

Pengaruh Lingkungan Belajar dan Sistem Pembelajaran Daring menggunakan Google Meet terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada masa pandemi Covid 19

Dony Martias

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru

Email : dony.martias@uin-suska.ac.id

Nasrullah Djamil

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru

*Email : nasrullah.djamil@uin-suska.ac.id

ARTICLE INFO :

Keywords :

Lingkungan Belajar;
Sistem Pembelajaran Daring,
Google Meet,
Motivasi Belajar

Article History :

Received :2023-01-15

Revised : 2023-02-18

Accepted :2023-03-29

Online :2023-03-30

ABSTRACT

Pada masa pandemi Covid 19 telah banyak terjadi perubahan terkait lingkungan dan sistem pembelajaran pada mahasiswa, sehingga mempengaruhi motivasi belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh lingkungan belajar dan sistem pembelajaran daring menggunakan google meet terhadap motivasi belajar mahasiswa pada masa pandemi Covid 19. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survey dengan menguji hipotesa dan menggunakan data kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah lingkungan belajar dan sistem pembelajaran daring menggunakan google meet berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan lingkungan dan sistem pembelajaran pada masa pandemi Covid 19 membuat mahasiswa menjadi mandiri dan memiliki pemikiran yang kritis.

PENDAHULUAN

Dunia di hebohkan dengan adanya penyebaran penyakit Covid 19. Semua orang ketakutan dengan model virus yang baru menyerang dunia saat itu. Dewasa, anak-anak, orang tua, semuanya diserang. Dunia medis pun sangat kewalahan karena belum adanya obat dari corona ini. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia melakukan berbagai upaya dengan membuat regulasi yang mengarah pada pencegahan Covid 19. Kementerian Kesehatan memberlakukan level Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di setiap wilayah. PPKM tersebut diiringi dengan protokoler Kesehatan yang ketat, yakni memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan pakai sabun, mengurangi mobilitas dan menjauhi kerumunan.

Permasalahan Covid 19 meluas ke dunia pendidikan. Dampak pandemi Covid 19 membuat kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melakukan berbagai upaya penyesuaian kebijakan untuk mempermudah pihak-pihak terkait dalam menjalankan kebijakan Pendidikan dan kebudayaan, memaksa semua pihak termasuk insan Pendidikan keluar dari zona nyaman untuk kemudian beradaptasi dan berinovasi menciptakan cara kerja baru.

Covid 19 seketika merubah cara pandang manusia terhadap teknologi dan kesehatan demi kelangsungan hidup dimasa mendatang. Peran penting teknologi dalam mendukung pembelajaran akan semakin nyata. Hal ini harus dilakukan kolaborasi antar kementerian dan Lembaga serta dengan pemerintah daerah. Belajar dari elemen-elemen yang mungkin kurang menyenangkan dalam online learning itu menjadi umpan balik kepada kementerian, pada dinas, guru, dosen dan para pemimpin kampus dan sekolah mengenai elemen yang patut kita



gunakan di teknologi dan mana elemen yang mungkin negative. Sebelumnya Kemendikbud mengakui aktivitas pembelajaran yang dilakukan di kondisi darurat saat ini belum optimal.

Dengan adanya Covid 19 ini tentu rencana-rencana perguruan tinggi harus berbelok tajam. Termasuk dengan pembelajarannya. Sistem Pembelajaran Daring salah satu perubahan yang terjadi di perguruan tinggi. Sistem Pembelajaran Daring adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik seperti laptop, komputer maupun ponsel pintar dan tidak berlangsung secara tatap muka seperti metode pembelajaran biasanya.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim menyebutkan bahwa adanya metode pembelajaran daring yang sedang dijalankan akan menjadi metode pembelajaran permanen dengan menggunakan hybrid model. Sayangnya banyak pihak yang tidak setuju wacana dari Nadiem Makarim tersebut karena banyak aspek yang harus diperhatikan sebelum menerapkan kegiatan pembelajaran daring permanen (Kemendikbudristek, 2020)

Permasalahan sistem pembelajaran daring merupakan suatu fenomena yang menarik pada saat ini. Ada kelebihan dan kekurangan dari sistem pembelajaran daring tersebut. Kelebihannya adalah mahasiswa lebih mandiri, berpikir kritis dan mudah mendapatkan bahan kuliah. Kekurangannya adalah terbatasnya perangkat yang dimiliki, masalah sinyal, kuota dan perangkat-perangkat yang mendukung pembelajaran online tersebut. Kesiapan mahasiswa menjadi masalah utama bagi perkuliahan online dan menggunakan aplikasi pembelajaran daring seperti google meet.

