserta didik belajar dan pendidik mengajar dalam konteks interaktif, dan akan terjadi interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik, sehingga terdapat perubahan tingkah laku dan pencapaian prestasi akademik peserta didik yang merupakan hasil dari proses pembelajaran yang diharapkan.

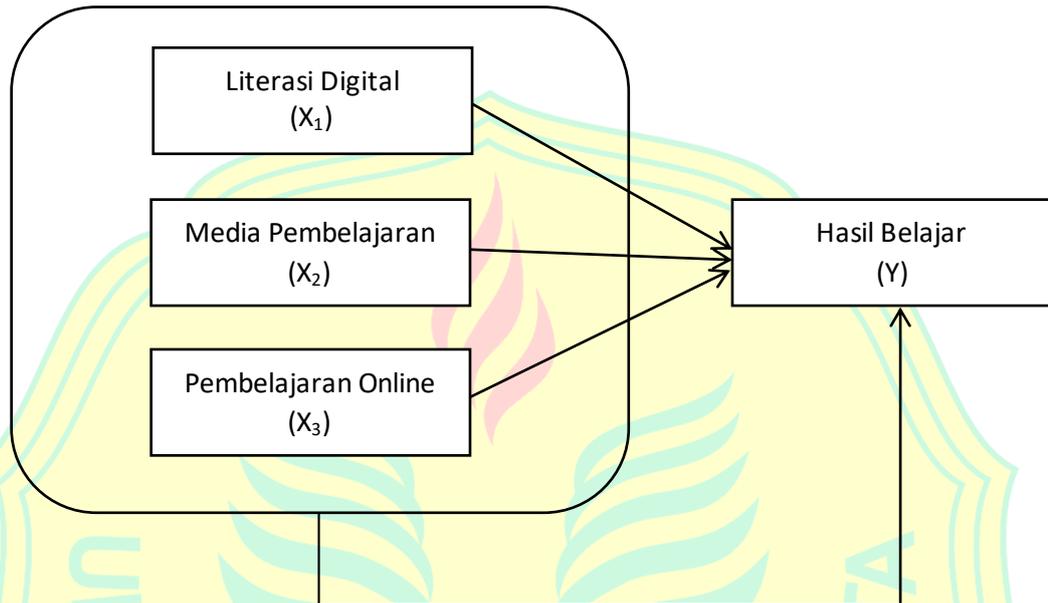
Menurut Slameto (2010:54) membagi faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang meliputi faktor internal dan

eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor kesehatan, faktor psikologis yang berupa inteligensi, minat, bakat. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari cara orang tua mendidik, lingkungan sosial, latar belakang kebudayaan. Faktor eksternal juga dapat muncul dari lingkungan sekolah yaitu metode dalam mengajar, relasi guru dengan siswa, alat dan media pembelajaran, standar pelajaran di atas ukuran, dan situasi belajar.

Penelitian ini memfokuskan pada tiga hal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor intelektual (literasi digital), alat dan media belajar (media pembelajaran), dan situasi belajar (pembelajaran online). Literasi digital sebagai variabel independen pertama (X1), media pembelajaran sebagai variabel independen kedua (X2), pembelajaran online sebagai variabel independen ketiga (X3), serta hasil belajar sebagai variabel dependen (Y).

Tingkat kemampuan literasi yang menjadikan mahasiswa terjebak akibat minimnya penguasaan akan teknologi membuat mahasiswa sering kali merasa bingung. Selanjutnya media pembelajaran yang juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dianggap membosankan akibat keadaan fisik mahasiswa yang dituntut untuk terus belajar online. Pembelajaran online juga dinilai masih belum efektif sehingga mahasiswa banyak mengantuk saat dosen menyampaikan materi pembelajaran, mahasiswa kesulitan memahami konsep dari materi pelajaran yang disampaikan. Akibat faktor-faktor tersebut terlihat hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan ekonomi angkatan 2018-2020 belum maksimal. Dengan penerapan pembelajaran online yang efektif serta meningkatkan pemahaman tentang literasi digital dan peningkatan media

pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. Berdasarkan kajian teori dan penjelasan diatas, berikut ini adalah kerangka berpikir untuk penelitian ini:



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

Keterangan :

(X) : Variabel Independen

(Y) : Variabel Dependen

→ : Garis Penghubung

2.4 Hipotesis Penelitian

Secara bahasa hipotesis terdiri dari dua kata yaitu “hypo” yang artinya kurang dan “thesis” yang artinya pendapat. Selanjutnya kedua kata tersebut di gabungkan menjadi hypohthesis. Maka, yang dimaksud dari hipotesis merupakan sebuah kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan sementara yang belum sempurna. Penjelasan tersebut kemudian diperluas menjadi,

kesimpulan sementara dari penelitian yang belum sempurna dengan akan dilakukannya pembuktian kebenaran dari hipotesis tersebut melalui sebuah penelitian (Burhan, 2017).

Berdasarkan penjelasan teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu.

1. Diduga terdapat pengaruh dan signifikan antara literasi digital terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018-2020 pada semester 113.
2. Diduga terdapat pengaruh dan signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018-2020 pada semester 113.
3. Diduga terdapat pengaruh dan signifikan antara pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018-2020 pada semester 113.
4. Diduga terdapat pengaruh dan signifikan antara literasi digita, media pembelajaran, pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018-2020 pada semester 113.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan, terhitung mulai Januari 2021 sampai dengan Maret 2021. Waktu tersebut dipilih karena dianggap sebagai waktu yang tepat untuk melakukan penelitian dikarenakan menyesuaikan dengan jadwal akademik semester genap Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta Kampus A yang beralamatkan di Jalan Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220. Tempat ini dipilih karena merupakan tempat dimana peneliti menimba ilmu, selain itu peneliti memilih lokasi ini guna mengetahui pengaruh literasi, media, dan pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa pada semester 113.

3.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh literasi, media, dan pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa FE UNJ semester 113 program studi pendidikan ekonomi angkatan 2018-2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini didasari dari definisi kedua

pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang akan banyak dituntut dan diiringi oleh angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Sedangkan jenis penelitian ini adalah kolerasional, karena penelitian ini dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen (literasi, media, dan pembelajaran online) terhadap variabel dependen (hasil belajar). Penjelasan tersebut sesuai dengan definisi penelitian kolerasional yang dikemukakan oleh Iqbal Hasan, penelitian kolerasi merupakan penelitian yang dilakukan untuk dua variabel atau lebih. Selanjutnya, Arikunto juga mengatakan bahwa, penelitian kolerasional bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan dan apabila terdapat hubungan, seberapa eratnya hubungan tersebut serta berarti atau tidak hubungan tersebut. Penelitian kolerasional juga bertujuan untuk membandingkan hasil pengukuran antara dua variabel yang berbeda sehingga dapat ditentukan tingkat hubungan variabel – variabel.

Dengan seperti itu, nantinya dapat diketahui dari data yang telah diperoleh yang sudah dianalisis mengenai seberapa besar variabel independen (literasi, media, dan pembelajaran online) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar) yang ditunjukkan dengan angka – angka mengingat penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

3.3 Variabel Penelitian

Istilah “variabel” merupakan istilah yang tidak akan terlupakan dari setiap jenis penelitian. F.N Kerlinger seperti yang dikutip (Suharsimi, 1989) menyebut variabel berperan sebagai konsep seperti halnya laki – laki dalam konsep jenis kelamin. Dan insaf dalam konsep kesadaran. Variabel dijadikan objek pengumpulan data dalam penelitian. Yang menjadi variabel dalam penelitian ini, dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Independen variabel atau variabel bebas, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh literasi, media, dan pembelajaran online karena kemunculannya atau keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain.
2. Dependent variable atau variabel terikat, dalam penelitian ini variabel terikat adalah hasil belajar mahasiswa FE UNJ Semester 113 program studi pendidikan ekonomi angkatan 2018-2020, disebut demikian karena kemunculannya disebabkan oleh variabel lain.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan kumpulan dari seluruh elemen sejenis tetapi dapat dibedakan satu sama lain karena karakteristiknya (Supranto, 2008). Populasi juga merupakan berupa keseluruhan data yang digunakan oleh peneliti didalam satu ruang lingkup dan waktu yang telah peneliti tentukan. Kalau setiap manusia bisa memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.

Populasi mempunyai ukuran parameter, yaitu besaran yang telah terukur akan menunjukkan ciri dari populasi tersebut. Diantaranya adalah istilah yang disebut dengan besaran rata-rata, bentangan rata-rata, simpangan variansi, dan simpangan baku sebagai parameter populasi. Parameter suatu populasi tertentu yakni nilainya yang tetap, apabila nilainya berubah maka populasinya akan berubah juga.

Terdapat pengertian lain yakni populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari makhluk hidup maupun benda mati yang dapat diukur yaitu manusia, hewan, tumbuhan, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang terdapat karakteristik tertentu didalam suatu penelitian. Dalam penelitian, orang maupun sekelompok orang dapat memperoleh informasi dengan berbagai sumber mengenai hal-hal yang berkaitan dengan orang atau sekelompok orang tersebut atau fenomena-fenomena yang berkaitan dengan dirinya (S. Ibnu, Mukhadis, dan Dasna, 2003) Sedangkan (Burhan, 2006) berpendapat bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari objek yang ditelitidan dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda hidup lainnya, sikap, peristiwa nilai dan sebagainya yang akan dijadikan pusat perhatian dan menjadi sumber data untuk penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi kuantitas adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018-2020 semester 113 yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3. 1 Daftar Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020

Program Studi	Konsentrasi	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
Pendidikan Ekonomi	Ekonomi Koperasi	2018	92
	Pendidikan Akuntansi	2018	47
	Ekonomi Koperasi	2019	72
	Pendidikan Akuntansi	2019	40
	Ekonomi Koperasi	2020	83
	Pendidikan Akuntansi	2020	52
Jumlah			386

Sumber: Data Sekunder diolah peneliti

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan mini populasi yang akan diselidiki (miniatur population). (Suharsimi, 1989) mengatakan bahwa sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang akan diteliti.

Hal serupa dijelaskan oleh (Suharsimi, 1989), penentuan sampel apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, kemudian ketika subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dan bisa juga lebih. Teknik sampling yang peneliti gunakan adalah menggunakan teknik simple random sampling yaitu pengambilan sampling dilakukan secara acak tetapi populasi tersebut bersifat homogen. Dalam penelitian ini taraf kesalahan sebesar 5%. Berdasarkan rumus Slovin diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{386}{1+386 (0,05^2)} = 196$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 197 mahasiswa. Selanjutnya menentukan sampel dari setiap kelas menggunakan rumus proportional random sampling.

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

n_i = Jumlah sampel menurut kelas

n = Jumlah sampel keseluruhan

N_i = Jumlah sampel populasi menurut kelas

N = Jumlah populasi

Tabel 3. 2 Daftar Jumlah Sampel Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020

Program Studi	Konsentrasi	Angkatan	Jumlah Mahasiswa	Sampel
Pendidikan Ekonomi	Ekonomi Koperasi	2018	92	$n_i = \frac{92}{386} \times 196 = 63$
	Pendidikan Akuntansi	2018	47	$n_i = \frac{47}{386} \times 196 = 24$
	Ekonomi Koperasi	2019	72	$n_i = \frac{72}{386} \times 196 = 37$
	Pendidikan Akuntansi	2019	40	$n_i = \frac{40}{386} \times 196 = 20$
	Ekonomi Koperasi	2020	83	$n_i = \frac{83}{386} \times 196 = 42$
	Pendidikan Akuntansi	2020	52	$n_i = \frac{52}{386} \times 196 = 26$
Jumlah			386	

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel 3.2 Terdapat hasil perhitungan sampel penelitian yaitu sebanyak 196 mahasiswa dari populasi sebanyak 386 mahasiswa.

Dengan rincian sampel dari Ekonomi Koperasi angkatan 2018 sebanyak 63 mahasiswa, Pendidikan Akuntansi angkatan 2018 sebanyak 24 mahasiswa, Ekonomi Koperasi angkatan 2019 sebanyak 37 mahasiswa, Pendidikan Akuntansi 2019 sebanyak 20 mahasiswa, Ekonomi Koperasi angkatan 2020 sebanyak 42 mahasiswa, dan Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 sebanyak 26 mahasiswa.

3.5 Data dan Sumber Data

3.5.1 Data

Data merupakan sebuah informasi atau keterangan guna memperkuat penelitian. Hasil penemuan yang berupa fakta maupun angka juga dapat disebut dengan data. Maka data yang dimaksud dalam penelitian yaitu berbagai informasi atau keterangan yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dapat dijelaskan dengan angka-angka sehingga dapat diukur dan dihitung secara langsung.

