

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

##### **2.1.1. Prestasi Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil kumulatif yang diperoleh sesudah pembelajaran berakhir di setiap semesternya. Pembelajaran setiap semesternya memiliki jumlah SKS yang berbeda-beda. Menurut (Rohhadi, 2021) menyatakan bahwa “prestasi belajar berfokus pada nilai atau angka yang dicapai dalam pembelajaran yang dilihat dalam penguasaan materi sebagai ukuran pencapaian hasil belajar”. Oleh karena itu prestasi belajar dalam perguruan tinggi dapat dilihat dari hasil kumulatif berupa indeks prestasi/indeks prestasi kumulatif yang didapatkan atas pemenuhan mata kuliah yang dikontrak ketika pembelajaran. Dengan adanya perbandingan antara prestasi belajar dengan pemenuhan kebutuhan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil akhir yang didapat oleh mahasiswa sesuai dengan yang dikerjakan dan pemenuhan akan tugas-tugas yang diselesaikan dengan baik.

Menurut (Khaerunnas & Rafsanjani, 2021) mengemukakan bahwa “Prestasi belajar merupakan keahlian nyata yang dapat diukur dengan keterampilan, sikap, dan pengetahuan sebagai jalinan aktif antar subyek dan obyek belajar selama proses pembelajaran berlangsung untuk menjangkau hasil belajar menggunakan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)”. Prestasi belajar menjadi salah satu ciri hasil kumulatif penilaian setiap mata kuliah yang sudah diselesaikan setiap semesternya. Memberikan dukungan dan *support* akan memberikan semangat dalam meningkatkan prestasi belajar. Prestasi belajar yang tinggi dapat membantu dalam mengimplementasikan ilmu di masa yang akan datang. Dengan demikian, mendorong mahasiswa dalam menguasai berbagai keilmuan.

Menurut (Septiyaningsih, 2017) mengemukakan bahwa “Prestasi belajar mahasiswa sebagian besar sudah mencapai kategori sangat memuaskan, akan tetapi masih ada mahasiswa yang prestasi belajarnya pada kategori memuaskan”. Dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, perlunya suatu cara dalam

mengatasi hal tersebut. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Islamiyah, 2019) bahwa “Pengaruh fasilitas belajar bersifat positif dan signifikan dengan kata lain semakin meningkat fasilitas belajar yang disediakan untuk mahasiswa maka semakin meningkat pula prestasi belajar yang dihasilkan mahasiswa.”

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil ataupun perubahan setelah pembelajaran yang dicapai dan suatu proses yang memungkinkan timbulnya sikap atau perilaku dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa sebagai hasil dari terbentuknya proses pembelajaran.

#### **2.1.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar**

Prestasi belajar yang diperoleh oleh mahasiswa berbeda-beda. Setiap mahasiswa melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan oleh dosen, penyampaian materi dari dosen yang sama, strategi dan pendekatan yang sama hanya saja memperoleh prestasi belajar yang berbeda-beda. Menurut (Sulasmi, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu : (1) faktor yang berasal dari dalam diri pembelajar yang meliputi faktor-faktor fisiologis dan faktor-faktor psikologis, (2) faktor-faktor yang berasal dari luar diri pembelajar yang meliputi faktor-faktor sosial dan faktor-faktor non-sosial. Hal tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh (Hermawan et al., 2020) bahwa prestasi bisa dilihat dari dua kelompok. Kelompok yang pertama bisa berasal dari psikologis atau yang bersifat fisik manusia berupa rasa sakit, gejala kurangnya kesehatan yang dialami manusia ataupun bisa saja mengalami cacat dalam tubuh. Kelompok kedua yang menyebabkan prestasi yaitu mengenai rohaniah berupa dalam bentuk kemampuan, kemampuan otak, motivasi ataupun kesehatan dalam berpikir. Menurut Slameto yang dikutip oleh (Yuliawan, 2016) seseorang dipengaruhi prestasi belajarnya oleh faktor eksternal dan internal sebagai berikut :

- 1) Faktor eksternal
  - a. Latar belakang pendidikan orang tua.
  - b. Status ekonomi keluarga.
  - c. Ketersediaan sarana dan prasarana.
  - d. Media belajar yang dipakai.

e. Kompetensi guru.

2) Faktor internal

a. Kesehatan.

b. Kecerdasan.

c. Cara belajar.

d. Bakat.

e. Minat.

f. Motivasi individu.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa berasal dari faktor eksternal dan juga faktor internal.