Pada masa pandemi berbagai masalah dan kondisi dihadapi dunia pendidikan di antaranya kondisi geografis daerah kepulauan membuat konektivitas dan aksesibilitas menjadi rumit, sulitnya penerapan physical distancing di madrasah, penguasaan teknologi yang rendah serta keterbatasan sarana dan prasarana (Mulyana, 2020)

Salah satu aplikasi yang sering digunakan untuk pembelajaran daring di Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim (Suska) Riau adalah google meet. Peranan aplikasi pembelajaran daring seperti google meet banyak digunakan oleh kalangan mahasiswa dalam melakukan perkuliahan menjadi perhatian tersendiri. Melihat fenomena tersebut peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berupa google meet terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Indikator aplikasi pembelajaran terdiri atas: (1) menarik perhatian siswa, (2) terdapat variasi dari aplikasi yang digunakan, (3) dalam penempatan aplikasi mudah terlihat oleh siswa, (4) aplikasi digunakan sesuai dengan kebutuhan materi ajar, (5) metode dan strategi mengajar bervariasi, (6) ada evaluasi di akhir pembelajaran, (7) menghemat waktu dan tenaga, (8) penggunaan aplikasi mempermudah pemahaman dan kemampuan menangkap materi, (9) merangsang keaktifan siswa, (10) siswa tidak merasa bosan dalam penyampaian materi, (11) verbalisme siswa menghilang, (12) standar kompetensi dan indikator dalam pembelajaran diketahui siswa (Yulyani, 2020).

Sebagian mahasiswa juga mempertanyakan efektifitas sistem pembelajaran daring ini. Banyak sekali materi yang didapatkannya hanya berupa tulisan atau tugas saja, tanpa adanya pemahaman langsung dari bentuk vokal atau video. Meski tidak semua dosen seperti itu. Walau demikian ada juga beberapa mahasiswa yang memiliki kesan positif terhadap sistem pembelajaran daring yaitu memandang sistem pembelajaran daring sangat membantu mengurangi pengeluaran, sebab tidak perlu mengeluarkan biaya indkos, makanan maupun pakaian. Kuliah online bisa direkam dan diulang, tidak menghabiskan waktu, dan bisa diambil hal lainnya. Untuk dukanya tidak bisa bertemu dengan teman-teman sekelas dan cenderung bosan.

Penentu dalam keefektifan dalam pembelajaran adalah motivasi belajar. Ada 2 dimensi dalam motivasi belajar yaitu dimensi intrinsik dan ekstrinsik. Dimensi intrinsik seperti suatu keinginan dari dalam diri untuk berhasil dalam pembelajaran agar mencapai sebuah harapan, sedangkan dimensi ekstrinsik seperti adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, lingkungan yang kondusif dan sebuah penghargaan dalam belajar. Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar termasuk dalam pembelajaran daring yang harus mempertimbangkan pemanfaatan teknologi. Ciri-ciri dari motivasi belajar yang tinggi adalah kerja keras, tidak mudah menyerah, mempunyai tujuan yang akan dicapai, mempunyai kemauan untuk menyelesaikan tugas dan permasalahan yang akan dihadapi (Liou, 2014)

Motivasi Belajar Mahasiswa pada pembelajaran daring Selama Pandemi Covid-19 menunjukkan hasil bahwa, presentasi motivasi belajar mahasiswa selama pandemi mencapai 80,27 % yang termasuk dalam kriteria yang sangat baik dalam motivasi belajar. Dan dapat dikatakan bahwa dalam masa pandemi Covid-19 ini tidak menjadi alasan bagi mahasiswa untuk memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran, meskipun dalam pelaksanaannya memiliki banyak kekurangan dan hambatan (Fitriyani, 2020)



Melihat fenomena tersebut diatas maka peneliti membuat judul penelitian ini adalah : Pengaruh Lingkungan Belajar dan Sistem Pembelajaran Daring menggunakan Google Meet terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada masa pandemi covid 19. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H1. Diduga lingkungan belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

H2. Diduga sistem pembelajaran daring menggunakan google meet berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

H3...Diduga lingkungan belajar dan sistem pembelajaran daring menggunakan google meet berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau secara simultan.

KAJIAN LITERATUR

A. Teori Agensi

(Times New Roman, 10, 1 Spasi) Dalam hubungan ini terjadi perbedaan kepentingan antara agent dan principal dan adanya perbedaan informasi yang dimiliki serta tujuan dan pilihan risiko terkait usaha yang dilakukan antara agent dengan principal sehingga dapat menimbulkan konflik diantara keduanya (Aikins, 2012). Konflik akan terus meningkat karena principal tidak dapat mengawasi aktivitas agent sehari-hari untuk memastikan bahwa agent telah bekerja sesuai dengan keinginan dari principal sehingga berdampak pada timbulnya asimetri informasi (Latifah, 2010).

