

**ANALISIS EFEKTIVITAS KOMUNIKASI *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
FMIPA UNIVERSITAS RIAU**

Oleh : Ristara Monita

Pembimbing : Dr. Nurjanah, M.Si

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi *Public Relations*

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Email : ristaramo@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran *online Google Classroom* bukan merupakan hal yang baru digunakan dalam mendukung aktivitas perkuliahan. Media pembelajaran ini juga merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam mendukung pembelajaran yang bersifat melengkapi bukan menggantikan posisi dari pembelajaran secara langsung. Menurut Teori CMC (*Computer Mediated Communication*), pola CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer ataupun *gadget* dengan didukung perangkat internet dan aplikasi yang memungkinkan kita untuk melakukan berbagai aktivitas secara virtual seperti berdiskusi, membaca, menonton dan mengakses situs yang diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar mahasiswa FMIPA Universitas Riau.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kausal. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *purposive sampling* terhadap 93 responden atau mahasiswa aktif Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Riau, jumlah reponden ini didapatkan melalui rumus Slovin. Metode analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana, uji t, dan pengujian koefisien determinasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara efektivitas komunikasi terhadap prestasi belajar pada Mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* pada Mahasiswa FMIPA UNRI menunjukkan adanya efektivitas komunikasi dilihat dari optimalisasi media yang digunakan dalam mendukung proses serta aktivitas pembelajaran di kampus, serta dapat dilihat pula pada prestasi belajar Mahasiswa FMIPA yang menunjukkan faktor intelektual di antaranya pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Kata Kunci : *Google Classroom*, Media Pembelajaran *Online*, Prestasi Belajar

**ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF GOOGLE CLASSROOM
COMMUNICATIONS AS ONLINE LEARNING MEDIA ON THE LEARNING
ACHIEVEMENT OF FMIPA STUDENTS OF RIAU UNIVERSITY**

By: Ristara Monita

Advisor: Dr. Nurjanah, M.Si

Department of Communication Science - Public Relations Concentration

Faculty of Social Science and Political Science

Riau University

Email: ristaramo@gmail.com

ABSTRACT

The use of Google Classroom online learning media is not a new thing to be used in supporting lecture activities. This learning media is also an alternative that is used to support learning that is complementary not to replace direct learning. According to the CMC (Computer Mediated Communication) theory, the CMC pattern allows a person to communicate using computer-based communication tools or gadgets supported by internet devices and applications that allow us to virtually do various activities such as discussing, reading, watching and accessing the required sites.

The method used in this research is to use quantitative research methods, and the type of research approach used is causal research. The sampling technique used was purposive sampling of 93 respondents or active students of the Faculty of Mathematics and Natural Sciences, University of Riau, the number of respondents was obtained through the Slovin formula. The data analysis method used is simple linear regression, t test, and testing the coefficient of determination.

The results of this study indicate that there is a significant influence between the effectiveness of communication on learning achievement for the students of the Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Google Classroom as an online learning media for FMIPA UNRI students shows the effectiveness of communication seen from the optimization of the media used in supporting learning processes and activities on campus, and can also be seen in the learning achievements of FMIPA students which show intellectual factors including cognitive, affective and the psychomotor.

Keywords : Google Classroom, Online Learning Media, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Menurut Yaniawati adalah memberikan pengaruh terhadap pendidikan karena kebutuhan pendidikan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran dan pengelolaan sistem pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi maka pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat terhubung dengan internet atau disebut dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*). *E-learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat elektronik.

Hubungan perkembangan teknologi dan *e-learning* dalam sistem pembelajaran *online* berkaitan dengan teori CMC dalam komunikasi atau *Computer Mediated Communication* dimana proses komunikasi manusia melalui komputer, yang melibatkan orang, terletak dalam konteks tertentu, terlibat dalam proses pembentukan media untuk berbagai keperluan. Teori CMC berkembang seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dalam bidang komputer. Awalnya teknologi komputer digunakan manusia terbatas hanya pada aktivitas-aktivitas seperti pengiriman data (*data transfer*), pemrosesan informasi (*information processing*) atau *hardware design*.