3.5.2 Sumber Data

Sumber data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian atau responden. Data primer didapatkan dari data angket yang telah diisi oleh mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri

Tabel 3. 3 Sumber Data

No.	Data	Sumber Data
1	Literasi Digital	Mahasiswa (Responden)
2	Media Pembelajaran	Mahasiswa (Responden)
3	Pembelajaran Online	Mahasiswa (Responden)
4	Hasil Belajar	Mahasiswa (Responden)

Sumber: Tabel diolah peneliti

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan untuk mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang dibutuhkan, instrumen tersebut meliputi:

1. Peneliti menggunakan angket maupun kuisisioner untuk mengumpulkan data dari lapangan guna mengetahui data tentang kemampuan literasi digital, penggunaan media pembelajaran dan keefektifan pembelajaran online. Dimana butir pertanyaan dalam angket dikembangkan dari indikator berdasarkan teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian. Kemudian pernyataan tersebut diukur menggunakan skala likert. Riduwan dan Sunarto memaparkan bahwa skala likert yaitu skala dalam pengukuran perilaku, opini dan pandangan individu atau kelompok individu mengenai fenomena alam maupun fenomena yang terjadi pada lingkungan sosial. Jawaban dari setiap butir pernyataan memiliki tingkatan dari yang sangat positif

hingga ke sangat negatif, yang berupa kata-kata dengan skor dari tiap pilihan jawaban atas pernyataan sebagai berikut:

- a) Skor 5 : untuk jawaban Sangat Setuju (**SS**)
- b) Skor 4 : untuk jawaban Setuju (**S**)
- c) Skor 3 : untuk jawaban Ragu-Ragu (**RR**)
- d) Skor 2 : untuk jawaban Tidak Setuju (**TS**)
- e) Skor 1 : untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (**STS**)

2. Penelitian ini menggunakan nilai Indeks Prestasi semester 113 untuk mengetahui data tentang hasil belajar mahasiswa dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan penelitian, misalnya dokumen profil Universitas Negeri Jakarta.

Adapun jabaran instrumen penelitian yang peneliti gunakan pada masing-masing variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. Literasi Digital

a) Definisi Konseptual

Literasi digital adalah suatu kemampuan dalam penggunaan teknologi dan informasi berbasis digital dengan efektif dan efisien dalam pemannfaatannya pada konteks akademik, karir, dan kehidypan sehari-hari.

b) Definisi Operasional

Literasi digital adalah kemampuan, ketertarikan, dan sikap individu dalam penggunaan teknologi berbasis digital dan alat komunikasi guna mengakses, mengelola, menganalisis menciptakan pengetahuanbaru dan berkomunikasi dengan orang lain.



c) **Kisi – kisi instrumen literasi digital**

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel literasi digital. Kisi-kisi instrumen ini mengandung informasi butir-butir soal terkait indikator dan variabel literasi digital. Instrumen penelitian variabel literasi digital menggunakan instrumen dalam skala likert. Berikut rincian kisi-kisi instrumen literasi digital yang tersaji dalam tabel berikut:

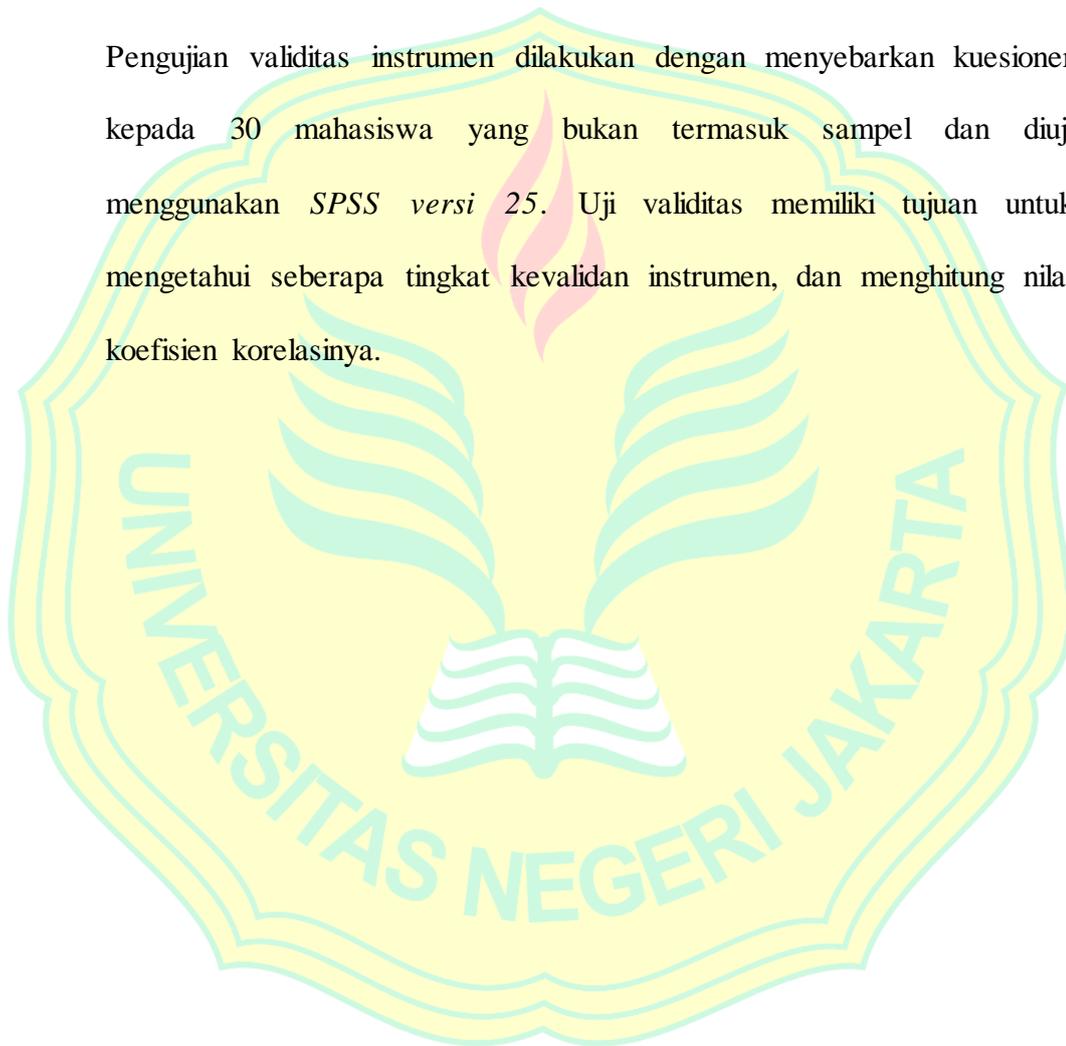
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Literasi Digital

No	Variabel	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Literasi Digital	Mampu mengoperasikan <i>software</i> yang terinstal dengan baik (Ms. Word)	1,2,3	3
		Mampu menuangkan hasil pemikiran imajinatif sehingga menghasilkan kreasi digital dalam berbagai format (video, audio atau gambar)	4,5,6	3
		1. Menggunakan lebih dari satu sumber data informasi 2. Mampu mencari bukti-bukti maupun fakta yang dapat mendukung suatu informasi 3. Menggunakan aplikasi untuk memaastikan kevalidan suatu data	7,8,9	3
		4. Memilih alat atau media komunikasi yang paling tepat untuk menyampaikan informasi 5. Mampu bekerjasama dengan orang lain melalui bantuan media digital (Laptop, smartphome, internet) untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu.	10,11,12	3
		Mampu memanfaatkan <i>software</i> yang terinstall pada perangkat digital (Ms. Power Point) sebagai alat dan media presentasi	13,14,15	3
		Menjaga keamanan akun media sosial dan perangkat digital	16,17,18	3

Sumber: Tabel diolah peneliti

d) Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada penelitian ini, digunakan angket yang terdiri dari 42 butir pernyataan, 15 pernyataan variabel X1 (Literasi Digital), 9 pernyataan variabel X2 (Media Pembelajaran), 15 pernyataan variabel X3 (Pembelajaran Online), dan 3 pertanyaan variabel Y (Hasil Belajar). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 mahasiswa yang bukan termasuk sampel dan diuji menggunakan *SPSS versi 25*. Uji validitas memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa tingkat kevalidan instrumen, dan menghitung nilai koefisien korelasinya.



Tabel 3. 5 Hasil Uji Coba Variabel Literasi Digital

No	Variabel	Indikator	Item Uji Coba	Jumlah	Item Valid	Drop
1.	Literasi Digital	Mampu mengoperasikan <i>software</i> yang terinstal dengan baik (Ms. Word)	1,2,3	3	2,3	1
		Mampu menuangkan hasil pemikiran imajinatif sehingga menghasilkan kreasi digital dalam berbagai format (video, audio atau gambar)	4,5,6	3	4,5,6	-
		1. Menggunakan lebih dari satu sumber data informasi 2. Mampu mencari bukti-bukti maupun fakta yang dapat mendukung suatu informasi 3. Menggunakan aplikasi untuk memastikan kevalidan suatu data	7,8,9	3	7,8	9
		4. Memilih alat atau media komunikasi yang paling tepat untuk menyampaikan informasi 5. Mampu bekerjasama dengan orang lain melalui bantuan media digital (Laptop, smartpone, internet) untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu.	10,11,12	3	10,11,12	-
		Mampu memanfaatkan <i>software</i> yang terinstall pada perangkat digital (Ms. Power Point) sebagai alat dan media presentasi	13,14,15	3	14,15	13
		Menjaga keamanan akun media sosial dan perangkat digital	16,17,18	3	16,17,18	-

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, diketahui dari 18 butir pernyataan yang dilakukan uji coba terdapat 15 butir yang valid yang telah diisi oleh 30 responden dan diketahui nilai r tabel = 0,361. Dengan demikian dapat

disimpulkan 15 pernyataan dikatakan valid karena hasil r hitung $>$ r tabel dengan taraf kesalahan 5%. Hal ini menyatakan bahwa 15 butir pernyataan variabel Literasi Digital dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur aspek yang diteliti secara akurat.

Selanjutnya menghitung realibilitas dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS versi 25* dengan menyertakan rumus *Alpha Cronbach*. Kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* memiliki besaran lebih dari 60% atau $>$ 0,6.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Literasi Digital

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.823	15

Sumber: *IBM SPSS 25*

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar $0,823 > 0,6$. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen Literasi Digital dapat digunakan dan Reliabel.

2. Media Pembelajaran

a) Definisi konseptual

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang didalamnya terkandung materi instruksional dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yaitu didalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar

dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi mahasiswa.

b) Definisi operasional

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar

c) Kisi-kisi instrumen media pembelajaran

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen ini mengandung informasi butir-butir soal terkait indikator dan variabel media pembelajaran. Instrumen penelitian variabel media pembelajaran menggunakan instrumen dalam skala likert. Berikut rincian kisi-kisi instrumen media pembelajaran yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran

No	Variabel	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Media Pembelajaran	Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dosen	1,2,3	3
		Mahasiswa mampu memanfaatkan media pembelajaran Audio & Audio Visual	4,5,6	3
		Pengadaan media pembelajaran oleh mahasiswa	7,8,9	3

Sumber: Tabel diolah peneliti

d) Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas dapat digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen. Variabel Media Pembelajaran terdiri dari 9 butir pernyataan yang diisi oleh 30 mahasiswa diluar data asli sebagai uji coba.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Coba Variabel Media Pembelajaran

No	Variabel	Indikator	Item Uji Coba	Jumlah	Item Valid	Drop
1	Media Pembelajaran	Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dosen	1,2,3	3	1,2,3	-
		Mahasiswa mampu memanfaatkan media pembelajaran Audio & Audio Visual	4,5,6	3	4,5,6	-
		Pengadaan media pembelajaran oleh mahasiswa	7,8,9	3	7,8,9	-

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti.

Berdasarkan tabel diatas diketahui terdapat 9 butir pernyataan yang dilakukan uji coba yang telah diisi oleh 30 responden dan diketahui nilai r tabel = 0,361. Dilihat dari hasil validasi variabel Media Pembelajaran bahwa 9 pernyataan tersebut valid dan memiliki r hitung $>$ r tabel dengan taraf kesalahan 5% maka dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur aspek yang diteliti secara akurat.

Selanjutnya pada variabel Media Pembelajaran dilakukan Uji Realibilitas dengan bantuan software *IBM SPSS versi 25* dan menggunakan *Alpha Cronbach*. Kuesioner dapat dikatakakn realibel jika nilai *Alpha Cronbach* memiliki besaran lebih dari 60% atau $>$ 0,6.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Media Pembelajaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,767	9

Sumber: *IBM SPSS 25*

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar $0,767 > 0,6$. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen Media Pembelajaran dapat digunakan dan Reliabel.

2. Pembelajaran Online

a) Definisi konseptual

Pembelajaran online adalah kegiatan pembelajaran dengan menafaatakan fitur jaringan internet sebagai metode pembelajaran berupa berinteraksi, diskusi serta kegiatan lainnya dan didukung oleh beberapa perangkat pembelajaran online guna menunjang tujuan pembelajaran.

b) Definisi Operasional

Pembelajaran online adalah kegiatan pembelajaran berupa interaksi secara online antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran yang kemudia peserta didik dapat bertukar informasi atau pendapat mengenai materi pembelajaran yang sedang berlangsung untuk mencapai kebutuhan pengembangan diri peserta didik.

c) Kisi-kisi instrumen pembelajaran online

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel pembelajaran online. Kisi-kisi instrumen ini mengandung informasi butir-butir soal terkait indikator dan variabel pembelajaran online. Instrumen penelitian

variabel pembelajaran online menggunakan instrumen dalam skala likert. Berikut rincian kisi-kisi instrumen pembelajaran online yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Online

No	Variabel	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Pembelajaran Online	Edukasi Pandemi Covid-19	1,2,3,4,5,6.	6
		Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran dengan silabus mata kuliah	7,8,9	3
		Tingkat pemahaman mahasiswa selama pembelajaran online	10,11,12	3
		Kedisiplinan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online	13,14,15	3
		Kesesuaian bahan ujian dengan bahan perkuliahan	16,17,18	3
		Evaluasi pembelajaran	19,20,21	3

Sumber: Tabel diolah peneliti

d) Uji Validitas dan Realibilitas

Validitas dapat digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen. Variabel Pembelajaran Online terdiri dari 21 butir pernyataan yang diisi oleh 30 mahasiswa diluar data asli sebagai uji coba.