Masyarakat sebagai principal memiliki hak menilai dan mengevaluasi kinerja pemerintah daerah agar mampu memberikan pelayanan yang baik bagi kesejahteraan masyarakat. Pemerintah daerah dituntut sebagai agent dan diberi wewenang untuk mengelola anggaran dari masyarakat agar mampu memenuhi harapan masyarakat. Dua sisi yang berbeda ini seringkali menimbulkan konflik. Apalagi masyarakat kebanyakan tidak puas dengan hasil kinerja pemerintah. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian untuk mengatur perbedaan dua kepentingan tersebut yang sangat menentukan pengelolaan sumber daya yang dilakukan oleh pemerintah daerah.

B. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar dalam hal ini adalah ketika sebelum pandemi, peserta didik belajar di sekolah, tatap muka dengan pendidik dan teman-temannya harus berubah secara tiba-tiba menjadi belajar dari rumah yang didampingi oleh orang tua (Fadlilah, 2020).

Dalam sebuah penelitian, siswa memandang kelas sebagai lingkungan belajar secara positif, dan menggambarkan diri mereka sebagai orang yang sangat termotivasi untuk belajar, tingkat keterlibatan kognitif dipengaruhi oleh dua faktor yang saling terkait: kontrol yang dimiliki guru atas hampir semua kegiatan, dan keyakinan siswa tentang belajar dalam konteks ini (Hanrahan, 1998).

C. Sistem Pembelajaran Daring

Djamil (2022) menyatakan sistem Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) adalah pendekatan pendidikan yang mengandalkan teknologi komunikasi dan informasi untuk memberikan pembelajaran melalui internet atau jaringan komputer. Dalam sistem pembelajaran daring, interaksi antara pengajar dan peserta didik tidak hanya terjadi secara fisik di dalam kelas, tetapi juga melalui platform online yang dapat diakses dari berbagai tempat.

Sistem Pembelajaran Daring dapat mencakup berbagai elemen, seperti:

- 1) Platform Pembelajaran Online: Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, ujian, dan sumber daya lainnya melalui platform online seperti situs web, aplikasi khusus, atau sistem manajemen pembelajaran (LMS).
- 2) Konten Interaktif: Materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya dapat disajikan secara online untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.
- 3) Interaksi Virtual: Peserta didik dapat berinteraksi dengan pengajar dan sesama peserta didik melalui forum diskusi, obrolan, konferensi video, atau alat komunikasi lainnya yang disediakan oleh platform.
- 4) Evaluasi dan Ujian Online: Sistem ini juga memungkinkan penggunaan ujian online, tugas elektronik, dan penilaian lainnya yang dapat diakses dan dinilai melalui platform pembelajaran.



- 5) Kemampuan Belajar Mandiri: Peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk mengatur waktu dan belajar mandiri, karena tidak ada interaksi langsung secara fisik dengan pengajar atau teman sekelas.
- 6) Aksesibilitas Fleksibel: Sistem pembelajaran daring memungkinkan aksesibilitas fleksibel, di mana peserta didik dapat belajar dari mana saja dengan koneksi internet.

METODE

Menurut metodenya, jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian survei (survey research) yang berupa penelitian penjelasan dan pengujian hipotesa (explanatory). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial (Fekonsos) UIN Sultan Syarif Kasim (Suska) Riau. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dimana kriterianya adalah : a. Mahasiswa Prodi Akuntansi S1, b. semester 1. Sesuai dengan kriteria tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 232 orang mahasiswa.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Lingkungan Belajar (X1), Sistem Pembelajaran Daring menggunakan Google Meet (X2), dan Motivasi Belajar (Y). Berikut disajikan pengukuran masing-masing variabel penelitian.

Tabel 1. Pengukuran Variabel Penelitian

NO	Variabel		Pengukuran
1	Lingkungan Belajar	X1	Likert
2	Sistem Pembelajaran Daring GM	X2	Likert
3	Motivasi Belajar	Y	Likert

Sumber : Penelitian 2022

Untuk pengujian dalam penelitian ini, digunakan :

1. Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu yang dilihat dari kriteria nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis, dan skewness (Ghozali, 2018).