### **2.1.1.3 Indikator Prestasi Belajar**

Penggambaran secara keseluruhan kemampuan seorang mahasiswa dalam proses pembelajaran diukur sebagai pengungkapan hasil belajar. Hal ini karena perubahan psikologis dari proses belajar. Untuk mengukur terjadinya perubahan tingkah laku dalam pembelajaran. Indikator prestasi belajar menurut Gagne (Slameto, 2015) mengatakan segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi 5 kategori yang disebut "*The domains of learning*" yaitu :

1. Keterampilan Motoris

Dalam hal ini perlu koordinasi dari berbagai gerakan badan misalnya melempar bola, main tenis, dan sebagainya.

2. Informasi Verbal

Orang dapat menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar dalam hal ini dapat ini dapat dimengerti bahwa untuk mengatakan sesuatu perlu intelegensi.

3. Kemampuan Intelektual

Manusia mengadakan interaksi dengan dunia luar menggunakan simbol-simbol. Kemampuan belajar cara inilah yang disebut "kemampuan intelektual" misalnya membedakan huruf m dan n, menyebut tanaman yang sejenis.

#### 4. Strategi Kognitif

Ini merupakan organisasi keterampilan yang internal (internal organized skill) yang perlu untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan ini berbeda dengan kemampuan intelektual, karena ditujukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari hanya dengan berbuat satu kali serta memerlukan perbaikan-perbaikan secara terus menerus.

#### 5. Sikap

Kemampuan ini tidak dapat dipelajari dengan ulangan-ulangan, tidak tergantung atau dipengaruhi oleh hubungan verbal seperti halnya domain yang lain. Sikap ini penting dalam proses belajar, tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik.

Maka dari penjabaran diatas penulis simpulkan bahwa indikator yang ideal dalam mengukur prestasi belajar mahasiswa adalah keterampilan motoris, informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif dan sikap.

#### **2.1.2. Task Technology Fit**

*Task technology fit* memiliki peranan penting dalam memenuhi penggunaan teknologi informasi dalam mendukung proses pembelajaran. *Task Technology Fit* dikembangkan oleh Goodhue dan Thompson dimana membantu individu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. *Task Technology Fit* merupakan penyesuaian antara kebutuhan akan tugas-tugas, kemampuan individu dan fungsi teknologi. Prioritas *Task Technology Fit* adalah interaksi antara tugas, teknologi, dan individu. Berbagai macam tugas membutuhkan berbagai macam fungsi teknologi yang mendukung untuk menyelesaikan agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Model ini mengindikasikan bahwa kinerja akan meningkat ketika sebuah teknologi menyediakan fitur dan dukungan yang tepat dikaitkan dengan tugas. Menurut (Goodhue & Thompson, 1995 ; (Goodhue, 1998)) mengemukakan *Task Technology Fit* :

*“task-technology fit (TTF) in explaining how technology leads to performance impacts.”.*

Dapat diartikan bahwa *task-technology fit* menjelaskan bagaimana teknologi mengarah pada dampak kinerja. Pengaruh *Task Technology Fit* terhadap

pemanfaatan ditunjukkan melalui hubungan antara *Task Technology Fit* dan kepercayaan mengenai konsekuensi penggunaan sistem. Hal ini dikarenakan *Task Technology Fit* merupakan bagian penting mengenai sistem dapat dipercaya lebih bermanfaat, lebih penting, atau relatif dapat memberikan pengaruhnya dengan baik terhadap pengguna. Pengaruhnya berhubungan dengan prestasi dari tugas individu. Tingginya kinerja prestasi berimplikasi terhadap perbaikan efisiensi, perbaikan efektivitas dan peningkatan kualitas yang dimiliki individu. Berdasarkan penelitian (Goodhue & Thompson, 1995) :