Tabel 3. 11 Hasil Uji Coba Variabel Pembelajaran Online

No	Variabel	Indikator	Item Uji Coba	Jumlah	Item Valid	Drop
1	Pembelajaran Online	Edukasi Pandemi Covid-19	1,2,3,4,5,6.	6	3,5,6	1,2,4
		Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran dengann silabus mata kuliah	7,8,9	3	7,8,9	-
		Tingkat pemahaman mahasiswa selama pemebelajaran online	10,11,12	3	10,11,12	-
		Kedisiplan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online	13,14,15	3	15	13,14
		Kesesuaian bahan ujian dengan bahan perkuliahan	16,17,18	3	16,18	17
		Evaluasi pembelajaran	19,20,21	3	19,20,21	-

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, diketahui terdapat 21 butir pernyataan yang dilakukan uji coba terdapat 15 butir yang valid yang telah diisi oleh 30 responden dan diketahui nilai r tabel = 0,361. Dengan demikian dapat disimpulkan 15 pernyataan dikatakan valid karena hasil r hitung > r tabel dengan taraf kesalahan 5%. Hal ini menyatakan bahwa 15 butir pernyataan

variabel Literasi Digital dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur aspek yang diteliti secara akurat.

Selanjutnya menghitung realibilitas dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS versi 25* dengan menyertakan rumus *Alpha Cronbach*. Kuesioner dapat dikatakan realibel jika nilai *Alpha Cronbach* memiliki besaran lebih dari 60% atau $> 0,6$.

Tabel 3. 12 Hasil Uji Realibilitas Variabel Pembelajaran Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,869	15

Sumber: *IBM SPSS 25*

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar $0,869 > 0,6$. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen Pembelajaran Online dapat digunakan dan Reliabel.

3. Hasil belajar mahasiswa

a) Definisi konseptual

Hasil belajar mahasiswa adalah perilaku yang muncul akibat hasil dari pemberian serta pengasahan pengalaman yang telah diterima mahasiswa dalam proses pembelajaran dimana didalamnya telah mencangkupi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b) Definisi operasional

Hasil belajar mahasiswa adalah penilaian terhadap perilaku mahasiswa yang merupakan sebuah hasil dari pemberian serta pengasahan pengalaman yang telah diterima oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran yang

didalamnya mencangkupi aspek pengetahuan yang terdiri dari daya ingat, pemahaman, pengaplikasian, analisis, dan evaluasi.

c) Kisi-kisi instrumen hasil belajar mahasiswa

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar mahasiswa. Kisi-kisi instrumen ini mengandung informasi terkait indikator dan variabel hasil belajar mahasiswa. Berikut rincian kisi-kisi intstrumen hasil belajar mahasiswa yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3. 13 Instrumen Hasil Belajar Mahasiswa

No	Variabel	Indikator	No Item
1	Hasil Belajar	Nilai hasil belajar mahasiswa (indeks prestasi semester 112&113)	Indeks Prestasi Mahasiswa

Sumber: Data diolah oleh peneliti

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan metode pengumpulan data, yakni:

3.7.1 Angket

Angket digunakan oleh peneliti guna mengetahui capaian literasi digital, penggunaan media pembelajaran dan efektivitas belajar online mahasiswaa. Metode ini digunakan dengan cara mengirimkan beberapa daftar pertanyaan kepada teman mahasiswa yang sengaja diminta memberikan jawaban terhadap pertanyaan – pertanyaan tersebut, baik berupa pendapat, keyakinan, tanggapan maupun untuk menceritakan tentang keadaan orang lain dan dirinya.

3.7.2 Wawancara

Penggunaan wawancara adalah sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, wawancara juga digunakan ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dengan catatan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara yang digunakan peneliti yaitu wawancara tidak terstruktur.

3.8 Analisis Data

Dalam tahap analisis data bertujuan guna memperoleh hasil dari pengumpulan data oleh peneliti yang akan diolah menggunakan metode kuantitatif. Untuk lebih memahami tahapan analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan :

3.8.1 Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalihan terhadap suatu instrumen. Suatu instrumen yang dinyatakan valid dan sah akan mempunyai nilai validitas tinggi. Sebaliknya jika instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Tinggi atau rendahnya validitas instrumen akan menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak

menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Uji validitas dapat dilakukan dengan rumus korelasi *product moment*.

Berikut ini rumus uji validitas menggunakan korelasi *product moment*:

$$r_{it} = \frac{\sum xi \cdot xt}{\sqrt{\sum xi^2 \sum xt^2}}$$

keterangan :

r_{it} : Koefisien skor butir dengan skor soal total

xi : Deviasi skor xi

$\sum xi$: Jumlah skor xi

xt : Deviasi skor xt

$\sum xt$: Jumlah skor xt

$\sum xixt$: Jumlah hasil kali setiap butir dengan skor total

Dalam melakukan perhitungan uji validitas dengan rumus diatas, peneliti menggunakan bantuan dengan penggunaan *Microsoft Excel 2016*. Hasil dari perhitungan uji validitas, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan kuesioner dianggap tidak valid. Sebaliknya jika ada butir pertanyaan yang tidak valid, maka didrop atau tidak digunakan.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya bisa digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah tepat. Instrumen yang baik dan tepat tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliable

akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Yang seharusnya dapat dipercaya dan diusahakan adalah datanya bukan semata-mata instrumennya.

Untuk menguji reliabilitas peneliti menggunakan rumus Alfa Cronbach, yakni :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

keterangan :

- r_i : Reliabilitas
 k : Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan
 $\sum Si^2$: varians butir
 S_t^2 : varians total

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 16. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach yaitu dengan melihat kriteria indeks koefisien reliabilitas, dimana batas terendah yang digunakan dalam menyatakan butir pernyataan yang digunakan reliabel atau layak adalah sebesar 0,6.

3.8.2 Uji Asumsi Klasik

Dalam penggunaan alat analisis regresi, peneliti perlu melakukan pengujian asumsi klasik agar hasil dari analisis ini menunjukkan hubungan yang valid atau sah.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, baik versi dependen maupun independen, keduanya memiliki distribusi yang normal atau tidak, model regresi yang baik yaitu regresi yang mempunyai distribusi yang normal atau variabel normal. Uji normalitas nantinya akan menguji apakah model regresi variabel independen dan variabel dependen, keduanya terdistribusi secara normal atau tidak. Uji ini merupakan teknik menguji normal atau tidaknya suatu distribusi data. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_0 : berarti data berdistribusi normal

H_a : berarti data berdistribusi tidak normal

Berikut pedoman pengambilan keputusan:

- a) Nilai sig atau signifikansi atau probabilitas $< 0,05$ distribusi merupakan tidak normal.
- b) Nilai sig atau signifikansi atau probabilitas $> 0,05$, maka distribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas artinya antara variabel bebas yang terdapat dalam model memiliki hubungan yang sempurna atau akan mendekati sempurna. Salah satu cara untuk mendeteksi kolinearitas adalah dengan melakukan atau mengkorelasikan antar variabel dan apabila korelasinya signifikan, maka antara variabel bebas tersebut terjadi multikolinieritas.

Uji multikolinearitas memiliki tujuan yakni untuk mengetahui apakah dalam regresi ini ditemukan adanya kolerasi antar variabel bebas. Kemudian dasar pengambilan keputusan pada Uji Multikolinearitas ini yakni :

a) Melihat nilai tolerance

Jika nilai tolerance $> 0,10$, maka tidak terjadi multikolinearitas.

Jika nilai tolerance $< 0,10$ atau $= 0,10$, maka terjadi multikolinearitas.

b) Melihat nilai VIF (Variance Inflation Factor)

Jika nilai VIF $< 10,00$, maka tidak terjadi multikoliniearitas.

Jika VIF $> 10.00 = 10,00$ maka, terjadi multikoliearitas.

c. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat ketidaksamaan variance dari residual atau pengamatan ke pengamatan yang liannya. Jika variance dari residual satu pengamatan kepengamatan yang liannya adalah tetap, maka dapat dikatakan heteroskedastisitas. Model regresi yang tepat dan baik yaitu homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Kebanyakan data crosssection mengandung situasi heteroskedastisitas karena data ini menghimpun data yang mewakili berbagai ukuran (kecil, sedang dan besar).

Sebagai dasar menganalisisnya yaitu :

- a) Jika terdapat pola tertentu (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka, teridentifikasi bahwa telah terjadi heterodkedastisitas.
- b) Jika tida terdapat pola yang tertentu serta titik menyebar di atas dan di bawah angka nol dari sumbu y maka, tidak terjadi heteroskedastisitas.



3.8.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Untuk mengetahui ketepatan prediksi apakah ada hubungan yang kuat antara variabel terikat (Y) Hasil Belajar dan variabel bebas (X_1), (X_2), dan (X_3) yaitu literasi digital, media pembelajaran dan pembelajaran online, maka dalam penelitian ini rumus regresinya adalah :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Dimana :

Y = variabel terikat (Hasil Belajar)

a = konstanta (Nilai Y, apabila $X_1, X_2, \dots, X_n = 0$)

b = koefisien arah regresi

X_1 = variabel bebas pertama (Literasi Digital)

X_2 = variabel bebas kedua (Media Pembelajaran)

X_3 = variabel bebas ketiga (Pembelajaran Online)

E = standar error

a. Uji Simultan (F)

Analisis uji simultan digunakan untuk mengetahui atau menentukan variabel bebas yang memiliki pengaruh secara bersama – sama yang signifikan terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya suatu korelasi berganda dalam penelitian ini maka peneliti melakukan dengan menggunakan rumus uji F, yaitu :

$$F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

F : F hitung akan dibandingkan dengan F tabel

R^2 : koefisien korelasi berganda yang telah ditemukan

k : jumlah variabel bebas

n : banyaknya sampel

Berikut ini merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk melakukan uji F, yaitu :

- a) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka artinya tidak terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y.
- b) Cara singkat dan cepat untuk melihat signifikansi uji F yaitu, bila nilai F_{hitung} lebih besar dari pada 4, maka H_0 yang menyatakan $b_1 = b_2 = \dots b_k = 0$ dapat ditolak pada derajat kepercayaan 5%. Maka dengan ini, kita menerima H_a , yang mengatakan semua variabel independen secara serentak dan signifikan mempengaruhi variabel dependen.

Dalam penelitian ini Uji F digunakan untuk mengukur semua variabel bebas yaitu, Literasi Digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran Online yang diasumsikan memiliki pengaruh bersama – sama terhadap variabel terikat, yaitu Hasil Belajar. Berikut hipotesis untuk Uji F :

- a) $H_0 : b_1 = b_2 = b_3 = 0$

Yaitu tidak ada pengaruh antara literasi digital (X1), media pembelajaran (X2), dan pembelajaran online (X3) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y).

b) $H_a : b_1 = b_2 = b_3 \neq 0$

Yaitu ada pengaruh antara literasi digital (X1), media pembelajaran (X2), dan pembelajaran online (X3) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y).

b. Uji Parsial (t)

Uji parsial merupakan uji statistik secara individual guna mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji t. Analisis secara parsial ini digunakan untuk menentukan variabel bebas yang memiliki variabel hubungan paling dominan terhadap variabel bebas terikat sehingga peneliti menggunakan uji t. Berikut perumusan Hipotesis untuk uji t pada penelitian ini :

1) Hipotesis statistik untuk literasi digital (X1)

$H_0 : b_1 = 0$, artinya secara parsial tidak ada pengaruh antara literasi digital dengan hasil belajar.

$H_a : b_1 \neq 0$, artinya secara parsial ada pengaruh antara literasi digital dengan hasil belajar.

2) Hipotesis statistik untuk media pembelajaran (X2)

$H_0 : b_1 = 0$, artinya secara parsial tidak ada pengaruh antara media pembelajaran dengan hasil belajar.

$H_a : b_1 \neq 0$, artinya secara parsial ada pengaruh antara media pembelajaran dengan hasil belajar.

3) Hipotesis statistik untuk pembelajaran online (X3)

$H_o : b_1 = 0$, artinya secara parsial tidak ada pengaruh antara pembelajaran online dengan hasil belajar.

$H_a : b_1 \neq 0$, artinya secara parsial ada pengaruh antara pembelajaran online dengan hasil belajar.

Adapun rumus uji t sebagai berikut:

$$T_{\text{hitung}} = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r : koefisien

n : jumlah responden

t : uji hipotesis

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk uji t sebagai berikut :

- a) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan Y. Dan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, maka berarti terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.
- b) Cara singkat dan cepat untuk mengetahui atau melihat signifikan uji t adalah bila jumlah *degree of freedom* adalah 20 atau lebih, dan derajat kepercayaan sebesar 5% maka H_o yang menyatakan $b_1 = 0$ dapat ditolak bila nilai lebih besar dari 2 (dalam nilai

absolute). Maka dengan ini, H_a diterima yang menyatakan bahwa satu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen.



BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Pada penelitian ini terdapat deskripsi data untuk memberikan penempatan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket. Kuesioner tersebut terdiri dari 42 butir pertanyaan berikut lima alternatif jawaban yang tersedia. Kuesioner tersebut disediakan dan disebarluaskan menggunakan platform *google formulir* melalui link <http://bit.ly/Skripsibynovia> kepada 226 responden yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2020 Universitas Negeri Jakarta. 30 responden digunakan untuk menguji instrumen penelitian. Sedangkan hasil jawaban 196 responden digunakan untuk menguji penelitian yang merupakan sampel dari penelitian ini.

4.1.1 Deskripsi Responden

a. Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas dan Angkatan

Responden dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa angkatan 2018-2020 yang berasal dari program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Banyaknya responden tiap kelas dan angkatan diambil sesuai dengan proporsi perhitungan sampel. Selain itu peneliti juga menghitung presentase responden berdasarkan kelas dan

angkatan. Adapun karakteristik responden berdasarkan kelas dan angkatan yang akan disajikan pada tabel 4.1

Tabel 4. 1 Banyaknya Responden Berdasarkan Kelas dan Angkatan

Kelas	Tahun Angkatan			Jumlah	Persentase
	2018	2019	2020		
Pendidikan Ekonomi Koperasi A	12	20	24	56	29%
Pendidikan Ekonomi Koperasi B	30	25	32	87	44%
Pendidikan Akuntansi	8	33	12	53	27%
Jumlah	50	78	68	196	100%

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel 4.1, terdapat 196 responden, 56 orang (26%) berasal dari klasifikasi kelas Pendidikan Ekonomi Koperasi A, Pendidikan Ekonomi Koperasi B 87 orang (44%), Pendidikan Akuntansi 53 orang (27%). Apabila dilihat dari segi angkatan menunjukkan bahwa dari 196 responden, 50 orang (26%) berasal dari angkatan 2018, 78 orang (40%) dari angkatan 2019 dan 53 orang (35%) dari angkatan 2020.

4.1.2 Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel bebas dan juga variabel terikat dalam penelitian ini akan dikelompokkan ke dalam beberapa kategori yaitu sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi. Pengkategorian didasarkan pada nilai mean dan standar deviasi pada masing-masing variabel (Djemari Mardapi, 2008), cara pengkategorian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kelompok Kategori Variabel

$M - 1,5 SD > X$	Sangat Rendah
$M > X \geq M - 1,5 SD$	Rendah
$M - 1,5 SD > X \geq M$	Tinggi
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti

Variabel yang akan dikategorikan berdasarkan kriteria nilai diatas meliputi variabel Literasi Digital (X1), Media Pembelajaran (X2), Pembelajaran Online (X3), dan Hasil Belajar (Y). Ringkasan data variabel yang akan di kategorikan disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Ringkasan Data Variabel

Nama Variabel	Mean	Standar Deviasi
Literasi Digital	62,56	7,24
Media Pembelajaran	39,32	4,26
Pembelajaran Online	65,05	7,53
Hasil Belajar	3,5	0,28

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa nilai mean untuk variabel Literasi Digital sebesar 62,56 (masuk dalam kategori tinggi), Media Pembelajaran sebesar 39,32 (masuk dalam kategori tinggi), Pembelajaran Online sebesar 65,05 (masuk dalam kategori tinggi), dan Hasil Belajar memiliki mean sebesar 3,5 (masuk dalam predikat sangat memuaskan). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018-2020 memiliki tingkat literasi digital yang tinggi serta media pembelajaran dan pembelajaran online yang berjalan pada semester 113 menghasilkan hasil belajar kognitif yang sangat memuaskan bagi sebagian mahasiswa.

a. Deskripsi Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa

Data variabel Hasil Belajar Mahasiswa berupa nilai Indeks Prestasi Semester 113 diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh responden pada kolom Indeks Prestasi Mahasiswa. Berdasarkan data variabel hasil belajar mahasiswa, diperoleh nilai mean sebesar 3,60, median sebesar 3,66, modus sebesar 3,66 dan standar deviasi sebesar 0,28284. Juga diperoleh nilai minimum sebesar 2,00 dan nilai maksimum sebesar 4,00.

Selanjutnya hasil belajar mahasiswa semester 113 digolongkan ke dalam 3 kategori kecenderungan variabel yaitu memuaskan, sangat memuaskan dan dengan pujian. Dengan demikian klasifikasi kecenderungan variabel dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 4 Klasifikasi Indeks Prestasi Semester 113

Interval IP	Predikat	Frekuensi	Persentase
2,00 - 2,75	-	3	2%
2,76 - 3,00	Memuaskan	4	2%
3,00 - 3,50	Sangat Memuaskan	35	18%
3,51 - 4,00	Pujian	154	79%
Total		196	100%

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Tabel 4.4 Menunjukkan bahwa dalam kecenderungan hasil belajar kognitif mahasiswa terdapat 3 mahasiswa tanpa predikat pada semester 113, 4 mahasiswa dengan predikat memuaskan, 35 mahasiswa dengan predikat sangat memuaskan dan 154 mahasiswa dengan predikat pujian pada semester 113 di Program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018-2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Program studi Pendidikan Ekonomi

angkatan 2018-2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta mempunyai nilai Indeks Prestasi Semester 113 dengan predikat pujian.

b. Deskripsi Variabel Literasi Digital (X1)

Literasi digital dalam penelitian ini dibentuk oleh 6 indikator yaitu (1) Keterampilan Fungsional (2) Kreativitas (3) Berpikir Kritis dan Evaluatif (4) Komunikasi dan Kolaboratif (5) Pemanfaatan Ms. Power Point (6) Keamanan Elektronik. Pengukuran indikator tersebut dilakukan secara kuantitatif, yaitu dengan cara pemberian skor terhadap persepsi responden mengenai literasi digital. Secara keseluruhan total nilai skor pada setiap indikator literasi digital dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah per Variabel Literasi Digital (X1)

Variabel	No	Indikator	Jumlah Skor Indikator	Jumlah Butir Valid	Rata-rata Skor Indikator	Persentase
Literasi Digital	1	Keterampilan Fungsional	1750	2	875	17,70%
	2	Kreativitas	2327	3	775,67	15,69%
	3	Berpikir Kritis dan Evaluatif	1660	2	830	16,79%
	4	Komunikasi dan Kolaboratif	2535	3	845	17,09%
	5	Pemanfaatan Ms. Power Point	1736	2	868	17,55%
	6	Keamanan Elektronik	2253	3	751	15,19%
Total			12261	15	4944,7	100%

Nilai Skor Tertinggi

Nilai Skor Terendah

Berdasarkan tabel diatas dalam perhitungan jumlah yang terbesar dalam variabel literasi digital adalah keterampilan fungsional sebesar 17,70% hal ini menggambarkan bahwa rasa ingin tahu untuk mengasah keterampilan fungsional tinggi yaitu mahasiswa sudah memampui dalam pembuatan penomoran halaman pada Ms. Word dan memmpui pembuatan daftar pustaka otomatis menggunakan fitur references serta menyusun daftar isi secara otomatis dimana hal tersebut merupakan hal yang kompleks dalam penulisan serta penyusunan tugas ilmiah mahasiswa. Sedangkan indikator terendah dalam variabel literasi digital adalah keamanan elektronik sebesar 15,19% hal ini menggambarkan bahwa mahasiswa masih tergolong abai dalam penggunaan elektronik yang menunjang pembelajaran seperti mahasiswa terkadang tidak mematikan laptop secara berkala dalam 6 jam setelah pemakaian pembelajaran.

c. Deskripsi Variabel Media Pembelajaran (X2)

Media pembelajaran dalam penelitian ini dibentuk dalam 3 indikator yaitu (1) Penggunaan Media (2) Pemanfaatan Media (3) pengadaan Media. Pengukuran indikator tersebut dilakukan secara kuantitatif, yaitu dengan cara pemberian skor terhadap persepsi responden mengenai motivasi berprestasi. Secara keseluruhan total nilai skor pada setiap indikator literasi digital dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah per Variabel Media Pembelajaran (X2)

Variabel	No	Indikator	Jumlah Skor Indikator	Jumlah Butir Valid	Rata-rata Skor Indikator	Persentase
Media Pembelajaran	1	Penggunaan Media	2612	3	870,67	33,89%
	2	Pemanfaatan Media	2431	3	810,33	31,54%
	3	Pengadaan Media	2664	3	888	34,57%
	Total			7707	9	4944,7

Nilai Skor Tertinggi

Nilai Skor Terendah

Berdasarkan tabel diatas dalam perhitungan indikator jumlah yang terbesar dalam variabel media pembelajaran adalah pengadaan media sebesar 34,57% hal ini menggambarkan bahwa mahasiswa telah menyediakan media-media pembelajaran yang mendukung pembelajaran selama masa pembelajaran jarak jauh seperti mahasiswa mendownload ebook atau artikel jurnal lainnya guna menunjang informasi pembelajaran yang dibutuhkan, mahasiswa juga menyediakan WPS Office (Ms word, power point, dll) pada handphone guna memudahkan pembelajaran jarak jauh. Sedangkan indikator terendah dalam variabel media pembelajaran yaitu pemanfaatan media sebesar 31,54% hal ini menggambarkan bahwa dari media yang telah disediakan baik dosen maupun mahasiswa, mahasiswa belum sepenuhnya memanfaatkan media tersebut sebagai penunjang pembelajaran.

d. Deskripsi Variabel Pembelajaran Online (X3)

Pembelajaran Online dalam penelitian ini dibentuk dalam 6 indikator yaitu (1) Edukasi Pandemi Covid 19 (2) Kesesuaian Media (3) Tingkat Pemahaman Mahasiswa (4) Sifat Disiplin Mahasiswa (5) Kesesuaian Bahan Ujian dengan Bahan Kuliah (6) Evaluasi Pembelajaran. Pengukuran indikator tersebut dilakukan secara kuantitatif, yaitu dengan cara pemberian skor terhadap persepsi responden mengenai Pembelajaran online. Secara keseluruhan total nilai skor pada setiap indikator literasi digital dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah per Variabel pembelajaran Online (X3)

Variabel	No	Indikator	Jumlah Skor Indikat or	Jumlah Butir Valid	Rata-rata Skor Indikator	Persentase
Pembelajaran Online	1	Edukasi Pandemi Covid 19	2733	3	911	17,89%
	2	Kesesuaian Media	2596	3	865,33	16,99%
	3	Tingkat Pemahaman	2477	3	825,67	16,21%
	4	Sifat Disiplin Mahasiswa	854	1	854	16,77%
	5	Kesesuaian Bahan Ujian dengan Bahan Kuliah	1600	2	800	15,71%
	6	Evaluasi Pembelajaran	2509	3	836,33	16,42%
Total			12769	15	5092,3	100%

Nilai Skor Tertinggi

Nilai Skor Terendah

Berdasarkan tabel diatas dalam perhitungan indikator jumlah yang terbesar dalam variabel pembelajaran online adalah edukasi dalam pandemi covid 19 sebesar 17,89% hal ini menggambarkan bahwa mahasiswa merasakan pengaruh dalam pembelajaran pada saat pandemi covid 19 dimana pembelajaran dilaksanakan secara pembelajaran jarak jauh hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan indikator terendah dalam variabel pembelajaran online adalah kesesuaian bahan ujian dengan bahan kuliah hal ini menggambarkan bahwa setelah mempelajari materi pada pembelajaran online yang diberikan oleh dosen, ketika ujian seringkali materi ujian tidak sesuai dengan yang telah dipelajari atau tingkat kesulitan lebih biasanya lebih tinggi pada saat ujian.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang berhubungan dengan Pengaruh Literasi Digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Semester 113.

4.2.1 Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik memiliki nilai residual yang terdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai *Asymp. Sig.* < 0,05 maka distribusinya tidak normal, sedangkan jika nilai *Asymp. Sig.*

$\geq 0,05$ maka distribusinya normal (Ali Muhson, 2015). Hasil uji normalitas ditunjukkan ada gambar 4.4

Tabel 4. 8 Uji Normalitas Data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		187
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,16537926
Most Extreme Differences	Absolute	,056
	Positive	,039
	Negative	-,056
Test Statistic		,056
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

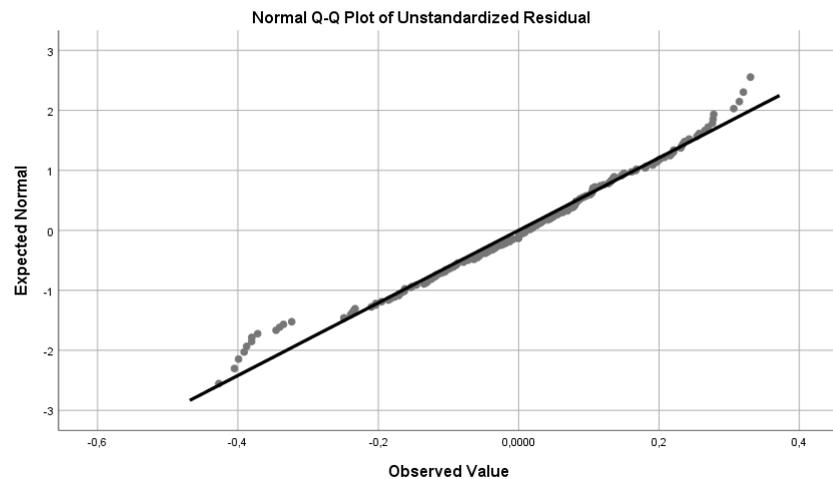
d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil output perhitungan uji normalitas menyatakan data dari semua variabel dalam penelitian yaitu Hasil Belajar (Y), Literasi Digital (X1), Media Pembelajaran (X2), Pembelajaran Online (X3) berdistribusi normal. Data dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi yang terdapat pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan peneliti berdistribusi normal.