2. Uji Kualitas Data (Instrumen)

Instrumen penelitian merupakan media dalam pengumpulan data, sehingga kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban responden konsisten bila diajukan pertanyaan yang sama dalam waktu yang berbeda. Untuk mengetahui reliabilitas suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel penelitian, maka di perlukan uji reliabilitas dan validitas.

a. Uji validitas (Test of Validity)

Uji validitas dilakukan terhadap item-item yang telah disusun berdasarkan konsep operasionalisasi variabel beserta indikator-indikatornya. Suatu item dianggap shahih jika item tersebut mampu mengungkapkan apa yang diungkapkan atau apa yang ingin diukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan Item-Total Statistic. Menilai kevalidan masing-masing butir pertanyaan dapat dilihat dari nilai Corrected item-Total Correlation masing-masing butir pernyataan.

Pernyataan dikatakan valid jika Corrected item-Total Correlation memiliki nilai kritis $>$ dari 0,3 atau 30%. Dengan demikian maka item yang memiliki korelasi $>$ 30% dikategorikan valid, sedangkan item yang memiliki korelasi $<$ 30% dikategorikan tidak valid dan akan disisihkan dari analisis selanjutnya (Ghozali, 2018).

b. Uji Keandalan/Reliabilitas (Test of Reliability)

Kriteria yang digunakan dalam uji ini adalah One Shot, artinya satu kali pengukuran saja dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lainnya atau, mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. Pada SPSS reliabilitas dilakukan dengan uji statistik Cronbach Alpha (α). Suatu konstruk dikatakan handal atau reliabel jika memberikan nilai $\alpha >$ 0,60 (Ghozali, 2018).

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Data

Ghozali (2018) menjelaskan bahwa uji normalitas adalah langkah awal yang harus dilakukan untuk setiap analisis multivariate khususnya jika tujuannya adalah inferensi. Jika terdapat normalitas, maka residual akan



terdistribusi secara normal dan independen. Pada penelitian ini untuk menguji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, kriteria yang digunakan adalah jika masing-masing variabel menghasilkan nilai K-S-Z dengan $P > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing data pada variabel yang diteliti terdistribusi secara normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Model uji regresi yang baik selayaknya tidak terjadi multikolinieritas. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas. Menganalisis korelasi antar variabel independen. Jika antar variabel independen ada korelasi, dimana nilai VIF > 10 maka dapat diketahui bahwa ada multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi. Jika nilai VIF < 10 maka dapat diketahui bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi (Ghozali, 2018).

c. Uji Heterokedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi berganda yang diuji terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan yang satu dengan yang lainnya. Metode untuk menguji ada atau tidaknya heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji glejser. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heteroskedastisitas atau dapat dikatakan sebagai homokedastisitas. Penelitian ini menguji ada atau tidaknya heteroskedastisitas dengan menggunakan uji glejser. Dalam uji glejser jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen, maka ada indikasi terjadi Heteroskedastisitas (Ghozali, 2018).

4. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan regresi berganda. Sesuai dengan permasalahan dan perumusan model yang telah dikemukakan serta kepentingan pengujian hipotesis, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS (Statistical Package for Social Science) yang meliputi analisis regresi linier berganda. Analisis linier berganda digunakan untuk menggunakan signifikansi pengaruh Lingkungan Belajar (X1), Sistem Pembelajaran Daring menggunakan Google Meet (X2) dan Motivasi Belajar (Y). Model persamaan regresi yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Dimana :

Y = Motivasi Belajar

X1 = Lingkungan Belajar

X2 = Sistem Pembelajaran Daring menggunakan Google Meet

e = Error

α = Konstanta

β = Koefisien regresi

a. Uji F

Uji ini digunakan untuk menguji apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen. Hipotesis akan diuji dengan menggunakan tingkat signifikan (α) sebesar 5% atau 0,05. Jika nilai probabilitas signifikan $< 0,05$, maka hipotesis diterima dan berarti model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel independen. Jika nilai probabilitas signifikan $> 0,05$, maka hipotesis ditolak dan berarti model regresi tidak dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen (Ghozali, 2018).

b. Uji Statistik t

Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerapkan variasi-variasi dependen dan digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018). Variabel independen secara individu dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen apabila nilai p value (sig) lebih kecil dari tingkat signifikan (α). Tingkat signifikan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah $\alpha = 5\%$. Hal ini berarti apabila nilai p value (sig) lebih kecil dari 5% maka variabel independen secara individu dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018).

c. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi digunakan untuk menguji goodness of fit dari model regresi. Besarnya nilai koefisien determinasi ditunjukkan dengan nilai Adjusted R Square (R²). Adjusted R Square (R²) digunakan karena nilai Adjusted R Square (R²) dapat naik atau turun, apabila suatu variabel independen ditambahkan



kedalam model sehingga tidak menimbulkan bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan ke dalam. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai R² yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati 1 (satu) berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu yang dilihat dari kriteria nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis, dan skewness (Ghozali, 2018).