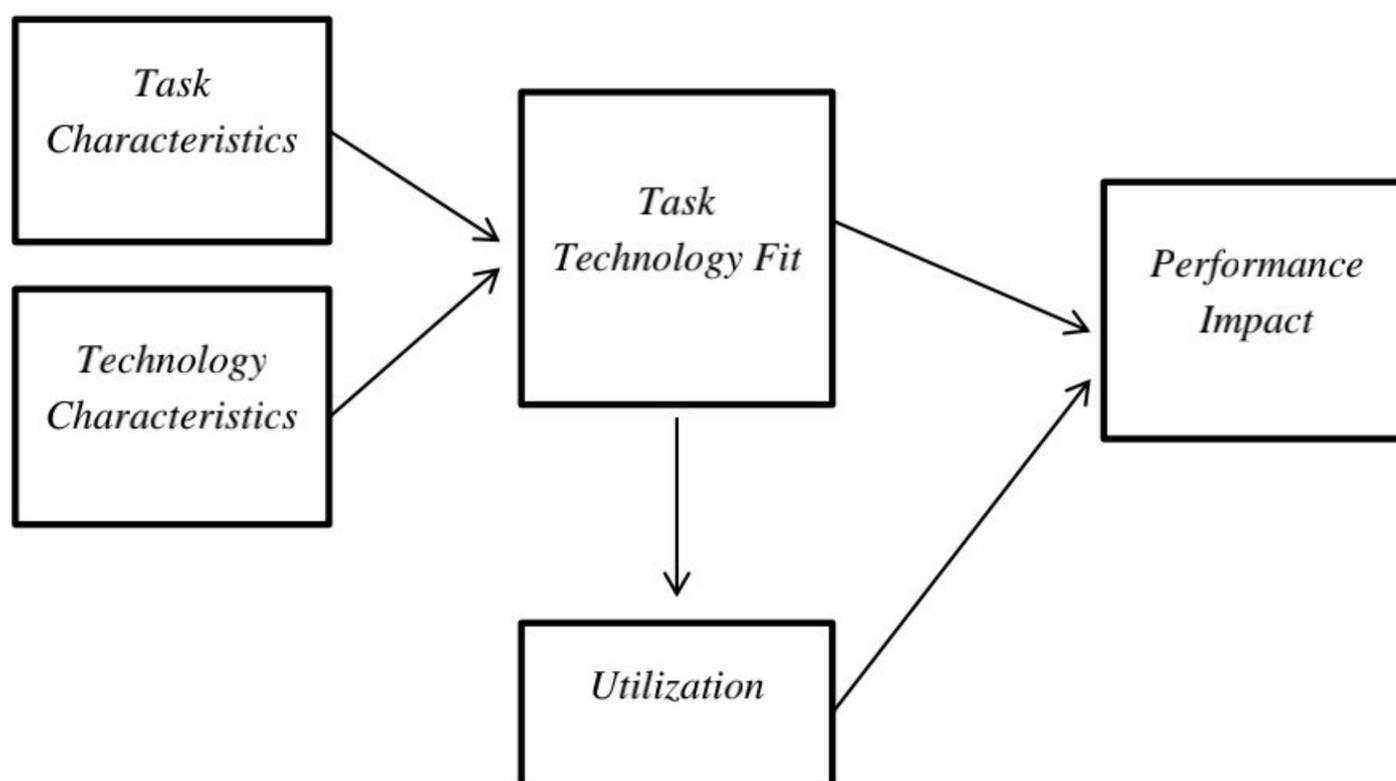
*“The fit focus has been most evident in research on the impact of graphs versus tables on individual decision-making performance”.*

Dapat diartikan bahwa fokus kecocokan telah jelas dalam penelitian tentang dampak grafik versus tabel pada kinerja pengambilan keputusan individu. Menurut (Cane et al., 2016) bahwa studi kecocokan teknologi terhadap tugas mendekati 6 kecocokan dalam Venkatraman (1989) sebagai berikut :

1. Cocok sebagai moderasi didasarkan pada perspektif kontingensi yang mengoperasionalkan *fit* sebagai hubungan interaksi yang diturunkan secara statistik antara dua variabel yang memprediksi variabel ketiga.
2. Cocok sebagai mediasi ada satu atau lebih kunci yang mengintervensi, atau memediasi variabel. *Fit* diturunkan secara statistik sebagai mekanisme mediasi dan bisa ada dua atau lebih variabel dalam spesifikasi *fit*.
3. Cocok sebagai pencocokan adalah kecocokan yang didefinisikan secara teoritis antara dua variabel terkait, dimana kecocokan diturunkan pada teori independen terhadap kinerja, kemudian diuji dampak kerjanya.
4. Cocok sebagai *gestalt/Fit as gestalts* adalah ukuran tingkat ordinal atau interval yang bertujuan untuk identifikasi *gestalts*, yang didefinisikan dalam hal tingkat koherensi internal di antara serangkaian atribut teoretis dan melihat beberapa variabel atau linier asosiasi di antara variabel-variabel tersebut.

5. Cocok sebagai penyimpangan profil, pendekatan multivariat lainnya adalah tingkat kepatuhan terhadap profil yang ditentukan secara eksternal.
6. Cocok sebagai penyimpangan profil adalah ukuran interval di mana profil ideal ditentukan, kepatuhan terhadap (atau penyimpangan dari) profil diukur terhadap kriteria tertentu seperti implikasi pada kinerja atau efektivitas. Profil tersebut dapat dikembangkan secara teoritis, yang sulit, atau secara empiris, dengan menggunakan sampel kalibrasi.

Adapun skematis *fit focus* Goodhue dan Thompson dapat diilustrasikan sebagai berikut :



**Gambar 2. 1 Task Technology Fit Goodhue & Thompson**

Dengan demikian *Task Technology Fit* adalah integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran yang memberikan dampak dari integrasi tugas, teknologi serta penggunaan yang menghasilkan kinerja pada prestasi belajar mahasiswa.