John December (1997) mendefinisikan CMC sebagai sebuah proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan orang-orang dalam situasi atau konteks tertentu untuk bermacam – macam tujuan. CMC menekankan fokus utamanya pada tiga hal yaitu, *Communication, Mediated and Computer* maka asumsi dasar CMC adalah proses komunikasi manusia yang diperantai oleh teknologi komputer yang terkoneksi

dengan internet dengan tujuan untuk interaksi sosial.

Media pembelajaran *online* berkembang di era *digital* dimana teknologi dan media internet digunakan dalam aktivitas pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran *online* dapat dilihat dengan munculnya berbagai aplikasi yang membantu peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara *instant* dan mudah untuk diakses. Media pembelajaran *online* yang tidak hanya dapat digunakan pada satu jenjang pendidikan namun dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga *non-profit*, dan siapa pun yang memiliki akun *Google*. Layanan ini diperkenalkan sebagai fitur *G Suite for Education* pada bulan Mei 2014, diikuti oleh rilis publiknya pada tanggal 12 Agustus 2014.

Media pembelajaran *online* seperti *Zoom*, *Google Meet* dan *Skype* secara umum juga memberikan fitur yang serupa dengan *Google Classroom* dengan menyediakan fitur *chat*, *video chat* dan *file sharing* yang bersifat *conference tool* namun aplikasi *Google Classroom* memiliki banyak fitur yang dapat terhubung ke layanan lain seperti *Gmail*, *Drive*, *Hangout*, *Youtube* dan Kalender. *Google Classroom* dirancang untuk membantu pengajar dalam membuat *Folder Drive* terintegrasi untuk setiap tugas agar teratur. Fitur tanya jawab integrasi dengan kalender, pengaturan waktu dalam pengerjaan tugas, integrasi ke *Google Form* untuk membuat kuis atau ujian dan integrasi *YouTube* untuk pembelajaran audio visual dapat diakses dengan menggunakan satu

alamat surel yang bisa digunakan untuk semua layanan *Google*.

Prof Dr Zulkarnain MM selaku ketua LPPMP Universitas Riau melakukan evaluasi pembelajaran jarak jauh dalam rangka pencegahan *covid*, data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *online Google Classroom* lebih dominan digunakan sebesar 64.2% dibandingkan media pembelajaran lainnya. Media *Asynchronous* merupakan media secara tidak langsung yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran secara *offline* atau tatap muka. Internet memiliki kapasitas besar sebagai media baru, tidak hanya memperkecil jarak dalam mengkomunikasikan pesan, teknologi komputer dan internet juga telah berkembang dan mengeliminasi penggunaan koneksi kabel, namun tetap bisa memfasilitasi transmisi informasi yang sangat cepat keseluruhan dunia. Menurut Bagdakian, duplikasi dan penyebaran materi dari internet ini bisa mencapai jangkauan yang sangat luas (Bagdakian, 2004:114).

Penelitian sejenis terdahulu yang pernah diteliti oleh Dhia Ghina Ramdhani Putri S dengan judul “*Communication in Supporting The Teaching and Learning Process at Civil Engineering University of Riau*” menjelaskan tingkat efektivitas komunikasi media *online Google Classroom* di Teknik Sipil dengan menggunakan efektivitas komunikasi, maka diketahui tingkat efektivitas komunikasi Media *online Google Classroom* di Teknik Sipil sebesar 4,36. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagai salah satu media informasi *online* di Teknik Sipil, *Google Classroom* mampu secara sangat efektif menginformasikan seputar perkuliahan di Teknik Sipil.

Penelitian selanjutnya yang pernah diteliti oleh Prima Yulianti dan Mellyana Eka Yan Fitri dengan judul penelitian “Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa terhadap Perilaku Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Padang Provinsi Sumatera barat” menjelaskan bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdapat hubungan perilaku belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada tingkat signifikan 5% dan diperoleh tiga faktor untuk perilaku belajar yaitu faktor kemandirian dalam pembelajaran, fokus pada minat belajar dan adanya faktor penghambat motivasi yang harus diatasi.

Peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau, dikarenakan saat ini pembelajaran berbasis *online* menjadi hal yang penting seiring perkembangan teknologi *modern*. Menurut studi yang dilakukan oleh *The United States Dept Of Education*, orang-orang yang belajar menggunakan sistem *e-learning* berhasil menghasilkan nilai tes yang lebih tinggi daripada mereka yang belajar di dalam kelas. Studi tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pelajar yang menggunakan *e-learning* mencapai 59 %. Hal ini masih berhubungan dengan kemampuan *e-learning* dalam memaksimalkan penyerapan materi.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori *Computer Mediated Communication (CMC)*

Computer Mediated Communication atau biasa disingkat dengan CMC dalam Bahasa Indonesia dapat diterjemahkan menjadi komunikasi yang berwujudan

komputer atau komunikasi yang diperantarakan oleh komputer. Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat *Personal Computer* (PC) atau laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti PDA, *smartphone*, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi. Menurut John Decemer (1997) *Computer Mediated Communication* (CMC) adalah proses manusia berkomunikasi dengan menggunakan via komputer, dengan melibatkan seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan.

Efektivitas Komunikasi

Efektivitas komunikasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mencapai tujuan maksimal seperti yang diharapkan. Pengertian efektivitas merupakan sesuatu usaha yang dilakukan secara maksimal sesuai yang diharapkan, selain itu efektivitas juga bisa diartikan sebagai salah satu usaha yang tidak pernah lelah sebelum harapan yang diinginkan belum tercapai.

Efektivitas komunikasi mempunyai kriteria-kriteria yang digunakan yakni siapa penerima atau pemakai (*receiver or user*), isi pesan (*content*), ketepatan waktu (*timing*), media komunikasi (*media*), format pesan (*format*), dan sumber pesan (*source*) (Hardjana, 2000:23). Efektivitas didefinisikan sebagai; mengerjakan hal-hal yang benar; mencapai tingkat diatas pesaing; membawa hasil; menangani tantangan masa depan; meningkatkan laba-keuntungan; mengoptimalkan sumber daya (Hardjana, 2000:24).

Google Classroom

Google Classroom merupakan salah satu fitur pendidikan yang disediakan oleh *Google Apps for Education* (GAPE) yang dirilis ke publik pada tanggal 12 Agustus 2014. *Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google Classroom* bisa didapatkan secara gratis dengan terlibat dahulu, mendaftarkan diri pada akun *Google Application for Education*. Aplikasi *Google Classroom* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara *online*, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif.

Media Pembelajaran Online

Berkembangnya teknologi media pembelajaran khususnya teknologi multimedia, baik dari aspek *hardware* dan *software* kendala yang ada dalam rangka pengembangan media dan multimedia pembelajaran yang efektif dapat direduksi. Atas dasar hal tersebut, teknik-teknik atau praktik mengajar yang baik dalam kelas sangat memungkinkan untuk diwujudkan dalam media dan multimedia pembelajaran atau modul pembelajaran berbantuan komputer. Modul tersebut telah berperan penting dalam perbaikan dan peningkatan pengalaman belajar.

Mengembangkan sebuah pembelajaran *online* tetap mempertimbangkan kaidah-kaidah pembelajaran tidak hanya mempertimbangkan tingkat efisiensi yang dapat dicapai dengan

bantuan *software* dan *platform* tersebut. Menerjemahkan *tools* menjadi sebuah konsep belajar dan pembelajaran menjadi bagian dari pekerjaan desain pembelajaran. Desain pembelajaran harus memikirkan bagaimana proses belajar melalui *tools* terjadi, dan bagaimana prinsip belajar dan pembelajaran *online* diterapkan.

