

Analisis Penggunaan Media Komunikasi Pembelajaran *Google Class Room* (GCR) Berbasis Teknologi

Dailami¹, Sri Rahmayanti²

¹ Universitas Asahan, Indonesia; dailamidai2@gmail.com

² Universitas Asahan, Indonesia; yantiborunasti@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Communication;
Google Classroom;
Technology

Article history:

Received 2023-10-17

Revised 2023-12-23

Accepted 2024-01-15

ABSTRACT

The study aims to analyze the use of technology-based Goggle Class Room (GCR) communication media. Qualitative descriptive research method technique with data collection through questionnaires using google forms. The respondents of this study are students in the third (three) semester of the Management study program, Faculty of Economics, Asahan University for the 2023/2024 Academic Year who took the Business Communication course. The number of 50 respondents, representatives of 5 classes. Taken using purposive sampling technique covering 10 people per class. The results showed that the majority of respondents, 64%, said they "strongly agree" in the use of GCR learning media because it is very practical and efficient because it is used anytime and anywhere, so students can no longer reason if they are late in submitting assignments. GCR is an effective learning medium used by lecturers, as seen in the respondents' answers stating 58% on the criteria "strongly agree" and respondents' answers 86% on the criteria 'strongly agree'. The conclusion of this study is that GCR learning media is a technology-based application that facilitates access between lecturers and students to discuss business communication lecture materials.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Dailami

Universitas Asahan, Indonesia; dailamidai2@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menurut (Tuheteru et al., 2022) pada penggunaan "Media merupakan suatu yang memperoleh informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi". Sementara William 1. Gorden (2011:135) menerangkan bahwa "Komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai suatu transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan". (Sanjaya, 2012) menjelaskan secara umum yaitu "Komunikasi dapat diartikan suatu proses pemberian pesan dari individu satu keindividu lainnya yang merupakan penerima pesan". Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hal makna dari komunikasi. Pertama yaitu komunikasi merupakan proses, yakni aktivitas dalam mencapai tujuan itu sendiri. Kedua, merupakan proses komunikasi yang

melibatkan tiga komponen penting, yakni sumber pesan, orang penyampai dan pemberi komunikasi itu dan yang ketiga, seseorang yang akan menerima informasi

Sejalan dengan perkembangan teknologi serta peran media komunikasi seperti dipaparkan di atas, kegiatan pendidikan juga tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi informasi dimaksud, bahkan banyak aplikasi yang muncul belakangan ini justru beberapa dari aplikasi tersebut dikhususkan untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar terlebih jika kegiatan belajar berlangsung secara *online* (daring), namun juga dapat digunakan pada kegiatan *offline* (luring) tentunya dalam hal meningkatkan bahkan memudahkan berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar dimaksud.

Dipilihnya aplikasi GCR untuk digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya dengan mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya aplikasi tersebut mudah diakses termasuk mengoperasionalkannya baik dari dosen maupun mahasiswa, selain itu aplikasi merupakan layanan gratis sehingga tidak harus mengeluarkan biaya dalam memperoleh atau menginstalnya. Kemudian aplikasi memiliki sejumlah fitur yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan, intinya aplikasi tersebut berdaya guna dan bernilai guna .

Saat ini aplikasi yang relatif sesuai untuk diterapkan dalam mendukung proses belajar mengajar yakni GCR, sehubungan dengan aplikasi dimaksud, dosen di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Asahan menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan perkuliahan pada Mata Kuliah Komunikasi Bisnis diampunya, oleh karena itu, sebelum mengikuti perkuliahan mahasiswa diharuskan bergabung di kelas yang dirancang sebelumnya oleh dosen bersangkutan, caranya relatif mudah mahasiswa cukup bergabung dengan mengakses kode kelas sesuai kelas ditetapkan, setelah bergabung di kelas tersebut maka secara otomatis nama-nama mahasiswa langsung tertera sesuai susunan abjad.

Dosen selalu menghadapi persoalan untuk terwujudnya motivasi belajar pada mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, sehingga berasumsi bahwa motivasi belajar mahasiswa merupakan masalah mahasiswa. Sebenarnya dosen bisa berusaha menerapkan prinsip-prinsip untuk motivasi para mahasiswa untuk merangsang, meningkatkan, dan memelihara dalam belajar (Siswoyo, 2013). Agar terwujudnya keberhasilan belajar, para mahasiswa dituntut harus memiliki sifat motivasi tinggi. Terwujudnya motivasi akan dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa tersebut, dan dengan kualitas belajar baik prestasi akademik tinggi.