### **2.1.3. Google Classroom**

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan yang ada pada seluruh dunia, membuat *Google* salah satu perusahaan terbesar dan situs yang banyak diminati di dunia tertarik untuk membuat *Tools* atau alat bantu yang dapat memudahkan pembelajaran dengan media internet. Menurut (Ketut

Sudarsana et al., 2019) menjelaskan bahwa *Google Classroom* adalah bagian dari *Google Apps for Education (GAFE)* online, rangkaian aplikasi produktivitas yang dikemas untuk guru dan siswa dalam pembelajaran dan kolaborasi online. Aplikasi ini diunduh secara gratis namun harus ditempatkan pada level institusi pendidikan. *Google Classroom* digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran mahasiswa sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. *Google Classroom* sebagai salah satu bentuk pembelajaran *e-learning* yang menggunakan *WebCT* sehingga terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* sebagai media pembelajaran tentunya mampu memberi kemudahan pada dunia pendidikan karena dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa saat di luar maupun di dalam kelas selama pandemi berlangsung.

Menurut (Ridwan & Umam, 2020) bahwa *Google Classroom* dirancang dalam mempermudah interaksi dimana memberikan kesempatan dalam mengeksplorasi gagasan keilmuan dengan memiliki keleluasaan waktu serta membuka ruang diskusi. Sejalan dengan (Qomariah et al., 2019) bahwa *Google* bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps For Education*. Pembuatan akun, memposting dan mengupload file sesuai pertemuan, forum yang bisa saling menanggapi, membuat tugas yang dilakukan secara *online* dengan batas waktu tertentu. Serta histori pengumpulan tugas jika pengumpulan tugasnya terlambat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Alfina, 2020) bahwa penggunaan *Google Classroom* membantu mahasiswa untuk meningkatkan sikap dalam mengadopsi teknologi baru.

Penulis menyimpulkan bahwa *google classroom* adalah media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran secara *online* yang dirancang dalam mempermudah interaksi antara dosen dan mahasiswa.

## **2.2. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dimaksud sebagai perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan oleh penulis lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan terdahulu.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Yang Relevan

No.	Identitas	Metode	Hasil
1.	(Gama & Bambang, 2019). Pengaruh <i>Task-Technology Fit</i> Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi Dimediasi Oleh Pemanfaatan Smartphone Mariana	Metode penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan data primer.	Karakteristik tugas dan karakteristik teknologi mencapai hasil yang diharapkan sehingga berpengaruh positif terhadap kesesuaian tugas dan teknologi ( <i>task technology fit</i> ). Sedangkan pengaruh kesesuaian tugas dan teknologi ( <i>task technology fit</i> ) terhadap prestasi belajar mencapai tingkat yang diinginkan, bahwa pemanfaatan smartphone memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar mahasiswa Akuntansi Di Universitas Nasional Timor-Leste (UNTL), Serta akhirnya pemanfaatan Smartphone memediasi pengaruh <i>Task Technology Fit</i> terhadap prestasi belajar.
2.	(Elçi & Abubakar, 2021). <i>The configurational effects of task-technology fit, technology-induced engagement and motivation on learning performance during Covid-19 pandemic: An fsQCA approach</i>	Penelitian ini menggunakan teknik <i>convenience snowball sampling</i> dengan merekrut anggota fakultas (instruktur/dosen) sebanyak 16 orang dari 25 orang yang mendaftar. Kemudian hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis himpunan <i>fuzzy</i> (fsQCA). FsQCA dirancang untuk mendukung asimetri kausal, efek sinergis, dan asumsi <i>equifinality</i> . Langkah analisis fsQCA adalah kalibrasi, diikuti dengan analisis kebutuhan dan kecukupan.	Kecocokan tugas teknologi, keterlibatan dan motivasi yang diinduksi oleh teknologi cenderung memprediksi kinerja belajar yang tinggi untuk siswa perempuan dibandingkan dengan laki-laki sebesar (Konsistensi=0,95) dan (cakupan=0,39). Adanya kecocokan tugas-teknologi, keterlibatan dan motivasi yang diinduksi oleh teknologi cenderung memprediksi kinerja belajar yang tinggi untuk siswa yang tinggal di daerah perkotaan dibandingkan dengan siswa yang tinggal di daerah pedesaan sebesar (Konsistensi=0,94) dan (cakupan =0,54). Terlepas dari keterlibatan dan motivasi yang diinduksi oleh teknologi, kecocokan tugas-