Prestasi Belajar

Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial (Dimiyati & Mudjiono, 2002:18). Tulus Tu'u juga mengemukakan bahwa prestasi belajar terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar. Tulus Tu'u mengatakan bahwa pada ketiga ranah ini yakni kognitif, afektif dan psikomotor, ranah kognitiflah yang paling sering dinilai karena berkaitan dengan kemampuan dalam menguasai isi bahan pengajaran, karena itu unsur yang ada dalam prestasi siswa terdiri dari hasil belajar dan nilai siswa (Tulus, 2010:76).

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan pemetaan (*mind mapping*) yang dibuat dalam penelitian ini untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Pada penelitian ini kerangka berpikir berawal dari efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* merupakan sistem yang digunakan sebagai media ataupun fasilitas yang mendukung dalam proses belajar

mengajar. Efektivitas pembelajaran *online* dalam aktivitas perkuliahan dapat diukur berdasarkan prestasi belajar yang menjadi tolak ukur penilaian mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, hal ini sangat penting sebagai bahan masukan untuk melihat secara karakteristik kedua variabel yang akan diteliti nantinya.

Hipotesis

Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih, paling tidak harus membuat dua variabel. Tujuan penyusunan hipotesis yaitu untuk membuat arah penelitian, juga untuk membatasi variabel yang digunakan (Achmadi & Narbuko, 2005:61).

Hipotesis memungkinkan kita menghubungkan teori dengan pengamatan, atau pengamatan dengan teori. Hipotesis mengemukakan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan-hubungan antara variabel-variabel dalam persoalan, Untuk membuktikan efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. $H_0 =$ Tidak terdapat efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau.
2. $H_a =$ Terdapat efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kausal untuk mengukur hubungan-hubungan antara variabel, atau untuk menganalisis bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lain (Umar, 2002:39). Penelitian kuantitatif merupakan nilai dari pembahasan yang dapat dinyatakan dalam angka. Analisis kuantitatif merupakan analisa yang berupa data yang diperoleh dari responden yang telah dikumpulkan, kemudian dianalisis dan diperoleh dengan menggunakan teori statistik sebagai alat pemecahan masalah yang dihadapi, sehingga metode ini akan memberikan kepuasan dalam mengambil keputusan (Sugiyono, 2010:7).

Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dibatasi pada satu wilayah saja di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Riau di Kota Pekanbaru, Karena responden dari penelitian ini adalah mahasiswa FMIPA Universitas Riau sebagai rata-rata tertinggi yang aktif menggunakan *Google Classroom* sebesar 68,6% sebagai media pembelajaran *online* di Universitas Riau, berdasarkan data dari UPT TIK Universitas Riau. Jadwal penelitian dimulai dari tahap proses pengumpulan data pada bulan Februari 2020 sampai penyusunan dan penyuntingan naskah hasil penelitian skripsi pada bulan November 2020.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, hal ini berdasarkan data yang peneliti dapat di Unit Pelaksana Teknis

Teknologi Informasi dan Komunikasi (UPT TIK) Universitas Riau, data yang peneliti peroleh pada tahun 2020 jumlah pengguna tertinggi yang aktif menggunakan *Google Classroom* adalah Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yaitu sebesar 1.239 mahasiswa dari seluruh akun sebanyak 1.806 atau sebesar 68,6%. Peneliti menentukan jumlah sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan demikian responden atau anggota sampel dengan sengaja dipilih tidak secara acak. Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yang diambil sebagai responden.

Jenis dan Sumber Data

Data Primer

Data primer dalam penelitian ini yaitu data yang didapat dari kuesioner yang dibagikan kepada responden.

Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini, berasal dari kajian pustaka seperti buku, jurnal, artikel, literatur, situs internet, dan sebagainya yang dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu data yang diambil dari sumber bacaan lain seperti buku, jurnal, media *online* dan data riset dari lembaga atau perusahaan terkait dengan permasalahan yang penulis teliti.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Peneliti melakukan observasi yakni dengan melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran *online Google Classroom* dan ikut berinteraksi dengan pengguna *Google Classroom* yang diharapkan dapat membantu proses observasi pengumpulan data.