Proses mengajar terdiri ada beberapa unsur yang memiliki peran penting. Belajar yakni faktor yang mempengaruhi dan berperan penting sebagai pembentukan pribadi dan perilaku individu. Pembelajaran merupakan perubahan setiap sifat dan perilaku permanen, sehingga terjadi keberhasilan dari pengalaman (Robbins, 1999). Proses belajar mengajar memiliki tujuan berupa komponen pertama yaitu ditetapkan dalam proses pengajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Dasar dari tujuannya adalah merumuskan belajar yang telah ditetapkan mahasiswa dan kemampuan yang dicapai serta hasil belajar yang dimiliki mahasiswa dalam menyelesaikan dan menyusun kegiatan belajar pada proses pengajaran (Khairinal et al., 2020).

Saat ini Teknologi dan Informasi (TI) telah masuk ke dunia pendidikan, seperti pada perguruan tinggi. Teknologi dan Informasi sudah menjadi bagian dari gaya hidup, apalagi dalam dunia akademik. Setiap dosen harus mampu menggunakan alat yang berbasis teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang saat ini sehingga berpengaruh pada perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktifitas manusia kini banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan media komunikasi GCR berbasis teknologi yang digunakan dosen pengampu mata kuliah komunikasi bisnis di Fakultas Ekonomi Universitas Asahan

2. METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif karena penulis ingin memperoleh informasi dan gambaran tentang penggunaan media komunikasi GCR berbasis teknologi yang digunakan dosen pengampu mata kuliah komunikasi bisnis di Fakultas Ekonomi Universitas Asahan. Metode pengumpulan data Kuesioner merupakan pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pernyataan kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini bentuk pernyataan pada kuesioner yaitu bersifat tertutup berskala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur persentase pernyataan yang dijawab oleh responden. Pada skala *likert* dilakukan dengan hasil jawaban responden kesetujuan atau ketidaksetujuan dilihat dari kategori pernyataan positif atau negatif.

Responden penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Asahan semester III Tahun Akademik 2023/2024 yang mengikuti mata kuliah dari dosen pengampu Mata Kuliah Komunikasi Bisnis sebanyak 50 responden. Pemilihan responden dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik pemilihan responden sebagai sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan responden dalam penelitian ini yaitu orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan peneliti dalam mendapatkan informasi data penelitian ini. Instrumen data menggunakan kuisisioner.

Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data respon mahasiswa dalam pemanfaatan penggunaan setelah menggunakan GCR dalam kegiatan pemberian tugas. kuisisioner yang disebarakan berisi 1 (satu) pernyataan terdiri dari 7 (tujuh) butir pernyataan yang masing-masingnya dibutuhkan responden berupa ceklis ataupun uraian pada setiap kolom jawaban item sesuai dengan pendapat responden. Ringkasan poin pertanyaan pada kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Pernyataan

Pernyataan	Butir Pernyataan
Kuliah Berbasis Teknologi	a. Dosen pengampu mata kuliah Komunikasi Bisnis dipandang tepat menerapkan GCR dalam perkuliahan
	b. Mahasiswa terbantu dengan penggunaan GCR dalam mendukung kegiatan perkuliahan
	c. GCR mempermudah mahasiswa mengirim tugas perkuliahan tanpa harus memprint out
	d. Menggunakan GCR dapat menghemat biaya untuk pembelian tinta maupun kertas
	e. Pengiriman tugas kuliah melalui GCR dapat mendekatkan mahasiswa kepada teknologi Informasi
	f. Koneksi jaringan menjadi kendala mahasiswa berdomisili di pelosok menggunakan GCR
	g. 7. Kepemilikan smartphone menjadi kebutuhan media komunikasi dalam mengikuti kuliah berbasis teknologi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini pertama yang dilihat yaitu akun google class room (GCR) yaitu pada akun dailamidailami17@gmail.com atau <https://classroom.google.com/u/1/>. Untuk melihat hasil pernyataan mahasiswa diperoleh persentase sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Responden

Pernyataan	Persentase Nilai Kriteria Dalam (%)					Total Dalam %
	STS	S	KS	S	SS	
1	0	0	4	32	64	100
2	0	0	8	58	34	100
3	0	0	2	12	86	100
4	0	0	4	24	72	100
5	0	0	4	32	64	100
6	0	8	18	46	28	100
7	0	0	4	40	56	100

Berdasarkan tabel di atas pada Klaster Kuliah Berbasis Teknologi memperlihatkan persentase tertinggi yaitu 86% pernyataan "Sangat Setuju". Serta 58 % merupakan hasil jawaban responden menyatakan "setuju".

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dri jawaban jawaban responden berdasarkan kuesioner yang dibatasi untuk mengetahui penggunaan media komunikasi *Goggle Classroom* sebagai berbasis teknologi diuraikan sebagai berikut.