No.	Identitas	Metode	Hasil
3.	(Rai & Selnes, 2019). <i>Conceptualizing task-technology fit and the effect on adoption – A case study of a digital textbook service</i>	Model pengukuran menggunakan Lisrel	teknologi cenderung memprediksi kinerja pembelajaran yang tinggi untuk siswa perempuan yang tinggal di daerah pedesaan sebesar (Konsistensi=1) dan (cakupan=0,07). Teknologi pembelajaran digital seperti layanan buku teks digital mengintegrasikan teknologi dengan serangkaian tugas pembelajaran yang saling terkait, di mana teknologi baru dievaluasi pengaruhnya terhadap pembelajaran. Teknologi pembelajaran digital baru juga harus memberikan makna simbolik dalam konteks sosial di mana pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, lambatnya adopsi teknologi pembelajaran digital di sektor Pendidikan.
4.	(Bere, 2018). <i>“Applying an Extended Task-Technology Fit for Establishing Determinants of Mobile Learning: An Instant Messaging Initiative”</i> .	Pengumpulan data dilakukan menggunakan klip audio pendek dan salinan tertulis. Data dikumpulkan dari 223 partisipan dengan menggunakan kuesioner survei. Analisis dilakukan dengan menggunakan <i>partial least squares</i> pendekatan <i>structural equation modelling</i> .	Dalam Analisis model struktural yang diadopsi untuk menetapkan koefisien jalur menunjukkan bahwa karakteristik tugas, karakteristik teknologi, dan karakteristik individu sebesar 50% dari varian total dalam kecocokan teknologi tugas. Kesesuaian tugas-teknologi menjelaskan 56% varian total dalam dampak kinerja yang dirasakan. Semua koefisien jalur ditemukan signifikan secara statistik, kecuali untuk karakteristik individu yang difasilitasi oleh pengaruh social (H5) memiliki pengaruh positif pada kesesuaian teknologi tugas dimana Koefisien jalurnya sebesar 0,039. Maka jalurnya ditolak. Jalur H1 hingga H4 dan H6 memiliki koefisien

No.	Identitas	Metode	Hasil
			jalur berkisar antara 0,249 hingga 0,492. Nilai $\beta$ yang diperoleh untuk jalur ini menunjukkan bahwa konstruksinya signifikan, maka jalurnya diterima.
5.	(Kurniabudi & Assegaff, 2018). <i>Model Persepsi Penggunaan Media Sosial pada Perkuliahan dengan Modifikasi Task Technology Fit dan Expectation Confirmation Theory</i>	Beberapa pendekatan yang dilakukan, 1) mempelajari kerangka teoritis; 2) mengidentifikasi faktor-faktor/ konstruk 3) mengembangkan dan merumuskan hipotesis. Pada penelitian ini penulis menggunakan instrumen angket atau kuesioner untuk mengumpulkan data.	Berdasarkan kerangka teori, bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh kepuasan ( <i>satisfaction</i> ) penggunaan teknologi untuk mendukung kerja dan kesesuaian teknologi terhadap tugas ( <i>task-technology fit</i> ). Model yang diusulkan pada penelitian ini menggunakan 5 (lima) konstruk yang dikembangkan dari teori TTF dan ECT, yaitu: <i>perceived task-fit, utilization, service quality, satisfaction dan confirmation</i> .
6.	(Islamiyah, 2019). <i>Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi 2017 Universitas Negeri Surabaya</i>	Teknik <i>Proposional Random Sampling</i> . Pengambilan data menggunakan metode angket dan dokumentasi	1) Fasilitas belajar dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi 2017 Universitas Negeri Surabaya dengan koefisien sebesar 0,324 atau 32,4%. 2) Fasilitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi 2017 Universitas Negeri Surabaya dengan koefisien sebesar 0,094 atau 9,4%.
7.	(Kasmawati & Kuncoro, 2021). <i>Peningkatan Kepuasan Mahasiswa dalam Pembelajaran E-Learning melalui Task Technology Fit dan Kualitas Informasi</i> .	Pendekatan penelitian secara kuantitatif. Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dalam bentuk <i>google form</i>	Pembelajaran <i>e-learning</i> melalui TTF dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa. Semakin tinggi kualitas informasi dalam sistem pembelajaran <i>e-learning</i> menyebabkan kepuasan mahasiswa akan semakin tinggi.
8.	(Yang et al., 2022).	Metode Eksperimen	Siswa dapat diprofilkan