Kuesioner/Angket

Kuesioner di berikan kepada responden dalam yang berisikan pernyataan yang berkaitan dengan penelitian kepada Mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Riau yang aktif menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online*. Kuesioner penelitian dibuat ke dalam *Google Document* untuk memberikan kemudahan kepada responden dalam mengakses dan menghemat waktu penelitian dalam bentuk *form online*.

Dokumentasi

Dokumentasi yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang relevan, yang diperoleh dari buku-buku, jurnal, majalah/surat kabar yang ada kaitannya dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data diperoleh dari lapangan ataupun dari kuesioner yang telah disebar, adapun untuk mendapatkan data penulis menggunakan jawaban dari kuesioner yang telah disebar secara online kepada responden yang berjumlah 93 orang. Setelah data terkumpul, maka peneliti menginterpretasikan data yang didapat dengan mengkorelasikan sesuai dengan permasalahan yang ada di bab satu dan selanjutnya dan menganalisis menggunakan teknik analisis data analisis regresi linier sederhana, uji t dan uji koefisien determinasi.

Karakteristik Responden

Kategori responden berdasarkan usia dengan jumlah persentase paling tinggi sebesar 24.7% atau sebanyak 23 orang yang berusia 22 tahun. Jumlah responden yang paling dominan dalam penelitian ini berdasarkan

jenis kelamin adalah perempuan sebanyak 52 orang atau sebesar 55.9%. Kategori tertinggi berdasarkan angkatan adalah di angkatan 2018 dengan jumlah persentase 33.3% atau sebanyak 31 orang dan untuk jurusan tertinggi ada pada jurusan biologi sebanyak 28 orang dengan tingkat persentase 30.1%. Hasil perhitungan kategori ini sesuai dengan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada Mahasiswa FMIPA UNRI dengan jumlah responden sebanyak 93 orang.

Rekapitulasi Hasil Variabel Efektivitas Komunikasi dan Prestasi Belajar

Tabel 1

No	Rata-Rata Tanggapan Responden Variabel Efektivitas Komunikasi	Kategori Jawaban				Total skor
		SS	S	TS	STS	
1	Indikator Penerima atau Pemakai (<i>Receiver or User</i>)	45.7%	40.3%	11.3%	2.7%	100%
2	Indikator Isi Pesan (<i>Content</i>)	31.9%	29.4%	33.3%	5.4%	100%
3	Indikator Ketepatan Waktu (<i>Timing</i>)	42.7%	32.6%	20.4%	4.3%	100%
4	Indikator Media Komunikasi (<i>Media</i>)	39.8%	36%	21.5%	2.7%	100%
5	Indikator Format Pesan (<i>Format</i>)	38.4%	48.4%	11.1%	2.1%	100%
6	Indikator Sumber Pesan (<i>Source</i>)	47.8%	45.7%	6.5%	0%	100%
Rata-Rata Tanggapan Responden		39 Orang	36 Orang	16 Orang	2 Orang	93 Orang
Rata-Rata Persentase Tanggapan Responden		41%	38.7%	17.4%	2.9%	100%

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2020

Tabel 2

No	Rata-Rata Tanggapan Responden Variabel Prestasi Belajar	Kategori Jawaban				Total skor
		SS	S	TS	STS	
1	Indikator Ranah Cipta (<i>Kognitif</i>)	32.2%	41.6%	23.5%	2.7%	100%
2	Indikator Ranah Rasa (<i>Afektif</i>)	32.5%	48.8%	17.4%	1.3%	100%
3	Indikator Ranah (<i>Psikomotor</i>)	36.5%	44.7%	17.7%	1.1%	100%
Rata-Rata Tanggapan Responden		32 Orang	42 Orang	18 Orang	1 Orang	93 Orang
Rata-Rata Persentase Tanggapan Responden		33.8%	45%	19.5%	1.7%	100%

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2020

Secara umum penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap indikator dari variabel penelitian ini sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang ditunjukkan bahwa sebagian besar tanggapan dari responden terhadap variabel penelitian dominan pada pilihan jawaban kategori setuju dan sangat setuju dari responden.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji Validitas

Dari hasil uji validitas pada tiap butir soal efektivitas komunikasi, terlihat bahwa tiap butir soal (X) efektivitas komunikasi valid. hal itu dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,361 dan $N = 30$. Jadi dapat disimpulkan bahwa 17 butir soal yang terdapat pada variabel (X) shahih.