Tabel 2
Statistik Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std.	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
MOTIVASI BELAJAR	232	28,00	67,00	95,00	77,0732	1,17618	7,53124	56,720
LINGKUNGAN BELAJAR	232	54,00	139,00	193,00	150,0976	2,06504	13,22272	174,840
SISTEM PEMBELAJARAN DARING GOOGLE MEET	232	43,00	36,00	79,00	68,9024	1,55069	9,92926	98,590
Valid N (listwise)	232							

Sumber : Data Olahan, 2022

Dari output diatas, menunjukkan jumlah responden (N) adalah 232 orang. Dari 232 orang ini motivasi belajar terkecil (minimum) adalah 67,00 dan motivasi belajar tertinggi (maksimal) adalah 95,00 dengan nilai rata-rata motivasi belajar adalah 77,07 dengan standar deviasi 7,53. Kemudian lingkungan belajar terkecil (minimum) adalah 139,00 dan lingkungan belajar tertinggi (maksimal) adalah 193,00 dengan nilai rata-rata lingkungan belajar adalah 150,10 dengan standar deviasi 13,22. Kemudian sistem pembelajaran daring google meet terkecil (minimum) adalah 36,00 dan sistem pembelajaran daring google meet tertinggi (maksimal) adalah 79,00 dengan nilai rata-rata lingkungan belajar adalah 68,90 dengan standar deviasi 9,93.

2. Uji Kualitas Data (Instrumen)

a. Uji validitas (Test of Validity)

Uji validitas dilakukan terhadap item-item yang telah disusun berdasarkan konsep operasionalisasi variabel beserta indikator-indikatornya. Suatu item dianggap shahih jika item tersebut mampu mengungkapkan apa yang diungkapkan atau apa yang ingin diukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan Item-Total Statistic. Menilai kevalidan masing-masing butir pertanyaan dapat dilihat dari nilai Corrected item-Total Correlation masing-masing butir pernyataan.

Pernyataan dikatakan valid jika Corrected item-Total Correlation memiliki nilai kritis > dari 0,3 atau 30%. Dengan demikian maka item yang memiliki korelasi > 30% dikategorikan valid, sedangkan item yang memiliki korelasi < 30% dikategorikan tidak valid dan akan disisihkan dari analisis selanjutnya (Ghozali, 2018).



Tabel 3. Uji Validitas variabel Lingkungan Belajar

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
LB1	296,0488	691,748	,878	,885	,744
LB2	296,0000	681,000	,869	,891	,739
LB3	295,3415	704,730	,321	,308	,749
LB4	296,1220	693,010	,739	,794	,744
LB5	295,7317	691,351	,811	,805	,744
LB6	296,0976	710,990	,458	,477	,751
LB7	296,1951	694,061	,372	,321	,744
LB8	297,0000	679,300	,744	,735	,738
LB9	295,5610	702,952	,749	,793	,748
LB10	296,9512	672,548	,951	,912	,735
LB11	296,1463	677,428	,555	,552	,738
LB12	297,5122	642,956	,877	,872	,724
LB13	296,0488	682,948	,871	,807	,740
LB14	295,4390	713,952	,518	,579	,752
LB15	296,1463	687,328	,590	,501	,741
LB16	296,0732	688,970	,319	,386	,742
LB17	296,3415	698,730	,961	,912	,747
LB18	297,0000	679,300	,744	,735	,738
LB19	297,6341	663,288	,719	,788	,732
LB20	297,8537	676,178	,431	,411	,738
LB21	296,9024	671,390	,955	,952	,735
LB22	296,1463	690,828	,740	,702	,743
LB23	296,9512	679,848	,852	,823	,738
LB24	296,1463	692,528	,331	,307	,744
LB25	295,9512	679,848	,852	,834	,738
LB26	296,0488	682,948	,871	,807	,740
LB27	296,0488	684,948	,763	,727	,740
LB28	296,8537	672,128	,788	,778	,735
LB29	296,0488	682,948	,871	,807	,740
LB30	297,0000	686,500	,471	,407	,741
LB31	296,0488	682,948	,871	,807	,740
LB32	297,6585	654,230	,839	,889	,728
LB33	296,0488	682,948	,871	,807	,740
LB34	296,1951	691,361	,332	,317	,743
LB35	296,0000	681,000	,869	,896	,739
LB36	296,0000	681,000	,869	,891	,739
LB37	296,0000	681,000	,869	,894	,739
LB38	296,7317	673,451	,578	,584	,736
LB39	297,8293	652,195	,865	,850	,728
LB40	297,8537	654,028	,900	,860	,728
LINGKUNGAN BELAJAR	150,0976	174,840	1,000	1,000	,933

Sumber : Data Olahan 2022

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Corrected item-Total Correlation seluruh butir memiliki nilai kritis > dari 0,3 atau 30%. Dengan demikian maka item butir lingkungan belajar dikategorikan valid dan layak digunakan untuk pengujian selanjutnya.