No.	Identitas	Metode	Hasil
	<i>How students' self-assessment behavior affects their online learning performance</i>	menggunakan <i>BookRol</i> alat membaca <i>ebook</i> yang dikembangkan oleh Universitas Kyoto.	menjadi tiga pola melalui analisis frekuensi perilaku penilaian diri, khususnya, keaktifan dalam mengambil penilaian, pengulangan, kemampuan mengingat informasi, dan mengandalkan petunjuk. Siswa dalam Pola I menunjukkan jumlah upaya dan pandangan pertanyaan terendah, yang menunjukkan bahwa mereka tidak terlalu sering mengikuti penilaian dan gagal berulang kali menilai pengetahuan mereka untuk memperkuat ingatan mereka. Siswa Pola II juga gagal mengungguli siswa Pola I dalam ujian tingkat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang menunjukkan perilaku tidak standar selama penilaian mungkin tidak mendapat manfaat dari efek pengujian karena kurangnya upaya kognitif selama pengambilan.
9.	(Wahyuni et al., 2021). <i>Analisis Penggunaan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid – 19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa</i>	Teknik pengambilan sampel menggunakan metode sensus. Penelitian ini pengumpulan datanya menggunakan kuesioner dan observasi. Metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian ini kualitas layanan <i>Google Classroom</i> sangat memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mahasiswa mampu mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan cepat dan mudah, mahasiswa menjadi lebih paham dalam menerapkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta dengan menggunakan <i>Google Classroom</i> mereka mampu dengan cepat mendapatkan informasi dari dosen terkait materi pembelajaran
10.	(Septiyaningsih, 2017). <i>Pengaruh Aktivitas</i>	Penelitian <i>Ex-post Facto</i>	1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan aktivitas

No.	Identitas	Metode	Hasil
	Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa		<p>belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2013 Universitas Negeri Yogyakarta. Karena diperoleh nilai koefisien 0,183 yang bernilai positif dan dapat diketahui nilai t hitung sebesar 2,865 dengan nilai signifikansi 0,005 yang berarti <math>&lt; 0,05</math> maka dapat disimpulkan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa diterima.</p> <p>2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2013 Universitas Negeri Yogyakarta. Karena diperoleh nilai koefisien 0,314 yang bernilai positif dan dapat diketahui nilai t hitung sebesar 4,936 dengan nilai signifikansi 0,000 yang berarti <math>&lt; 0,05</math> maka dapat disimpulkan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa diterima.</p>
11.	(Rohhadi, 2021). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa SMP Swasta di Kabupaten Tangerang.	Penelitian ini merupakan penelitian <i>ex-post facto</i>	<p>1. Terdapat pengaruh yang signifikan Fasilitas belajar dan Motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. 0,000 <math>&lt; 0,05</math> dan <math>F_h = 9,027</math>.</p> <p>2. Terdapat pengaruh yang signifikan Fasilitas belajar terhadap Prestasi</p>

No.	Identitas	Metode	Hasil
			belajar IPS. hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. 0,044 < 0,05 dan th = 2,059.
			3. Terdapat pengaruh yang signifikan Motivasi belajar terhadap Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. 0,038 < 0,05 dan th = 2,122.

**Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan Hasil Penelitian yang Relevan**

Persamaan	
Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan dilakukan
1. Dari penelitian di atas terdapat beberapa variabel yang sama yaitu <i>Task Technology Fit</i> , <i>Google Classroom</i> , dan prestasi belajar.	1. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel <i>task technology fit media google classroom</i> sebagai variabel <i>independent</i> , dan prestasi belajar sebagai variabel <i>dependent</i> .
2. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei.	2. Metode yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif metode survey.
Perbedaan	
Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan dilakukan
1. Terdapat beberapa variabel yang berbeda-beda seperti menggunakan media yang diadopsi nya yaitu <i>digital textbook</i> , <i>Instant Messaging Initiative</i> , <i>facebook</i> sebagai mediator.	1. Terdapat variabel yang berbeda dimana <i>Task Technology Fit</i> mengadopsi Media <i>Google Classroom</i> sebagai teknologi yang digunakan untuk variabel <i>independent</i> .
2. Tempat dan populasi pada penelitian yang relevan sebelumnya berbeda dengan tempat dan populasi penelitian yang akan dilaksanakan.	2. Rata-rata tempat dan populasi yang digunakan sangat besar tapi masih jarang yang meneliti terkait <i>task technology fit media google classroom</i> terhadap prestasi belajar.

### 2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir menurut (Sugiyono, 2018) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka konseptual ini menjelaskan hubungan antar variabel yang ditunjukkan berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori *Task Technology Fit* yang mulai dikenalkan dan dikembangkan pada tahun 1995 oleh Goodhue dan Thompson.