Selain menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, pengujian normalitas juga dapat dilihat melalui uji analisis grafik (*chart*) dengan menggunakan *Normal Probability Plot*. Kriteria pengujian dengan analisis menggunakan *Normal Probability Plot*,

yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika titik-titik data menyebar tidak terlalu jauh di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal tersebut. Berikut merupakan hasil output *Uji Normal Probability Plot* menggunakan *IBM SPSS v.25*.



Gambar 4 1 Normal Probability Plot

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui linearitas hubungan masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat. Pengambilan keputusan dengan uji linearitas menggunakan *Test of Linearity* dengan melihat output pada ANOVA table sebagai berikut yang diolah menggunakan bantuan software *IBM SPSS Vs 25*.

Tabel 4. 9 Uji Linearitas X1 dengan Y

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Betw een Groups	(Combined)	1,167	32	,036	1,324	,134
		Linearity	,010	1	,010	,373	,542
		Deviation from Linearity	1,157	31	,037	1,354	,118
	Within Groups		4,243	154	,028		
	Total		5,410	186			

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* antara Literasi Digital (X1) dengan Hasil Belajar kognitif (Y) sebesar $0,118 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Literasi Digital dengan Hasil Belajar Mahasiswa memiliki hubungan yang linear.

Tabel 4. 10 Uji Linearitas X2 dengan Y

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2	Betw een Groups	(Combined)	,360	17	,021	,709	,791
		Linearity	,002	1	,002	,076	,783
		Deviation from Linearity	,358	16	,022	,748	,741
	Within Groups		5,050	169	,030		
	Total		5,410	186			

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* antara Media Pembelajaran (X1) dengan Hasil Belajar Kognitif (Y) sebesar $0,741 > 0,05$. Maka dapat

disimpulkan bahwa variabel Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Mahasiswa memiliki hubungan yang linear.

Tabel 4. 11 Uji Linearitas X3 dengan Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X3	Betw een Groups	(Combined)	1,213	29	,042	1,564	,044
		Linearity	,126	1	,126	4,698	,032
		Deviation from Linearity	1,087	28	,039	1,452	,080
	Within Groups		4,198	157	,027		
	Total		5,410	186			

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* antara Pembelajaran Online (X3) dengan Hasil Belajar Kognitif (Y) sebesar 0,080 >0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Pembelajaran Online dengan Hasil Belajar Mahasiswa memiliki hubungan yang linear.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara variabel bebas (X) dalam model regresi yaitu Literasi Digital, Media Pembelajaran, dan Pembelajaran Online. Model regresi yang baik memiliki syarat tidak adanya masalah multikolinearitas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu dengan melihat nilai Tolerance dan VIF pada tabel Coefficients. Apabila nilai Tolerance > 0,1 dan nilai VIF < 10, maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinearitas dalam model regresi. Berikut

hasil perhitungan uji multikolinearitas menggunakan software *IBM SPSS vs 25*.

Tabel 4. 12 Uji Multikolinearitas

		Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	3,741	,120		31,154	,000		
	Literasi_Digital	,001	,003	,035	,284	,777	,341	2,933
	Media_Pembelajaran	,010	,005	,260	2,209	,028	,371	2,699
	Pembelajaran_Online	-,008	,003	-,367	-3,154	,002	,379	2,635

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Berdasarkan output di atas dapat diketahui bahwa nilai Tolerance untuk variabel Literasi Digital yaitu $0,341 > 0,10$ dan nilai VIF $2,933 < 10$, variabel Media Pembelajaran yaitu $0,371 > 0,10$ dan nilai VIF $2,699$, variabel Pembelajaran Online yaitu $0,379 > 0,10$ dan nilai VIF < 10 . Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi pada penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat ketidaksamaan variance dari residual atau pengamatan ke pengamatan yang lainnya. Pengujian heteroskedastisitas dilakukan dengan metode *Spearman's Rho* dan *Scatter Plot*. Adapun kriteria pengambilan keputusan metode *Spearman's Rho* dilihat dari nilai signifikansi pada output Correlation,

apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Tabel 4. 13 Uji Heteroskedastisitas Spearman's Rho

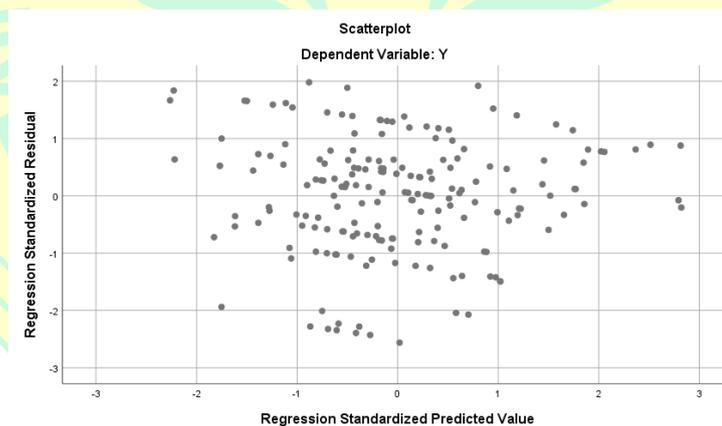
			Correlations			
			Literasi_Di gital	Media_Pembel ajaran	Pembelajaran_ Online	Unstandar dized Residual
Spearman's rho	Literasi_Digital	Correlation Coefficient	1,000	,745**	,737**	,003
		Sig. (2-tailed)	.	,000	,000	,973
		N	187	187	187	187
	Media_Pembelajaran	Correlation Coefficient	,745**	1,000	,723**	-,014
		Sig. (2-tailed)	,000	.	,000	,852
		N	187	187	187	187
	Pembelajaran_Online	Correlation Coefficient	,737**	,723**	1,000	,008
		Sig. (2-tailed)	,000	,000	.	,910
		N	187	187	187	187
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	,003	-,014	,008	1,000
		Sig. (2-tailed)	,973	,852	,910	.
		N	187	187	187	187

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

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Berdasarkan output tabel correlation diatas, diketahui nilai signifikansi variabel Literasi Digital $0,973 > 0,05$, nilai signifikansi variabel Media Pembelajaran $0,852 > 0,05$ dan nilai signifikansi variabel Pembelajaran Online $0,910 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi pada penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Selain itu, uji heteroskedastisitas dapat juga dilihat dengan melakukan uji Scatterplot. Gejala heteroskedastisitas dapat terlihat apabila sebaran titik-titik pada grafik membentuk pola tertentu. Sebaliknya, apabila titik-titik menyebar dan tidak membentuk pola tertentu maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Berikut hasil pengujian heteroskedastisitas menggunakan uji Scatterplot.



Gambar 4 2 Uji Heteroskedastisitas Scatterplot

Sumber: gambar diolah oleh peneliti

Berdasarkan gambar Scatterplot diatas dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas yaitu diatas angka 0 pada sumbu Y, maka mengidentifikasi tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4.2.2 Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Berganda

Hasil perhitungan dan pengolahan data dengan menggunakan *IBM SPSS vs 25*, diperoleh tabel *Coefficients* yang akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4. 14 Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	3,741	,120		31,154	,000		
	X1	,001	,003	,035	,284	,777	,341	2,933
	X2	,010	,005	,260	2,209	,028	,371	2,699
	X3	-,008	,003	-,367	-3,154	,002	,379	2,635

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Dari tabel diatas dapat dilihat pada *Unstandardized Coefficients*, maka dapat ditentukan persamaan regresi linear berganda yang dihasilkan dari penelitian ini, sebagai berikut.

$$Y = 3,741 + 0,001X_1 + 0,010X_2 + (-0,008)X_3 + e$$

Persamaan regresi diatas dapat memperlihatkan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen secara parsial, dari persamaan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa.

1. Nilai konstanta adalah 3,741, artinya jika tidak terjadi perubahan variabel literasi digital, media pembelajaran dan pembelajaran

online (nilai X_1 , X_2 , dan X_3 adalah 0) maka variabel Hasil Belajar bernilai sebesar 3,741.

2. Koefisien regresi Literasi digital diperoleh nilai sebesar 0,001 yang berarti jika variabel Literasi digital mengalami kenaikan sementara variabel Media Pembelajaran dan Pembelajaran online diasumsikan tetap maka Hasil Belajar juga akan mengalami kenaikan sebesar 0,001.
3. Koefisien regresi Media Pembelajaran diperoleh nilai sebesar 0,010 berarti jika variabel Media pembelajaran mengalami kenaikan sementara variabel Literasi digital dan Pembelajaran Online diasumsikan tetap maka Hasil Belajar juga akan mengalami kenaikan sebesar 0,010.
4. Koefisien regresi Pembelajaran Online diperoleh nilai sebesar (-0,008) yang berarti jika variabel Pembelajaran Online mengalami kenaikan sementara variabel Literasi digital dan Pembelajaran online diasumsikan tetap maka variabel Hasil Belajar juga akan mengalami kenaikan sebesar (-0,008).

b. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji T)

Uji parsial bertujuan guna mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji t. Analisis secara parsial ini digunakan untuk menentukan variabel bebas yang memiliki variabel hubungan paling dominan terhadap variabel bebas terikat sehingga peneliti menggunakan uji t.

Tabel 4. 15 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji_t)

		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta				Tolerance
1	(Constant)	3,741	,120		31,154	,000		
	X1	,001	,003	,035	,284	,777	,341	2,933
	X2	,010	,005	,260	2,209	,028	,371	2,699
	X3	-,008	,003	-,367	-3,154	,002	,379	2,635

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil uji t diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} Literasi Digital adalah 0,284 dan t_{tabel} sebesar 1,65318 pada signifikansi 0,05 dengan $df = n-k-1$ atau $df = 188-3-1= 184$, maka didapatkan t_{tabel} sebesar 1,65318. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,284 < 1,65318$) dan signifikansi ($0,777 > 0,05$), artinya tidak terdapat hubungan antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar.

Selanjutnya dapat diketahui bahwa t_{hitung} Media Pembelajaran yaitu 2,209 dan t_{tabel} sebesar 1,65318 pada signifikansi 0,05 dengan $df = n-k-1$ atau $df = 188-3-1= 184$, maka didapatkan t_{tabel} sebesar 1,65318. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,209 > 1,65318$) dan signifikansi ($0,028 < 0,05$), artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar.

Kemudian diketahui bahwa t_{hitung} Pembelajaran Online adalah -3,154 dan t_{tabel} pada signifikansi 0,05 dengan t_{tabel} sebesar

1,65318 pada signifikansi 0,05 dengan $df = n-k-1$ atau $df = 188-3-1 = 184$, maka didapatkan t_{tabel} sebesar 1,65318. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-3,154 > 1,65318$) dan signifikansi ($0,002 < 0,05$), artinya terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar.

c. Uji signifikansi Simultas (Uji F)

Analisis uji simultan digunakan untuk mengetahui atau menentukan variabel bebas yang memiliki pengaruh secara bersama – sama yang signifikan terhadap variabel terikat. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk melakukan uji F, yaitu :

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka artinya tidak terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y.
- b. Cara singkat dan cepat untuk melihat signifikansi uji F yaitu, bila nilai F_{hitung} lebih besar dari pada 4, maka H_0 yang menyatakan $b_1 = b_2 = \dots b_k = 0$ dapat ditolak pada derajat kepercayaan 5%. Maka dengan ini, kita menerima H_a , yang mengatakan semua variabel independen secara serentak dan signifikan mempengaruhi variabel dependen.

Tabel 4. 16 Uji Statistik F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,323	3	,108	3,875	,010 ^b
	Residual	5,087	183	,028		
	Total	5,410	186			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Dari output diatas diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 3,875.

Nilai F_{tabel} dapat dicari pada tabel distribusi F dengan tingkat signifikansi 0,05 dimana $df_1 = \text{jumlah variabel} - 1$ atau $4 - 1 = 3$, dan $df_2 = n - k - 1 = 184$, maka ddidapat 2,65. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($3,875 > 2,65$) dan signifikansi ($0,010 < 0,05$) yang artinya bahwa Literasi Digital, Media Pembelajaran, dan Pembelajaran Online secara simultan atau bersama-sama berhubungan terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Berikut ini adalah output dari perhitungan koefisien determinasi dengan *IBM SPSS vs 26*.

Tabel 4. 17 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,244 ^a	,060	,044	,16673
a. Predictors: (Constant), Pembelajaran_Online, Media_Pembelajaran, Literasi_Digital				
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar				

Sumber: Tabel diolah oleh peneliti

Dari output diatas dapat dilihat bahwa R Square atau R^2 pada tabel model summary sebesar 0,060. Hal ini dapat disimpulkan bahwa korelasi antar variabel Literasi Digital, Media Pembelajaran, dan Pembelajaran Online secara bersama-sama dengan variabel Hasil Belajar Mahasiswa adalah sebesar 60%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil teknik pengumpulan data dan dilakukannya uji asumsi klasik, maka dapat dikatakan bahwa hasil pengujian dianggap memenuhi persyaratan untuk dilakukan perhitungan ke tahap pengujian hipotesis dan analisis koefisien determinasi.