- a. Mudah Mengakses. Terlihat bahwa mayoritas responden 64% pada kriteria "sangat setuju". Hal ini sejalan dengan penelitian Fauzhan dan Arifin (2019) bahwa Penggunaan media pembelajaran GCR sangat praktis dan efisien karena biasa digunakan kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa tidak bisa beralasan lagi jika terlambat dalam pengumpulan tugas. GCR merupakan media pendukung pembelajaran berbasis teknologi digunakan oleh dosen terlihat pada jawaban responden menyatakan 58 % pada kriteria "sangat setuju".
- b. Media Pembelajaran Efektif. GCR merupakan media pembelajaran yang efektif dilihat hasil jawaban responden 86 % pada kriteria 'sangat setuju', yang disimpulkan berdasarkan pernyataan pada table 2. Disamping memudahkan dosen untuk menyampaikan tugas kepada mahasiswa yang harus dikerjakan berdasarkan batas waktu yang ditentukan, dan juga dapat menunjukkan waktu pengiriman tugas mahasiswa berdasarkan batas watu yang di atur oleh dosen. Jika mahasiswa melewati batas waktu yang ditentukan maka tugas tidak dapat dikirim kembali oleh mahasiswa sebelum dosen merubah batas waktu pengiriman.

Aplikasi GCR merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan layanan internet. Layanan internet secara optimal akan menghasilkan pengetahuan dan pembelajaran terbaru terkait aplikasi GCR. Aplikasi ini sangat bermanfaat selama pembelajaran online ataupun offline, karena sangat membantu dalam penghematan waktu pada kegiatan pembelajaran, terutama mengerjakan tugas serta memudahkan ketika mengakses aplikasi dan menyimpan materi perkuliahan.

Menurut (Pratama et al., 2021) menyebutkan bahwa kelebihan diskusi online dalam pembelajaran agar mahasiswa yang tadinya pasif dikelas, setelah dilaksanakannya diskusi online dapat memberikan tanggapannya terkait pemaparan materi. Menurut (Rusmansyah et al., 2023) komunikasi mahasiswa dengan dosen dapat berlangsung dengan diadakannya diskusi, baik secara umum ataupun pribadi, disebabkan dapat dengan leluasa mengajukan pertanyaan kepada dosen maupun mahasiswa lain di dalam grup turut berpartisipasi menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin tambahan karena menjawab pertanyaan temannya. Menurut (Habibatul Izzah & Azizah, 2019) menjelaskan, Namun grup diskusi yang hanya ada sesama mahasiswa didalamnya akan memungkinkan aktivitas pembelajaran tanpa hambatan, karena mahasiswa dapat berkomunikasi interaktif dengan sesama mahasiswa dan menjadi termotivasi untuk belajar.

Berkaitan dengan komunikasi, media pembelajaran GCR merupakan alat yang memudahkan akses antara dosen dan mahasiswa untuk berdiskusi mata kuliah, karena menggunakan teknologi. Kelebihan dari diskusi online dalam pembelajaran menghasilkan keaktifan mahasiswa untuk mencari bahan materi atau tugas yang diberikan dosen.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu media komunikasi untuk pembelajaran GCR sangat membantu dosen dan mahasiswa karena berbasis teknologi. Penggunaan GCR dipandang perlu pada saat sekarang ini dalam proses pembelajaran, karena merupakan pencapaian teknologi maju dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran GCR merupakan media komunikasi belajar yang sangat baik untuk menghasilkan peningkatan prestasi akademik mahasiswa dalam pengetahuan teknologi.

REFERENSI

- Habibatul Izzah, K., & Azizah, M. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), 210. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17629>
- Khairinal, K., Kohar, F., & Fitmilina, D. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sman Titian Teras. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 379–387. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i2.276>
- Pratama, R. E., Mulyati, S., & Susanto, I. (2021). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 354. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53368>
- Robbins, S. P. (1999). *Perilaku Organisasi (Cet-7)*. Prenhallindo.
- Rusmansyah, R., Leny, L., & Sofia, H. N. (2023). Improving Students' Scientific Literacy and Cognitive Learning Outcomes through Ethnoscience-Based PjBL Model. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.382>
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Kencana.
- Siswoyo, D. (2013). Philosophy of education in Indonesia: Theory and thoughts of institutionalized state (Pancasila). *Asian Social Science*, 9(12 SPL ISSUE), 136–143. <https://doi.org/10.5539/ass.v9n12p136>
- Tuheteru, M. F., Safuan, & Alhabsy, M. A. (2022). Efektivitas Penggunaan E-Learning Media Pembelajaran Saat Pandemi Program Pascasarjana Universitas Jayabaya Oleh. *JCI: Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(5), 2397–2406.