(Goodhue & Thompson, 1995) menjelaskan tiga poin penting dalam *Task Technology Fit* yaitu penyesuaian tugas-tugas, kemampuan individu, serta pemanfaatan teknologi. Setiap instansi dalam melaksanakan pembelajaran saat ini pasti mempunyai tujuan agar tetap berjalan beriringan dengan teknologi. Untuk memicu proses belajar yang tinggi, perlunya kesesuaian dalam teknologi agar pengetahuan, kecakapan, keterampilan dan perilakunya dapat berkembang dengan optimal di setiap zaman yang terus berkembang agar sumber daya manusia dapat memecahkan serta mengimplementasikan keilmuannya sesuai dengan bidangnya.

Teori ini mengkombinasikan *task characteristics* dan *technology characteristics* ke dalam penelitian *Task Technology Fit* serta pemanfaatan teknologi. Teori tersebut sudah banyak dikembangkan oleh para peneliti seiring dengan berkembangnya zaman untuk mengukur penyesuaian dan pemanfaatan teknologi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Hal ini memberikan keyakinan diri individu dalam memperhitungkan kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu agar mencapai hasil pada situasi dan kondisi tertentu dengan pemanfaatan teknologi. Sehingga manusia mampu mengendalikan situasi yang mengganggu yang mendorong dirinya sendiri untuk menyelesaikan tindakan/kegiatan/tugas dengan tujuan tertentu.

Perilaku manusia yang umumnya reaktif, bukan proaktif sehingga sulit untuk membuat prediksi atas dasar aturan yang sempit. Perilaku individu relatif mudah dalam menjelaskan mengapa individu telah membuat keputusan dalam menggunakan teknologi, tetapi mengalami kesulitan dalam mengukur efek dari keputusan penggunaan tersebut terhadap individu sehingga memberikan dampak secara langsung maupun tidak langsung sebagai kuantitas dan kualitas individu. Hal tersebut berhubungan dengan *Task Technology Fit* dimana kesesuaian teknologi serta tugas dan penggunaan teknologi mempengaruhi dampak kinerja yaitu prestasi belajar yang diperoleh mahasiswa.

Menurut (Goodhue & Thompson, 1995) *Task Technology Fit* sebagai model komprehensif yang memiliki hubungan antara teknologi dengan prestasi individu, agar mahasiswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Kemudian *Task technology fit* dalam pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar

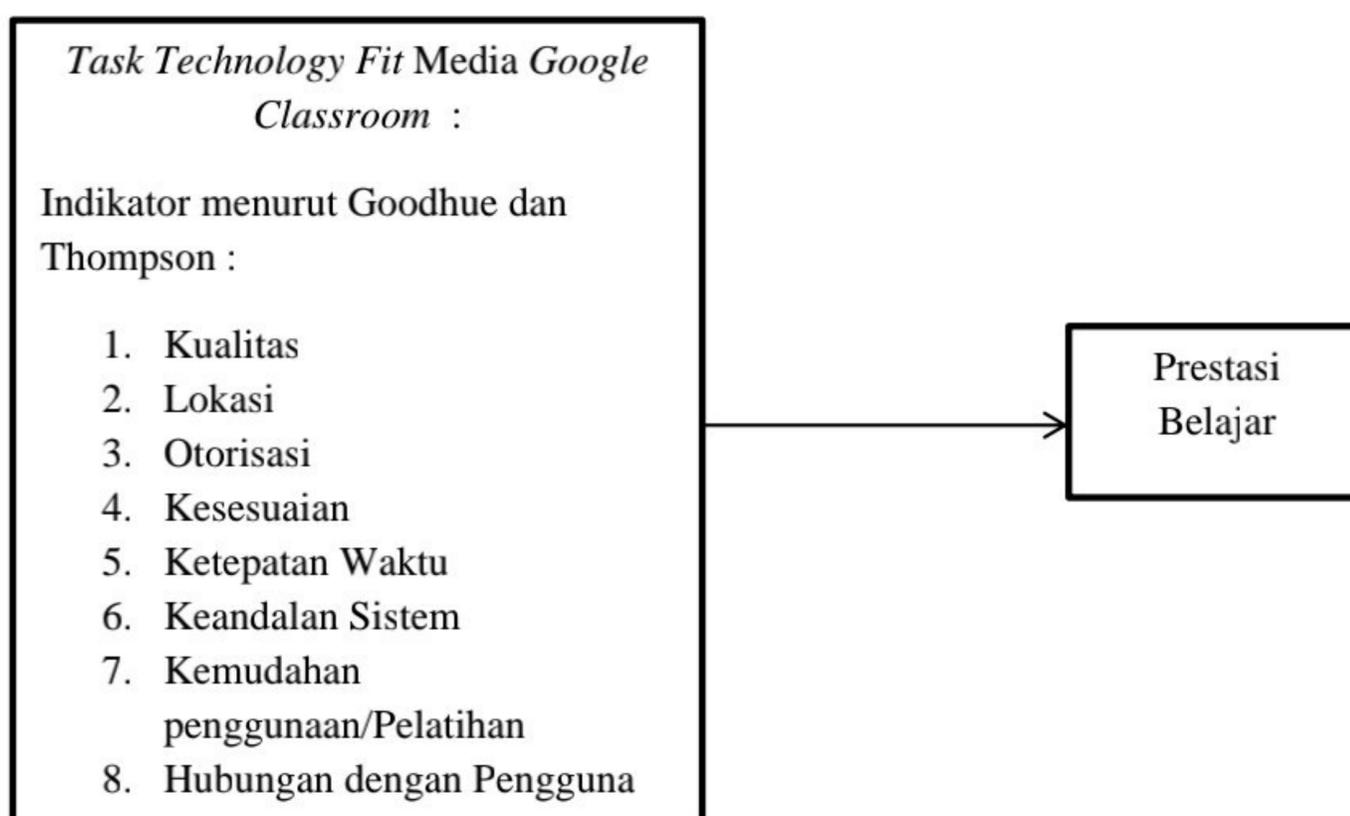
mahasiswa dalam pemenuhan tugas yang harus diselesaikan/dikerjakan sebagai tanggung jawabnya. Dengan adanya *task technology fit* mahasiswa lebih mengetahui perkembangan zaman dan perkembangan teknologi dalam pendidikan yang dilakukan akan lebih terfokus pada penyelesaian dan melatih kemampuan diri. Perkembangan teknologi untuk membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas secara berulang, maka kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan kinerja prestasi belajar akan semakin meningkat dengan *task technology fit*.