Tabel 4. Uji Validitas variabel SPDGM

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SPDGM1	134,2927	350,462	,812	,824	,703
SPDGM2	134,3659	353,388	,827	,872	,705
SPDGM3	134,7805	366,076	,704	,739	,716
SPDGM4	134,0732	357,720	,772	,722	,709
SPDGM5	134,5610	383,452	,380	,304	,730
SPDGM6	134,0732	362,670	,699	,695	,713
SPDGM7	134,7805	388,226	,927	,970	,736
SPDGM8	134,0244	375,224	,391	,309	,725
SPDGM9	134,1951	387,161	,934	,942	,733
SPDGM10	135,3171	389,672	,930	,900	,736
SPDGM11	133,7561	394,239	,811	,807	,738
SPDGM12	135,2195	374,726	,368	,384	,725
SPDGM13	134,6341	363,138	,737	,775	,713
SPDGM14	133,6585	386,830	,320	,397	,732
SPDGM15	133,8780	392,560	,745	,746	,736
SPDGM16	133,6829	370,172	,699	,685	,719
SPDGM17	133,5854	380,449	,499	,494	,727
SPDGM18	134,2195	376,976	,435	,446	,725
SPDGM19	134,5854	367,349	,777	,772	,716
SPDGM20	135,5122	391,956	,350	,396	,738
SI SISTEM PEMBELAJARAN DARING GOOGLE MEET	68,9024	98,590	1,000	1,000	,844

Sumber : Data Olahan 2022

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Corrected item-Total Correlation seluruh butir memiliki nilai kritis > dari 0,3 atau 30%. Dengan demikian maka item butir sistem pembelajaran daring menggunakan google meet dikategorikan valid dan layak digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Tabel 5. Uji Validitas variabel Motivasi Belajar

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
MB1	150,0244	224,974	,710	,799	,735
MB2	149,9756	223,474	,861	,864	,731
MB3	150,3902	212,394	,775	,753	,716
MB4	149,8049	223,111	,466	,469	,731
MB5	150,3902	208,194	,817	,870	,710
MB6	150,0000	217,800	,479	,494	,724
MB7	150,6098	211,844	,379	,389	,720
MB8	150,0732	226,920	,333	,376	,740
MB9	150,0732	209,870	,639	,689	,713
MB10	151,3902	210,094	,728	,779	,713
MB11	150,2927	210,212	,730	,797	,713
MB12	150,8293	205,295	,615	,649	,709
MB13	150,1951	212,611	,536	,562	,718
MB14	150,0976	228,440	,327	,329	,739
MB15	149,8049	219,261	,396	,361	,726
MB16	149,8537	217,978	,521	,505	,724
MB17	149,5366	218,805	,536	,559	,725
MB18	150,4146	220,099	,985	,989	,728
MB19	150,4390	214,302	,750	,796	,718
MB20	151,6585	206,680	,648	,678	,710
MOTIVASI BELAJAR	77,0732	56,720	1,000	1,000	,836

Sumber : Data Olahan 2022



Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Corrected item-Total Correlation seluruh butir memiliki nilai kritis > dari 0,3 atau 30%. Dengan demikian maka item butir motivasi belajar dikategorikan valid dan layak digunakan untuk pengujian selanjutnya.

b. Uji Keandalan/Reliabilitas (Test of Reliability)

Tabel 6. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha Based on Standardized	Kriteria	Keterangan
LB	0,950	0,60	Reliabel
SPDM	0,826	0,60	Reliabel
MB	0,844	0,60	Reliabel

Sumber : Data olahan, 2022

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Cronbach Alpha (α) variabel lingkungan belajar (LB), sistem pembelajaran daring menggunakan google meet (SPDM) dan motivasi belajar (MB) nilai $\alpha > 0,60$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel handal dan dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Data

Tabel 7. Uji Normalitas Data

Variabel	Sig. (2 tailed)	Kriteria	Keterangan
LB	0,359	0,05	Normal
SPDM	0,926	0,05	Normal
MB	0,129	0,05	Normal

Sumber : Data olahan, 2022

Dilihat dari tabel diatas, nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov seluruh variabel penelitian diatas 0,05. Dapat disimpulkan bahwa masing-masing data pada variabel yang diteliti terdistribusi secara normal dan layak untuk digunakan untuk pengolahan data selanjutnya.