4.3.1 Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan, ditemukan bahwa Literasi Digital secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Terlihat pada hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,284 yaitu kurang dari t_{tabel} 1,65318 selain itu nilai

probabilitas 0,777 lebih besar dari signifikansi alpha 0,005. Nilai koefisien regresi pada variabel literasi digital sebesar 0,001, yang berarti jika literasi digital mengalami kenaikan sebesar 1, maka literasi digital juga akan meningkat sebesar 0,001 dan koefisien X_1 bernilai positif. Maka literasi digital tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta pada semester 113. Hal ini berarti H_0 diterima dan H_a ditolak

Penyebab hipotesis ini ditolak, dikarenakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari literasi digital terhadap hasil belajar, dikarenakan terdapat aspek yang mendominasi dengan jumlah skor 2535, aspek tersebut ialah Komunikasi Efektif melalui digital. Dimana Komunikasi Efektif merupakan indikator yang membuktikan bahwa mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta memaksimalkan penggunaannya untuk menunjang pembelajaran. Sedangkan aspek lainnya belum mempengaruhi tingkat literasi digital terhadap hasil belajar. Dalam hal ini, tingkat literasi digital tidak bisa dijadikan tolak ukur mahasiswa dalam penentuan hasil belajarnya.

Paul Giltser dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (2019), sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Dalam hal tersebut

diperlukan keterampilan khusus agar dapat memberikan manfaat terutama dalam pembelajaran dan dunia pendidikan. Namun disisi lain peserta didik tidak selektif dan tidak mempunyai kaidah khusus dalam mengakses konten digital, bahkan ditemukan banyak tidak mempercayai materi yang mereka akses melalui digital. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Effendi .et. all, 2019) bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan tidak adanya pengaruh literasi media digital terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa program studi pendidikan agam islam.

4.3.2 Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan, ditemukan bahwa Media Pembelajaran secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Terlihat pada hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,209 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 1,65318 selain itu nilai probabilitas 0,28 kurang dari signifikansi α 0,005. Nilai koefisien regresi pada variabel media pembelajaran sebesar 0,010, yang berarti jika media pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 1, maka media pembelajaran juga akan meningkat sebesar 0,010. Koefisien X^2 bernilai positif yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat efektifitas dan kualitas media pembelajaran, maka semakin tinggi

hasil belajar mahasiswa. Maka media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta pada semester 113. Hal iniberarti H_0 2 ditolak dan H_a 2 diterima

Dari hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa dianggap mampu dan menguasai penggunaan media penunjang pembelajaran seperti WPS Office yang didalamnya terdapat beberapa Microsoft Office yang memudahkan penggunaan dengan Handphone, Aplikasi Mendeley yang juga membantu mahasiswa melakukan praktik penyesipan, penulisan, dan pemformatan sitasi atau citation, serta modul yang tentunya salah satu pilihan literatur dalam kondisi pembelajaran online.

Menurut Nana Sudjana (1995), pencapaian hasil belajar di pengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dimana faktor tersebut berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal yang salah satunya terdapat dari lingkungan sekolah dimana jenis upaya belajar yang digunakan pendidik dengan peserta didik yaitu media pembelajaran untuk menunjang pembelahan yang berfungsi menyampaikan isi dan pesann dari materi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurwidayanti & Mukminan, 2018) dimana terdapat interaksi yang menyebabkan Media Pembelajaran mempengaruhi Hasil Belajar khususnya aspek kognitif.

4.3.3 Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan, ditemukan bahwa Pembelajaran online secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Terlihat pada hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $-3,154$ yaitu lebih besar dari t_{tabel} $1,65318$ selain itu nilai probabilitas $0,002$ kurang dari signifikansi α $0,005$. Nilai koefisien regresi pada variabel pembelajaran online sebesar $-0,008$, yang berarti jika pembelajaran online mengalami kenaikan sebesar 1, maka pembelajaran online juga akan meningkat sebesar $-0,008$. Koefisien X^2 bernilai negatif yang berarti terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara Pembelajaran online dengan Hasil Belajar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi pelaksanaan pembelajaran online maka akan berpengaruh negatif pada hasil belajar mahasiswa. Maka pembelajaran online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta pada semester 113. Hal ini berarti H_03 ditolak dan H_a3 diterima

Berdasarkan kesan mahasiswa dalam pembelajaran online, mahasiswa cenderung merasa bahwa pembelajaran online mempengaruhi kualitas belajarnya sehingga berpengaruh negatif terhadap hasil belajarnya. Pembelajaran online dianggap membuat

kegiatan belajar mahasiswa menjadi kurang maksimal. Disisi lain, pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19 membuat mahasiswa merasa aman karna dapat mengurangi aktivitas sosial yang menyebabkan kerumunan sehingga dapat melakukan *proteksi* diri dan keluarganya.

Salma, dkk (2013) menjelaskan persiapan sebelum memberikan layanan belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan belajar, terutama pada *online learning* dimana adanya jarak antara pembelajar dan pemelajar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Dwi Briannur, dkk (2020) dimana Pembelajaran Online berpengaruh terhadap Hasil belajar namun pengaruh tersebut bersifat negatif. Kurangnya sarana dan prasarana yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi dan ketidaksiapan teknologi juga menjadi suatu hambatan dalam berlangsungnya kegiatan belajar online. Sehingga hasil belajar yang diberikan pemelajar tidak 100% lancar atau efektif.

4.1 Pengaruh Literasi Digital, Media Pembelajaran dan Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa

Berdasarkan perhitungan uji F, didapatkan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Literasi Digital, Media Pembelajaran dan Pembelajaran Online berpengaruh secara simultan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Jakarta. Kemudian, hasil perhitungan koefisien determinasi memiliki nilai R^2 sebesar 0,60. Hal tersebut berarti seluruh variabel independen dalam penelitian ini yaitu Literasi Digital, Media Pembelajaran (X2), dan Pembelajaran Online (X3) dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Y) secara simultan sebesar 60% sedangkan sisanya sebesar 40% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan penelitian tentang Pengaruh Literasi Digital, Media Pembelajaran, dan Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Semester 113, maka peneliti dapat menyimpulkan:

1. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar. Berdasarkan hasil penelitian jika ingin memperoleh hasil belajar yang maksimal maka diperlukan tindakan yang selektif dalam mencari informasi dan kreativitas dalam memanfaatkan literasi digital . Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Effendi et al., 2019) bahwa literasi media digital memiliki manfaat positif dan negatif tergantung bagaimana keterampilan pemanfaatan, memproduksi dan menganalisa dalam individu yang juga di jelaskan oleh Winner bahwa literasi media digital memiliki tiga paradoks yang dapat memberikan resiko destruktif bagi penggunaanya yaitu *Paradox of Intelligence, Paradox of Lifespace, Paradox of Technology and Democracy*.
2. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar. Hal ini berarti semakin tingginya tingkat efektivitas dan kualitas penggunaan media maupun media utama atau media penunjang lainnya akan semakin tinggi dan semakin rendah tingkat

efektifitas dan kualitas terhadap penggunaannya maka hasil belajar akan semakin rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Fadhilah Romadhona, 2016) bahwa terdapat kriteria yang digunakan untuk menilai efektifitas dan kualitas penggunaan media pembelajaran ada dua, yaitu kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran.

3. Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara Pembelajaran Online dengan Hasil Belajar. Hal ini berarti jika semakin tinggi pelaksanaan pembelajaran online maka akan berdampak negatif pada hasil belajar yang diperoleh mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Nugraha1 et al., 2020) bahwa peserta didik yang mengikuti program pembelajaran daring *Learning* dapat menghemat waktu dan tenaga. Sehingga waktudan tenaga yang tersisa dapat dipergunakan untuk hal-hal yang lainnya diluar jam pembelajaran. Namun sisa waktu tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh sebagian peserta didik, sehingga ilmu dan pembelajaran yang telah didapatkan tidak terasah dengan baik dan mempengaruhi terhadap hasil belajar nya yang kurang maksimal.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara literasi digital, media pembelajaran, pembelajaran online dengan hasil belajar mahasiswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara literasi digital (X1), media pembelajaran (X2), pembelajaran online (X3).

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan hasil yang telah ditemukan berdasarkan penelitian pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Semester 113, maka terdapat implikasi yaitu sebagai berikut.

1. Literasi Digital secara parsial tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, berdasarkan hasil penelitian terdapat aspek yang mendominasi pada tingkat literasi digital mahasiswa yaitu aspek komunikasi efektif. Hal tersebut merupakan aspek terpenting dalam situasi pembelajaran untuk berkoordinasi tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar serta komunikasi antar mahasiswa tentang penugasan kelompok.
2. Media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, berdasarkan penelitian jika ingin mendapatkan hasil belajar yang maksimal mahasiswa harus memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, jika media pembelajaran digunakan secara efektif sesuai dengan jumlah skor indikator yang tertinggi yaitu pemanfaatan media maka akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar berupa output indeks prestasi semester.
3. Pembelajaran online berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, dilihat dari nilai tertinggi dari indikator pembelajaran online, pembelajaran online dirasakan efektif apabila dosen mengadakan diskusi setelah pembelajaran melalui platform WA Group sebagai sumber mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan lebih jelas.

4. Berdasarkan nilai tertinggi dari pengisian kolom Indeks Prestasi Semester 113, mahasiswa merasakan kesulitan hanya pada awal pembelajaran karena beradaptasi dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran online. Setelah menguasai, mahasiswa lebih dimudahkan karena materi yang didapat berupa materi esensial dan media pembelajaran bervariasi sehingga menarik bagi mahasiswa, maka ditemukan dalam penelitian sebanyak 70% mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018-2020 pada semester 113 mendapatkan output Indeks Prestasi Semester dengan predikat pujian.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran online di masa Pandemi Covid-19, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna untuk kelanjutan studi ilmiah mengenai hasil belajar.

1. Setiap mahasiswa lebih meningkatkan lagi keamanan elektronik dalam literasi digital. Dimana indikator tersebut memiliki persentase terendah di dalam variabel literasi digital. Peningkatan tersebut bisa dilakukan dengan kesadaran mahasiswa terhadap pemakaian teknologi yang menunjang pembelajaran agar tidak terdapat hambatan yang disebabkan oleh abai dalam pemakaian elektronik. Serta dapat memperhatikan pemanfaatan dan menganalisa penggunaan media

digital dengan baik dan tepat sehingga pengalaman literasi digital pada mahasiswa tidak menimbulkan resiko destruktif.

2. Mahasiswa juga dapat meningkatkan pemanfaatan dalam media pembelajaran yang telah tersedia. Dimana indikator tersebut memiliki persentase terendah dalam variabel media pembelajaran. Seperti halnya memaksimalkan penggunaan mendeley untuk mendukung penulisan daftar pustaka dalam karya ilmiah serta memanfaatkan media audio visual dimana mahasiswa dapat menuangkan materinya dalam bentuk siaran podcast yang dapat dipelajari bagi semua orang.
3. Mahasiswa juga dapat meningkatkan tentang pemahaman bahan ajar secara keseluruhan. Dimana indikator kesesuaian bahan ujian dengan bahan kuliah memiliki persentase terendah dalam variabel pembelajaran online. Peningkatan pemahaman bahan ajar secara keseluruhan dapat membantu ketika bahan ujian dianggap lebih tinggi kesulitannya dari pada materi yang disampaikan saat perkuliahan. Hal ini juga dapat dilakukan dalam mempelajari banyak studi kasus. Serta menjalankan pembelajaran online dengan semangat dan aktif berdiskusi mengenai materi pembelajaran dan dapat memanfaatkan sisa waktu kosong untuk dipergunakan pada hal lainnya diluar jam pembelajaran seperti mengikuti webinar, workshop pembelajaran maupun kegiatan kampus merdeka yang baru-baru ini dilaksanakan oleh Kemendikbud untuk menunjang kegiatan mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan diluar jam pelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan perkembangan teknologi yang terus berjalan, akan sangat banyak peluang untuk meneliti hubungan hasil belajar dengan variabel psikologis lain, misalnya menguji hubungan literasi digital dengan pengembangan keterampilan terhadap hasil belajar mengingat tingginya pengaruh hasil belajar terhadap literasi dan aspek psikologis.



DAFTAR PUSTAKA

- AECT (Association for Educational Communication and Technology). (1976). *Evaluating Media Programs District and School*. The Association.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1).
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>
- Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & Usman Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.
- Barry Morris. (1989). *Pendekatan dan Pembelajaran Online*.
<http://hmaryana.blogspot.com/2011/05/pendekatan-danmodel-pembelajaran.html%0D>
- Burhan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik serta ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Prenada Media Group.
- Burhan, B. (2017). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Grup.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Effendi, F., Bustanur, & Mailani, I. (2019). Pengaruh Literasi Media Digital Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jom Fik Uniks*, 1(1), 81–93.
- Fadhilah Romadhona, N. (2016). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Pada Kelas Vii Dan Viii Smp Kemala

- Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–8.
- Gerlach, Vernon S. & Ely, D. P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach* (Second Edi). Prentice-Hall.
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.
- H.A.R. Tilaar. (2002). *Membenahi Pendidikan Nasional*. PT Rineka Cipta.
- Hague C & Payton S. (2010). *Digital Literacy Across The Curriculum*. Futurelab.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Citra Adtya Bakti.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Anuva*, 4(2), 231–240.
- Ismawati, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(2), 091–104.
- Johar, Rahmah., & Hanum, L. (2016). *Strategi belajar mengajar*. ID: Deepublish.
- Kern, R. (2000). *Literacy and Language Teaching*. Oxford University.
- Liu, A. N. A. M., & Ilyas, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Martin. A. (2008). “*Literacies for Age Digital Age*” dalam Martin & D. Madigan

(eds), *Digital Literacies for Learning*. Facet.

Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1990). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.

Nugraha1, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.

Numiek Sulisty, H. (2013). Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.3(1).

Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>

Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>

Paran, A. (2003). Literacy and Language Teaching. *ELT Journal*, 57(1), 79–82. <https://doi.org/10.1093/elt/57.1.79>

Permendikbud No 23 Tahun 2015.

- PUJI HANDAYANI, I. (2018). Pengaruh Program Literasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 21 Surabaya. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 6(3).
- Rahmatia, M., Monawati, & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 212–227.
- Ratna, W. (2013). “Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013” (online).
- Reska K. Nistanto. (2015). *Pengguna Internet Indonesia*. www.tekno.kompas.com/read/2015/03/26/14053597/Pengguna.Internet.Indonesia%0Aia.Tembus.88.Juta
- Rianda, R., Mashudi, & Ulfah, M. (2014). *Pengaruh Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. 1–8.
- Romdhoni, A. (2013). *Al-Qur'an dan Literasi*. Literatur Nusantara.
- ronald, jimi. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Power Pont Terhadap Hasil Belajar Materi Hukum Perusahaan Pada Mahasiswa 2014 Sesi F Pendidikan Ekonomi Stkip Pgri Sumbar. *Economica*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.22202/economica.v5i1.328>
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- S. Ibnu, Mukhadis, dan Dasna. (2003). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*.

Penerbit Universitas Negeri Malang.

- Sabri M, A. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Pedoman Ilmu Jaya.
- Setiyani. (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 5(2).
https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/DP/4921
- Setyawan, I. A. (2018). *Kupas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi*.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, A. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Mind Map Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Bekasi Utara Nur Astyani*.
- Suharsimi, A. (1989). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. PT Bina Aksara.
- Supranto. (2008). *Statistik: Teori dan Aplikasi (Edisi ketujuh jilid 1)*. Erlangga.
- Suryadi. (2018). *Strategi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Swita Amalia, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA Jurnal Ilmiah Komunikasi*.
- Syaiful Bahri, D. (2012). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Tavdgiridze, L. (2016). Literacy Competence Formation of the Modern School. *Journal of Education and Practice*, 7(26), 107–110.
<http://proxy.libraries.smu.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.as>

px?direct=true&db=eric&AN=EJ1115864&site=ehost-live&scope=site

Thobroni dan Arif. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validitas Instrumen

No	r hitung Pearson Correlation	Sig. Hasil Korelasi	r tabel Pearson Product Moment	Kesimpulan
LD1	0,342	0,065	0,361	Tidak Valid
LD2	0,446	0,013	0,361	Valid
LD3	0,495	0,005	0,361	Valid
LD4	0,560	0,001	0,361	Valid
LD5	0,506	0,004	0,361	Valid
LD6	0,638	0,000	0,361	Valid
LD7	0,526	0,003	0,361	Valid
LD8	0,503	0,005	0,361	Valid
LD9	0,022	0,908	0,361	Tidak Valid
LD10	0,565	0,001	0,361	Valid
LD11	0,569	0,001	0,361	Valid
LD12	0,402	0,028	0,361	Valid
LD13	0,249	0,184	0,361	Tidak Valid
LD14	0,637	0,000	0,361	Valid
LD15	0,480	0,007	0,361	Valid
LD16	0,624	0,000	0,361	Valid
LD17	0,545	0,002	0,361	Valid
LD18	0,491	0,006	0,361	Valid
MP1	0,459	0,011	0,361	Valid
MP2	0,580	0,001	0,361	Valid
MP3	0,425	0,019	0,361	Valid
MP4	0,771	0,000	0,361	Valid
MP5	0,678	0,000	0,361	Valid
MP6	0,556	0,001	0,361	Valid
MP7	0,545	0,002	0,361	Valid
MP8	0,651	0,000	0,361	Valid
MP9	0,672	0,000	0,361	Valid
PO1	0,238	0,205	0,361	Tidak Valid
PO2	0,261	0,163	0,361	Tidak Valid
PO3	0,443	0,014	0,361	Valid
PO4	0,073	0,700	0,361	Tidak Valid
PO5	0,401	0,028	0,361	Valid
PO6	0,419	0,021	0,361	Valid
PO7	0,579	0,001	0,361	Valid
PO8	0,775	0,000	0,361	Valid

PO9	0,794	0,000	0,361	Valid
PO10	0,505	0,004	0,361	Valid
PO11	0,450	0,013	0,361	Valid
PO12	0,521	0,003	0,361	Valid
PO13	0,356	0,054	0,361	Tidak Valid
PO14	0,357	0,053	0,361	Tidak Valid
PO15	0,489	0,006	0,361	Valid
PO16	0,695	0,000	0,361	Valid
PO17	0,186	0,326	0,361	Tidak Valid
PO18	0,683	0,000	0,361	Valid
PO19	0,473	0,008	0,361	Valid
PO20	0,383	0,037	0,361	Valid
PO21	0,733	0,000	0,361	Valid



Lampiran 2 Analisis Deskriptif Variabel

<i>LD</i>		<i>MP</i>	
Mean	62,56	Mean	39,32
Standard Error	0,52	Standard Error	0,30
Median	64,00	Median	40,00
Mode	69,00	Mode	45,00
Standard Deviation	7,25	Standard Deviation	4,26
Sample Variance	52,54	Sample Variance	18,19
Kurtosis	0,31	Kurtosis	-0,65
Skewness	-0,81	Skewness	-0,46
Range	36,00	Range	18,00
Minimum	38,00	Minimum	27,00
Maximum	74,00	Maximum	45,00
Sum	12261,00	Sum	7707,00
Count	196,00	Count	196,00

<i>PO</i>		<i>Y</i>	
Mean	65,06	Mean	3,57
Standard Error	0,54	Standard Error	0,02
Median	66,50	Median	3,60
Mode	75,00	Mode	3,60
Standard Deviation	7,53	Standard Deviation	0,29
Sample Variance	56,73	Sample Variance	0,08
Kurtosis	-0,45	Kurtosis	13,21
Skewness	-0,59	Skewness	-2,27
Range	30,00	Range	2,80
Minimum	45,00	Minimum	2,00
Maximum	75,00	Maximum	4,80
Sum	12751,00	Sum	699,80
Count	196,00	Count	196,00

M	62,56
SD	7,24
1,5 SD	10,86
M-1,5SD	51,7
M+1,5SD	73,42

Sangat Rendah	$X < 51,7$
Rendah	$62,56 > X \geq 51,7$
Tinggi	$73,42 > X \geq 62,56$
Sangat Tinggi	$X \geq 73,42$

Lampiran 3. Instrumen Hasil Belajar

No	Pernyataan	Jawaban	Kesan Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19
2	Indeks Prestasi Kumulatif Semester 113		



Lampiran 4 Indeks Prestasi Semester 113

Responden	Indeks Prestasi Semester 113	Predikat Sementara
1	3,83	Pujian
2	3,87	Pujian
3	3,74	Pujian
4	3,88	Pujian
5	3,45	Sangat Memuaskan
6	3,52	Pujian
7	3,66	Pujian
8	3,66	Pujian
9	3,77	Pujian
10	3,86	Pujian
11	3,81	Pujian
12	3,64	Pujian
13	3,11	Sangat Memuaskan
14	3,57	Pujian
15	3,62	Pujian
16	3,72	Pujian
17	3,44	Sangat Memuaskan
18	3,44	Sangat Memuaskan
19	3,66	Pujian
20	3,64	Pujian
21	3,52	Pujian
22	3,66	Pujian
23	3,75	Pujian
24	3,86	Pujian
25	3,72	Pujian
26	3,68	Pujian
27	3,74	Pujian
28	3,73	Pujian
29	3,64	Pujian
30	3,86	Pujian
31	3,65	Pujian
32	3,86	Pujian
33	3,44	Sangat

		Memuaskan
34	3,66	Pujian
35	3,49	Sangat Memuaskan
36	3,67	Pujian
37	3,43	Sangat Memuaskan
38	3,74	Pujian
39	3,9	Pujian
40	3,69	Pujian
41	3,83	Pujian
42	3,86	Pujian
43	3,61	Pujian
44	3,53	Pujian
45	3,7	Pujian
46	3,61	Pujian
47	3,91	Pujian
48	3,94	Pujian
49	3,73	Pujian
50	3,23	Sangat Memuaskan
51	3,94	Pujian
52	4	Pujian
53	3,92	Pujian
54	3,83	Pujian
55	3,75	Pujian
56	2	-
57	3,82	Pujian
58	3,33	Sangat Memuaskan
59	3,51	Pujian
60	3,62	Pujian
61	3,61	Pujian
62	2	-
63	3,86	Pujian
64	3,62	Pujian
65	3,77	Pujian
66	3,74	Pujian
67	3,93	Pujian
68	2	-
69	3,72	Pujian
70	3,51	Pujian

71	3,62	Pujian
72	3,11	Sangat Memuaskan
73	3,81	Pujian
74	3,81	Pujian
75	3,86	Pujian
76	3,91	Pujian
77	3,94	Pujian
78	3,51	Pujian
79	3,42	Sangat Memuaskan
80	3,51	Pujian
81	3,71	Pujian
82	3	Sangat Memuaskan
83	3,22	Sangat Memuaskan
84	3,23	Sangat Memuaskan
85	3,23	Sangat Memuaskan
86	3	Sangat Memuaskan
87	3,86	Pujian
88	3,52	Pujian
89	3,66	Pujian
90	3,71	Pujian
91	3,28	Sangat Memuaskan
92	3,45	Sangat Memuaskan
93	3,55	Pujian
94	3,25	Sangat Memuaskan
95	2,86	Memuaskan
96	3,86	Pujian
97	3,66	Pujian
98	3,66	Pujian
99	3,52	Pujian
100	3,86	Pujian
101	3,66	Pujian
102	3,23	Sangat Memuaskan
103	3,45	Sangat

		Memuaskan
104	3	Sangat Memuaskan
105	3,45	Sangat Memuaskan
106	3,71	Pujian
107	3,66	Pujian
108	3,45	Sangat Memuaskan
109	3,77	Pujian
110	3,75	Pujian
111	3,82	Pujian
112	3,55	Pujian
113	3,88	Pujian
114	3,45	Sangat Memuaskan
115	3,71	Pujian
116	3,86	Pujian
117	3,52	Pujian
118	3,76	Pujian
119	3,55	Pujian
120	3,66	Pujian
121	3,45	Sangat Memuaskan
122	3,52	Pujian
123	3,71	Pujian
124	3,85	Pujian
125	3,66	Pujian
126	3,66	Pujian
127	3,71	Pujian
128	3,75	Pujian
129	3,71	Pujian
130	3,86	Pujian
131	3,52	Pujian
132	3,71	Pujian
133	3,71	Pujian
134	3,52	Pujian
135	3,78	Pujian
136	3,71	Pujian
137	3,66	Pujian
138	3,45	Sangat Memuaskan

139	3,23	Sangat Memuaskan
140	3,45	Sangat Memuaskan
141	3,25	Sangat Memuaskan
142	3,75	Pujian
143	3,66	Pujian
144	3,45	Sangat Memuaskan
145	3,66	Pujian
146	3,33	Sangat Memuaskan
147	3,71	Pujian
148	3,52	Pujian
149	3,52	Pujian
150	3,66	Pujian
151	3,66	Pujian
152	3,65	Pujian
153	3,71	Pujian
154	3,52	Pujian
155	3,66	Pujian
156	3,45	Sangat Memuaskan
157	3,25	Sangat Memuaskan
158	3,72	Pujian
159	3,86	Pujian
160	3,56	Pujian
161	3,66	Pujian
162	3,71	Pujian
163	3,86	Pujian
164	3,71	Pujian
165	3,64	Pujian
166	3,73	Pujian
167	3,74	Pujian
168	3,69	Pujian
169	3,71	Pujian
170	3,49	Sangat Memuaskan
171	3,55	Pujian
172	3,74	Pujian
173	3,69	Pujian

174	3,86	Pujian
175	3,45	Sangat Memuaskan
176	3,52	Pujian
177	3,86	Pujian
178	3,45	Sangat Memuaskan
179	3,86	Pujian
180	3,59	Pujian
181	3,65	Pujian
182	3,43	Sangat Memuaskan
183	3,66	Pujian
184	3,55	Pujian
185	3,55	Pujian
186	3,64	Pujian
187	3,69	Pujian
188	3,52	Pujian
189	3,52	Pujian
190	3,55	Pujian
191	3,64	Pujian
192	3,61	Pujian
193	3,66	Pujian
194	3,52	Pujian
195	3,73	Pujian
196	3,86	Pujian

Lampiran 5 Instrumen Variabel Literasi Digital

LITERASI DIGITAL

Berilah jawaban atas pernyataan-pernyataan dengan tanda (√) pada kolom yang tersedia. Tersedia lima pilihan yaitu :

SS : Sangat setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

RR : Ragu-Ragu (Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

1. Keterampilan Fungsional

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya mampu membuat penomoran halaman yang berbeda (angka romawi, angka , dll) dalam satu dokumen di Ms. Word menggunakan fitur <i>Section Book</i>					
2	Saya mampu membuat daftar pustaka otomatis dengan menggunakan fitur References dan Mendeley					
3	Saya mampu menambahkan Daftar Isi secara otomatis					