Dalam hal ini *task technology fit* tidak hanya bertujuan untuk mengerucutkan atau menspesifikasikan pemanfaatan teknologi melainkan dapat digunakan pula untuk melihat pengaruhnya terhadap kinerja prestasi belajar yang diperoleh saat menyelesaikan pembelajaran di setiap semester karena ketidakpahaman akan potensi serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya. Dengan demikian *task technology fit* dapat menjadi dorongan bagi mahasiswa untuk lebih giat dalam menyelesaikan tugas dan mengeksplor semua kemampuan dalam dirinya untuk meningkatkan kinerja prestasi belajar di setiap semesternya.

Perilaku mahasiswa dalam pembelajaran di Universitas Siliwangi merupakan sumber kekuatan serta kelemahan tersendiri dalam pembelajaran yang dirasakan secara langsung maupun tidak langsung oleh mahasiswa. Perilakunya yang bisa dipengaruhi oleh *task characteristics* ataupun *technology characteristics* dapat mengganggu kelancaran pembelajaran. Salah satu faktanya yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa adalah *task technology fit*. *Task technology fit* mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap kinerja prestasi belajar mahasiswa di universitas, sebab *task characteristics*, *technology characteristics*, serta pemanfaatan teknologi berkenaan dengan situasi serta kondisi yang menjadikan teknologi sebagai kebutuhan dalam menyesuaikan pendidikan sesuai perkembangan permasalahan yang terjadi di zamannya.

*Google classroom* sebagai media yang diadopsi dan digunakan dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kinerja prestasi belajar. Dengan mengikuti kelas secara *online* selama pandemi dan beralih kembali menjadi tatap muka secara luring di kampus, kinerja prestasi belajar menjadi bertambah. *Google*

*classroom* dapat membantu menyelesaikan permasalahan terkait tugas yang diberikan oleh dosen dengan pemanfaatan teknologi yang digunakan. Kesimpulannya prestasi belajar dipengaruhi oleh perilaku dan sikap seperti *task technology fit* sebagai kombinasi *task characteristics* dan *technology characteristics* serta pemanfaatan teknologi yaitu *Google Classroom* sebagai tindakan dari perilaku mahasiswa yang kemudian akan berpengaruh terhadap kinerja prestasi belajar yang diperoleh di setiap semesternya. Variabel-variabel tersebut memiliki keterkaitan antara satu sama lain sebagaimana yang dijelaskan dalam teori *Task Technology Fit*. Kerangka konseptual mengenai hubungan variabel *task technology fit* Media *Google Classroom* (X) terhadap Prestasi Belajar (Y) digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual**

#### **2.4. Hipotesis Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2018) "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Dari pengertian tersebut, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut :

- $H_0$  : *Task Technology Fit* Media *Google Classroom* Tidak Berpengaruh Secara Signifikan Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Implementasi Teori *Task Technology Fit* Oleh Goodhue Dan Thompson Tahun 1995).
- $H_a$  : *Task Technology Fit* Media *Google Classroom* Berpengaruh Secara Signifikan Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Implementasi Teori *Task Technology Fit* Oleh Goodhue Dan Thompson Tahun 1995).