Dari hasil uji validitas pada tiap butir soal prestasi belajar terlihat bahwa tiap butir soal (Y) prestasi belajar valid. hal itu dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,361 dan $N = 30$. Jadi dapat disimpulkan bahwa 13 butir soal yang terdapat pada variabel (Y) shahih.

Uji Reliabilitas

Tabel 3

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Pertanyaan
Efektivitas Komunikasi	0,935	17
Prestasi Belajar	0,914	13

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2020

Nilai $\alpha > r_{tabel}$, yaitu $0,935 > 0,60$ dan $0,914 > 0,60$ artinya item-item efektivitas komunikasi terhadap item-item prestasi belajar

Mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Riau dapat dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Analisis Regresi Sederhana

Analisis Regresi Linier Sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis data ini diolah menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui arah hubungan antara variabel.

Tabel 4

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		T	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	5.810	2.539		.024
	Efektivitas Komunikasi	.640	.046	.822	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: data Olahan SPSS, 2020

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 5,810 koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 640 Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 5,810 + 640X$. Berdasarkan persamaan diatas diketahui nilai konstantanya sebesar 5,810. secara matematis, nilai konstanta ini menyatakan bahwa pada saat efektivitas komunikasi 0, maka prestasi belajar memiliki nilai 5,810. Selanjutnya nilai positif (640) yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas (efektivitas komunikasi) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel bebas (efektivitas komunikasi) dengan variabel terikat (prestasi belajar) adalah searah, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel efektivitas

komunikasi akan akan menyebabkan kenaikan prestasi belajar 640.

= 67,5% dibulatkan (68%)

Tabel 5

Correlations			
		Efektivitas Komunikasi	Prestasi Belajar
Efektivitas Komunikasi	Pearson Correlation	1	.822**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	93	93
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	.822**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	93	93

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

Sumber: Data Olahan SPSS, 2020

Dari analisa diketahui bahwa responden sebanyak 93 dihasilkan nilai kolerasi sebesar 0,822. Untuk melakukan interpretasi kekuatan hubungan antara dua variabel dilakukan dengan melihat angka koefisien kolerasi. Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa antara variabel efektivitas komunikasi (X) dengan variabel prestasi belajar (Y) mempunyai hubungan yang sangat kuat karena mempunyai nilai korelasi sebesar 0,822.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 6

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.822 ^a	.676	.673	4.70323

a. Predictors: (Constant), Efektivitas Komunikasi

Sumber: Data Olahan SPSS, 2020

Setelah rhitung diketahui sebesar 0,822 maka selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan koefisien determinan r^2 yang dinyatakan dalam persentase.

Hasilnya sebagai berikut :

$$R^2 = (0,822)^2 \times 100\% \\ = 0,675 \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 68% dengan kategori kuat dan selebihnya yang 32% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis, yaitu faktor *non-intelektual* seperti kondisi dari dalam dan luar diri seseorang atau lingkungan sekitar, yang terkait dengan diri seseorang dalam mempengaruhi kemampuan berpikir dan bertindak, diantaranya masalah belajar, sosial, keuangan, keluarga organisasi, dan metode belajar.

Pembahasan

Efektivitas Komunikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau.

Hasil analisis korelasi *product moment* sebesar 0,822 dibandingkan dengan itabel, tingkat signifikan 5% N=93 sebesar 0,207. Hasil perhitungan uji t sebesar 13,789 sedangkan pada t tabel adala 1,986 pada taraf signifikasi 5% yang berarti bahwa Ha diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi linear sederhana yaitu $Y=a+bx$, dimana Y merupakan ambang dari variabel terikat, a konstanta, b koefisien regresi untuk variabel bebas (X).