2. Kreativitas

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
4	Saya mampu membuat animasi bergerak dalam format GIF					
5	Saya mampu membuat mind Mapping menggunakan aplikasi canva					
6	Saya mampu merubah Slide Presentasi menjadi format Video dengan cara <i>Screen Recording</i>					

3. Berpikir Kritis dan Evaluatif

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
7	Ketika teman saya memberikan Suatu informasi baru melalui sosial media, saya akan bertanya pada kolom komentar mengenai sumber datanya					
8	Saya sering mengecek beberapa <i>website</i> untuk melihat beberapa sudut pandang mengenai kabar informasi yang beredar di internet					
9	Saya memanfaatkan fitur e library, google scholar, dan google browser untuk mendapatkan beberapa referensi sebagai pengganti sementara perpustakaan					

5. Komunikasi Efektif dan Kolaborasi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
10	Sebelum ujian saya dan teman saya melakukan diskusi melalui zoom dan memanfaatkan fitur <i>share screen</i> untuk berbagi informasi					
11	Saya bersama anggota kelompok lainnya dapat menyelesaikan 10 <i>slide</i> presentasi selama 1 hari					
12	Saya bersama dengan anggota Kelompok lainnya berhasil menyelesaikan <i>slide</i> presentasi melalui komunikasi virtual (E-mail, Line, dll)					

6. Pemanfaatan Ms. Power Point

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
13	Slide presentasi yang saya buat masih dapat terbaca pada jarak 3 meter					
14	Saya mampu membuat desain slide power point dengan kreatif agar audiens tidak bosan					
15	Saya membuat point to point pada slide presentasi agar tidak terlihat banyak kalimat					

7. Keamanan Elektronik

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
16	Saya selalu mengganti <i>password</i> Sosial media saya (E- mail,Facebook) secara berkala (6 bulan sekali)					
17	Saya selalu mematikan laptop Setelah menggunakan belajar selama 6 jam					
18	Saya membuat <i>Back Up</i> document agar tidak mudah hilang					



Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas Literasi Digital

No	Responden	NIM	Literasi Digital (X1)																Skor			
			X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16		X1.17	X1.18	
1	Aida Fitri	1701619022	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67
2	Dianna Annisa	1701619112	4	5	5	3	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	3	4	5	3	3	71
3	Edhelyn Nesya	1701619112	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	3	4	5	3	3	71
4	Ayu Saputri	1701619112	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	3	3	3	71
5	Sekar Tri Widati	1701620088	3	5	3	2	4	2	2	5	5	5	3	3	2	4	3	4	2	2	2	58
6	Pipih Hapayani	1701620123	4	3	3	4	4	4	2	1	4	5	3	3	3	4	3	3	4	1	5	55
7	Hellend Fransiska	1701620125	5	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	56
8	Edhelyn Nesya	1701619112	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	3	3	3	71
9	Eva Monica	1701620028	5	5	5	1	5	2	2	4	4	5	5	4	4	2	4	4	2	4	4	64
10	Lintang Larasati	1701620101	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	5	4	4	4	4	2	4	4	64
11	Sukarja	1701620032	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	3	3	4	3	3	3	3	4	3	69
12	Muhamad Alfriansyah	1701620059	3	4	5	3	3	3	3	4	2	4	5	3	3	3	3	3	3	2	2	56
13	Wanda Nurfadillah	1701620062	4	5	5	3	1	5	4	5	4	3	5	1	4	5	3	3	5	1	4	62
14	Nabilla Ekariyana Mursita	1701620008	3	5	4	3	5	2	5	4	5	4	5	3	3	5	4	4	4	3	3	65
15	Hari H	1701620019	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
16	Anta Lia Tantri	1701620048	1	5	4	2	4	2	4	2	3	2	5	3	3	5	3	3	4	1	3	56
17	Nadiyah Nurli Fadillah	1701620057	5	5	5	4	2	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	2	3	67
18	Hana Nabilla	1701620004	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	63
19	Aniendhya Azzahra	1701620042	4	5	5	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	63
20	Irsyad Bryandhito	1701620045	5	5	5	1	5	5	5	3	4	5	4	5	2	5	1	4	4	1	5	64
21	Antisah Fitri	1701620001	5	5	5	3	5	5	5	3	5	2	2	5	5	1	5	5	5	5	5	71
22	Amelia Febrianti	1701620051	4	5	5	1	5	2	1	5	5	5	3	2	2	5	3	4	5	2	1	56
23	Ardialih Fitriani	1701620012	3	4	3	3	4	4	5	3	3	5	3	4	4	3	4	4	3	4	4	62
24	Yuljeta Putri Anggraini	1701620065	5	5	5	2	2	2	2	4	4	5	2	5	3	2	5	5	2	2	2	60
25	Azka Safira Rahman	1701620063	1	4	5	2	5	5	4	4	5	5	1	5	4	1	5	5	1	1	2	65
26	Meisya Permata Nur Asyfa	1701620050	3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	68
27	Shofiyatul Hidayah	1701620026	5	5	5	1	4	1	4	1	3	5	3	5	5	3	4	5	1	3	3	59
28	Isnaini Intan Permadiani	1701620027	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	81
29	Maria Umiyati	1701620005	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	79
30	Muhammad Rio Julianto	1701620067	2	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	75
K																			18			
K-1																			17			
K/K-1																			1,05882353			
Jumlah Varians Butir																			15,7126437			
Jumlah Varians Total																			58,9241379			
Alpha Cronbach																			0,798			
Keputusan																			Reliabel			

Lampiran 8 Instrumen Validitas Media Pembelajaran

Media Pembelajaran

Berilah jawaban atas pernyataan-pernyataan dengan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Tersedia lima pilihan yaitu :

SS : Sangat setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

RR : Ragu-Ragu (Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

1. Penggunaan Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Media pembelajaran yang digunakan dosen bervariasi di setiap perkuliahan					
2	Saya lebih menyukai ketika dosen menggunakan media audio visual dalam perkuliahan					
3	Pada Pembelajaran Jarak Jauh dosen cenderung menggunakan <i>Zoom Meeting</i> dibandingkan WA Group					

2. Pemanfaatan Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
4	Saya mampu membuat video tutorial penggunaan mendeley					
5	Saya mampu membuat karya tulis, opini dan bercerita tentang suatu hal menjadi rekaman podcast					
6	Ketika ada perbaikan tugas, saya mampu memanfaatkan fitur WPS (Ms.Word,Power Point dll) pada handphone saya dalam keadaan mendesak tidak membawa laptop					

3. Pengadaan Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
7	Saya menginstal <i>Mendeley</i> di laptop saya untuk membuat daftar pustaka					
8	Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar, saya selalu menyimpan <i>E-book</i> pada laptop atau handphone saya					
9	Saya menginstal aplikasi WPS Office (Ms. Word, Power Point, dll) pada handphone saya untuk memudahkan dalam belajar					



Lampiran 11 Instrumen Validitas Pembelajaran Online

Pembelajaran Online

Berilah jawaban atas pernyataan-pernyataan dengan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Tersedia lima pilihan yaitu :

SS : Sangat setuju (Skor 5)

S : Setuju (Skor 4)

RR : Ragu-Ragu (Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

1. Edukasi Pandemi Covid-19

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya tinggal di DKI Jakarta					
2	Saya pernah atau sedang terpapar virus Covid-19					
3	Program pembelajaran online membuat saya dan keluarga aman dari penularan Covid-19					
4	Saya mengerjakan tugas sesuai deadline yang diberikan dosen					
5	Pembelajaran konvensional (tatap muka) membuat saya lebih memahami materi kuliah daripada pembelajaran online					
6	Pembelajarann online saat pandemi membuat kegiatan belajar saya maksimal					

2. Kesesuaian Materi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
7	Materi perkuliahan yang diberikan dosen sesuai dengan silabus mata kuliah					
8	Dosen memberikan contoh kasus-kasus ataupun isu-isu yang relevan dan up to date					
9	Saya mendapatkan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran					

3. Tingkat Pemahaman

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
10	Kejelasan dosen dalam memberikan bahan kuliah memudahkan saya untuk memahami materi					
11	Saya bertanya mengenai materi perkuliahan apabila saya kurang memahaminya					
12	Setelah jam perkuliahan dosen membuka kesempatan diskusi pada WA Group bagi mahasiswa yang kurang memahami materi					

4. Sifat Disiplin Mahasiswa

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
13	Saya hadir 10 menit sebelum perkuliahan online dimulai					
14	Terkadang saya tidak memperhatikan dosen dan bermain handphone ketika kuliah menggunakan Zoom Meeting					
15	Saya menyalakan kamera laptop saya ketika Zoom Meeting sebagai bentuk menghargai yang sedang presentasi					

5. Kesesuaian Bahan Ujian dengan Bahan Kuliah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
16	Soal ujian sesuai dengan materi yang diberikan dosen pada saat perkuliahan					
17	Soal ujian yang diberikan dosen merupakan beberapa soal dari tugas latihan saat perkuliahan					
18	Dosen selalu mereview kembali materi perkuliahan menjelang Ujian					

6. Evaluasi Pembelajaran

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
19	Evaluasi hasil belajar diberikan secara objektif dan transparan					
20	Saya kecewa dengan diri saya sendiri ketika tidak mendapat nilai A akibat belajar saya yang kurang maksimal					
21	Dosen memberikan kesempatan perbaikan nilai bagi mahasiswa yang memiliki nilai dibawah kompetensi					



Lampiran 13 Uji Reliabilitas Pembelajaran Online

No	Responden	NIM	Pembelajaran Online (X3)																			Skor				
			X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7	X3.8	X3.9	X3.10	X3.11	X3.12	X3.13	X3.14	X3.15	X3.16	X3.17	X3.18	X3.19		X3.20	X3.21		
1	Aida Fitria	1701619022	1	1	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	71	
2	Dianna Annisa	1701619112	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	73	
3	Edhelyn Nesya	1701619112	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	73	
4	Ayu Saputri	1701619112	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	73	
5	Sekar Tri Widati	1701620088	4	4	3	4	5	5	5	1	3	3	3	3	3	3	1	4	5	3	3	5	1	1	59	
6	Pipih Hapiyani	1701620123	5	1	5	1	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	4	4	5	2	5	4	3	4	73	
7	Hellend Fransiska	1701620125	2	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	77	
8	Edhelyn Nesya	1701619112	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	73	
9	Eva Monica	1701620028	1	2	3	5	4	4	2	5	4	3	3	3	4	3	3	5	2	5	3	3	3	2	64	
10	Lintang Larasati	1701620101	5	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	74	
11	Sukarja	1701620032	1	1	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	76	
12	Muhamad Alfiansyah	1701620059	5	1	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	5	2	62	
13	Wanda Nurfadillah	1701620062	5	1	3	5	5	5	5	4	4	3	3	3	2	1	5	4	4	5	4	4	3	4	72	
14	Nabilla Ekariyana Mursita	1701620008	5	1	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	5	73	
15	Hari H	1701620019	5	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91	
16	Anita Lia Tantri	1701620048	2	1	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	70
17	Nadiah Nurri Fadillah	1701620057	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	5	4	88	
18	Hana Nabilla	1701620004	5	1	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	73	
19	Aniendhya Azzahra	1701620042	1	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	5	72	
20	Irsyad Bryandhito	1701620045	1	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	86	
21	Anisah Fitri	1701620001	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	92	
22	Amelia Febranti	1701620051	5	1	4	5	5	5	5	5	5	3	2	5	3	2	1	5	4	4	5	4	3	3	73	
23	Ardillah Fitriani	1701620012	1	1	3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	1	5	3	3	2	3	5	70	
24	Yuljeta Putri Anggraini	1701620065	5	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	5	4	5	1	73	
25	Azka Safira Rahman	1701620063	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	1	5	4	4	5	2	4	2	5	77	
26	Meisya Permata Nur Asyfa	1701620050	1	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	72	
27	Shofiyatul Hidayah	1701620026	1	1	5	5	5	3	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	2	5	68	
28	Isnaini Intan Permadiani	1701620027	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	3	3	5	4	84	
29	Maria Umiyati	1701620005	3	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	90	
30	Muhammad Rio Julianto	1701620067	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4	4	4	3	4	5	85	
K			21																							
K-1			20																							
K/K-1			1.05																							
Jumlah Varians Butir			21.8091954																							
Jumlah Varians Total			68.04712644																							
Alpha Cronbach			0,747																							
Keputusan			Reliabel																							

Lampiran 14 Lembar Plagiat

Pengaruh Literasi Digital, Media Pembelajaran dan Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta Semester 113

ORIGINALITY REPORT

36% SIMILARITY INDEX	33% INTERNET SOURCES	17% PUBLICATIONS	20% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	6%
2	www.scribd.com Internet Source	4%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
6	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
7	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%

Lampiran 15 Biodata Penulis

RIWAYAT HIDUP

NOVIA PUTRI RAMADANI, lahir di Bekasi, 23 November 1999. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Darmadi dan Ibu Ipah. Menempuh pendidikan formal di SDN Mekarsari 04, SMP PGRI Tambun Selatan, SMAN 4 Tambun Selatan dan menempuh kuliah di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta melalui jalur SNMPTN pada tahun 2017. Semasa kuliah penulis aktif dalam kegiatan tingkat fakultas yaitu KPU FE UNJ pada tahun 2018-2020 terdapat pengalaman kegiatan mengajar (PKM) di MAN 9 Jakarta tahun 2020 serta kesempatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di KOSPIN JASA Gatot Subroto pada tahun 2020.