b. Uji Multikolinieritas

Tabel 8. Uji Multikolinieritas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	29,977	34,729		,863	,393		
	LINGKUNGAN BELAJAR	,388	,145	,681	2,675	,011	,861	1,620
	SISTEM PEMBELAJARAN DARING GOOGLE MEET	,162	,193	,213	,838	,407	,936	1,970

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber : Data Olahan, 2022

Dilihat dari nilai tolerance pada tabel diatas, terlihat bahwa tidak ada nilai tolerance dari masing-masing variabel yang kurang dari 0,10, dan tidak nilai VIF yang lebih dari 10. Maka ini dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel penelitian tidak terkena multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi.

c. Uji Heterokedastisitas

Tabel 9. Uji Heterokedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,457	2,163		1,136	,265
Lingkungan Belajar	,138	,193	,129	,715	,480
SPDGM	,233	,173	,239	1,351	,187

a. Dependent Variable: AbsUt

Sumber : Data Olahan 2022

Dilihat dari nilai signifikansi pada tabel 7 diatas, terlihat bahwa nilai signifikansi seluruh variabel penelitian diatas 5 %. Maka ini dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak terkena heterokedastisitas.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 10. Model Summary Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,888 ^a	,879	,877	3,55948

a. Predictors: (Constant), SISTEM PEMBELAJARAN DARING GOOGLE MEET, LINGKUNGAN BELAJAR

b. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber : Data Olahan 2022

Dari data tabel 10 diatas, terlihat besaran nilai dari adjusted R² adalah 0,977, hal ini berarti variabel motivasi belajar dapat dijelaskan dan dipengaruhi oleh kedua variabel independen sebesar 97,7%. Sedangkan sisanya (100% - 97,7% = 2,3%) dipengaruhi oleh variabel lainnya.

b. Uji F

Tabel 11. ANOVA Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1787,325	2	893,663	70,534	,000 ^a
	Residual	481,455	38	12,670		
	Total	2268,780	40			

a. Predictors: (Constant), SISTEM PEMBELAJARAN DARING GOOGLE MEET, LINGKUNGAN BELAJAR

b. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber : Data Olahan 2022

Dari data tabel 11 diatas, terlihat besaran nilai F hitung sebesar 70,534 dengan probabilitas sebesar 0,00. Oleh karena probabilitas jauh lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel



lingkungan belajar dan sistem pembelajaran daring menggunakan google meet secara bersama-sama mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa.

c. Uji t

Tabel 12. Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	29,977	34,729		,863	,000
LINGKUNGAN BELAJAR	,388	,145	,681	2,675	,011
SISTEM PEMBELAJARAN DARING GOOGLE MEET	,162	,193	,213	,838	,004

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber : Data Olahan 2022

Dari data tabel 12 diatas, terlihat besaran nilai signifikansi seluruh variabel independen dibawah 0,05. Oleh karena probabilitas jauh lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh hipotesis penelitian diterima, dimana variabel lingkungan belajar dan pembelajaran daring menggunakan *google meet* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, dengan persamaan matematis sebagai berikut :

$$\text{Motivasi Belajar} = 29,977 + 0,388 \text{ LB} + 0,162 \text{ SPGM}$$

Dari persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa :

- a. Konstanta sebesar 29.977 menyatakan bahwa jika variabel independen dianggap konstan, maka rata-rata motivasi belajar adalah sebesar 29.977.
- b. Koefisien regresi lingkungan belajar 0.388 menyatakan bahwa setiap kenaikan lingkungan belajar akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,388.
- c. Koefisien regresi Sikap 0.162 menyatakan bahwa setiap kenaikan sistem pembelajaran daring *google meet* akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,162.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa dalam mencapai keberhasilan belajar, lingkungan merupakan salah satu faktor penunjang (Djamil, 2022). Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman memudahkan siswa untuk berkonsentrasi. Dengan mempersiapkan lingkungan yang tepat, siswa akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat menikmati proses belajar yang mahasiswa lakukan. Belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang terjadi karena pengalaman, dalam hal ini juga ditekankan pada pentingnya perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati atau tidak.

Mahasiswa akan berinteraksi dengan lingkungan pada saat proses belajar. Lingkungan menyediakan rangsangan terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi dapat terjadi perubahan tingkah laku pada individu. Perubahan tingkah laku yang terjadi bisa merupakan perubahan yang positif dan juga bisa negatif.

Saat proses belajar siswa membutuhkan lingkungan yang nyaman, tenang, jauh dari kebisingan dan tentunya harus mendukung untuk belajar. Lingkungan yang kondusif diperlukan agar siswa dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga dapat menyerap pelajaran dengan mudah.