Konstanta sebesar 5,810 : artinya jika efektivitas komunikasi (X) nilainya adalah 0, maka prestasi belajar (Y) nilainya negatif yaitu sebesar 5,810. Koefisien regresi variabel prestasi belajar sebesar 640 : artinya jika efektivitas komunikasi mengalami kenaikan 1, maka prestasi belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 640. Koefisien bersifat positif artinya terjadi hubungan positif antara variabel efektivitas komunikasi (X) dan

variabel prestasi belajar (Y), semakin naik intensitas melihat efektivitas komunikasi maka semakin meningkat prestasi belajar.

Besar Tingkat Keefektifan dari Efektivitas Komunikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau

Besar tingkat keefektifan ini dilihat dari hasil analisis uji t diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel (X) efektivitas komunikasi dan variabel (Y) prestasi belajar. Hasil dari perhitungan uji t, dimana terdapat pengaruh antara variabel Y terhadap variabel X, dengan kata lain menerima H_a yaitu : terdapat efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar mahasiswa FMIPA Universitas Riau, dan menolak H_0 yaitu : tidak terdapat efektivitas komunikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar mahasiswa FMIPA Universitas Riau.

Koefisien determinasi sebesar 67,5% (dibulatkan menjadi 68) maka berpengaruh positif dengan kategori kuat, sedangkan 32% merupakan faktor yang mempengaruhi variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Faktor yang tidak diteliti diantaranya faktor *non-intelektual* seperti kondisi dari dalam dan luar diri sendiri seseorang atau lingkungan sekitar, yang terkait dengan diri seseorang dalam mempengaruhi kemampuan berpikir dan bertindak, seperti masalah belajar, sosial, keuangan, keluarga, organisasi dan metode belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengolahan data dan pengujian hipotesis pada penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan “uji t” pengaruh efektivitas komunikasi terhadap prestasi belajar sebesar $13,789 > 1,986$. Hal ini terbukti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = n-2$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara efektivitas komunikasi terhadap prestasi belajar pada Mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 68% dengan kategori yang cukup kuat dan selebihnya yang 32% dari faktor lain yang tidak diteliti diantaranya faktor *non-intelektual* diantaranya kondisi dari dalam dan luar diri seseorang atau lingkungan sekitar, yang terkait dengan diri seseorang dalam mempengaruhi kemampuan berpikir dan bertindak, seperti masalah belajar, sosial, keuangan, keluarga, organisasi, dan metode belajar.
2. *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* yang digunakan oleh mahasiswa FMIPA Universitas Riau menunjukkan adanya efektivitas komunikasi dilihat dari optimalisasi media yang digunakan dalam mendukung proses serta aktivitas pembelajaran di kampus, serta dapat dilihat pula pada prestasi belajar Mahasiswa FMIPA Universitas Riau dimana mahasiswa menunjukkan beberapa faktor intelektual di antaranya ranah kognitif yang berkaitan dengan ingatan dan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan

atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Google Classroom* dapat digunakan dalam pembelajaran *online* seperti saat melakukan diskusi di *room* dan menyebarkan serta menyimpan materi pembelajaran. Tetapi saat mengirimkan tugas di *Google Classroom* seringkali tugas yang dikirim dalam bentuk *file* dengan mudah dapat diakses dan disalahgunakan oleh orang lain. *File* tersebut dapat di-*edit* dan dikumpulkan kembali dengan nama pengirim yang berbeda. *Google Classroom* diharapkan mampu memberikan perhatian terhadap kerahasiaan *file* yang dikirimkan sehingga tugas yang diberikan kepada dosen hanya dapat diakses antara mahasiswa dan dosen yang bersangkutan.
2. Mahasiswa dan dosen diberikan kemudahan dalam pengelolaan waktu dan tempat yang *fleksibel*, sehingga mengurangi berbagai alasan untuk tidak mengikuti atau menghadiri perkuliahan. Namun, beberapa mahasiswa masih menyukai sistem pembelajaran secara langsung atau tatap muka karena pembelajaran dengan metode diskusi di ruang kelas lebih mudah dipahami dibandingkan dengan media pembelajaran *online*. Untuk itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran *online* tidak berarti menggantikan sistem pembelajaran secara langsung atau tatap muka tetapi menjadi pelengkap atau alternatif dalam proses pembelajaran.