Kemudian, melalui aplikasi google meet dapat menjadikan media pembelajaran secara daring menjadi pembelajaran yang lebih efektif dikarenakan memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik. Google meet memiliki fitur yang dapat digunakan oleh seluruh partisipan seperti video konferensi yang l dapat dijangkau oleh peserta didik maupun dosen, saat video conference partisipan juga dapat merekam layar secara langsung



dan rekaman video tersebut terjaga keamanannya, dan memiliki fitur chatting yang dapat digunakan sebagai tempat lobrolan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Puji Nur Hikmah (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar mahasiswa saat menggunakan aplikasi pembelajaran *google meet* berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, diharapkan untuk mahasiswa tetap mempertahankan motivasi yang kuat dalam kondisi pandemi Covid-19 serta untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti dengan lebih baik lagi.

Astuti (2020) menyatakan bahwa beberapa mahasiswa dalam pembelajaran daring lebih mandiri dalam pembelajarannya dan dapat menyesuaikan waktunya untuk mengulang materi yang sudah diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring secara daring memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar pada masa pandemi sebanyak 28,3%.

Hakim dan Mulyapradana (2020) menyatakan bahwa kepuasan mahasiswa berpengaruh dalam pembelajaran daring secara daring, karena mahasiswa dapat memahami penggunaan media pembelajaran online dengan baik, tetapi untuk motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring dikatakan minim ketika dosen melakukan pemaparan materi dikarenakan masih adanya kendala dalam jaringan internet dan paket internet. Hasil riset yang dilakukan memperoleh hasil bahwa 86,9% mahasiswa paham tentang instruksi pembelajaran daring secara daring dan 85,6% mahasiswa memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Iskandar (2020) menunjukkan bahwa perasaan mahasiswa keperawatan dalam mengikuti perkuliahan daring mendapatkan hasil tidak senang sebanyak 43,4% dan yang senang 56,6%.

Safarati (2021) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran daring mendapat kategori yang tinggi. Peneliti menyatakan bahwa mahasiswa masih memiliki motivasi belajar yang tinggi walaupun pembelajaran yang dilakukan secara daring.

KESIMPULAN

Dalam penelitian menemukan fakta bahwa lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa akuntansi UIN Suska Riau. Begitu juga dengan sistem pembelajaran daring menggunakan *google meet* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa akuntansi UIN Suska Riau. Hal ini menunjukkan bahwa karakter mahasiswa akuntansi UIN Suska Riau sesuai dengan moto program studi akuntansi yaitu mampu beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan zaman.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan administratif dan teknis untuk kelancaran penelitian ini. Penulis menyatakan bahwa penelitian bersifat independen tanpa ada maksud dan tujuan tertentu murni hanya untuk keperluan akademis

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W., Sur, A., Hasanah, M., & Mustofa, M. R. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Sistem Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *EQUATION Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, ISSN 2599-3291 (Cetak), ISSN 2614-3933 (Online), 3(2), 40–54.
- Djamil, N. (2022). Developing an Auditing Interactive Electronic Textbook With Google Slide and Quizizz. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1903-1918. doi:<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1711>
(<https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/1711>)
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pandemi Covid-19 melalui Publikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 373-384.
- Fitriyani, Y. F. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 121-132.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan IBM SPSS 25* (9 ed.). Semarang: Badan Penerbit - UNDIP.



- Hanrahan, M. (1998). The effect of learning environment factors on students' motivation and learning. *International Journal of Science Education*, 20(6), 737-753.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154-160. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4i2.8853>
- Kemendikbudristek. (2020, Maret 24). Retrieved Juli Kamis, 2022, from Website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- Liou, P. Y. (2014). Validation of an instrument to measure students' motivation and self-regulation towards technology learning. *Research in Science & Technological Education*, 32.
- Mulyana, E. (2020). *Pembelajaran Jarak Jauh Era Covid-19*. (J. Musfah, Ed.) Jakarta Pusat: Litbangdiklat Press.
- Puji Nur Hikmah, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Online Google Meet terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Pekalongan. *Prosiding SEMINAR NASIONAL TADRIS MATEMATIKA (SANTIKA) "Computational Thinking dan Literasi Matematika dalam Tantangan Asesmen Nasional*. ISBN: 978-623-5668-35-2. Vol. 1
- Safarati, R. N. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi. *Genta Mulia*, XII(1), 113-118.
- Yulyani, R. D. (2020). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Google Classroom, Fasilitas Pembelajaran dan Minat Belajar Mahasiswa terhadap Motivasi Belajar Daring selama Pandemi Covid-19. *Ed-Humanistics*, 05(02), 704.