3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat meneliti perkembangan media pembelajaran *online Google Classroom* dalam meningkatkan keeksistensinya dan bagaimana fitur yang disediakan oleh *Google Classroom* memberi kemudahan mengikuti perkembangan zaman khususnya di bidang pendidikan dan perkembangan teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Achmadi dan Narbuko. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho, Agung. 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistic Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi
- Ardianto, Elvinaro. 2011. *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bagdakian, B. H. 2004. *The New Monopoly*. Boston: Beacon Press.
- Bajari, Atwa. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi - Prosuder, Tren,, dan Etika*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.

- Hardjana, Andre. 2000. *Audit Komunikasi Teori dan Praktek*. Jakarta: Grasindo.
- Kadir, Abdul dan Terra Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Jakarta: Kencana.
- Kasmadi dan Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teori Public Relations Perspektif Barat dan Lokal: Aplikasi Penelitian dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Morissan. 2017. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Muhibbin, Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novel, Sinta Sasika. 2017. *Kampuspedia Direktur PTN & PTS di Indonesia: Panduan Memilih Program Studi Bagi Calon Mahasiswa*. Jakarta: Grasindo.
- Osady, Ruslan. 2004. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2010. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendadaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Rusli, Muhammad, Dadang H., dan Ni Nyoman. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi.
- Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setyosari, Punaji, dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Severin, Warner dan James Tankard. 2007. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terpaan di dalam Media Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Simanihuruk, Lidia. 2019. *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, Syofian. 2012. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soehartono, Irawan. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugarto. 2003. *Teknik Sampling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujawerni, V. Wiratna. 2015. *Statistik Bisnis Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka.
- Thurlow, C., Laura Lengel dan Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication, Social Interaction and The Internet*. London: Sage Publications.
- Tulus, Tu'u. 2010. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Umar, Husein. 2002. "Metodologi Penelitian", *Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Umar, Husein. 2005. *Metode Penelitian Untuk Tesis dan Bisnis*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi edisi kedelapan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Jurnal:**
- Putri, Dhia Ghina Ramdhani. 2017. *Communication Effectiveness of Online Media Google Classroom in Supporting that Teaching and Learning Process at Civil Engineering University of Riau*. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Vol.4.No.1: hal 1-15.
- Asnawi, Noordin. 2018. *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom sebagai E-Learning Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. *Journal of Computer, Information System & Technology Management Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Madiun*. Vol.1No.2: hal 17-21.
- Yulianti, Prima dan Mellyana Eka Yan Fitri. 2017. *Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa terhadap Perilaku Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Padang Provinsi Sumatera Barat*. *Jurnal Akuntansi Ekonomi dan Manajemen Bsinis Universitas Dharma Andas Padang*. Vol.5.No.2: hal 242-251.
- Syafi'i Ahmad, Tri Marfiyanto dan Siti Kholidatur Rodiyah. 2018. *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Universitas Sunan Giri Surabaya*. Vol.2.No.2: hal 115-123.
- Noesgaard, Signe Schack and Rikke Ømgreen. 2015. *The Effectiveness of E-Learning: An Explorative and Integrative Review of the Definitions, Methodologies and Factors that Promote e-Learning Effectiveness*. *Electronic Journal of E-Learning Aalborg University*. Vol.13.No.4: hal 278-290.
- Internet:**
<https://pji.pens.ac.id/index.php/dasar-hukum/>
 (diakses pada 18 Februari 2020, 14.23 WIB)

- <https://www.liputan6.com/teknoread/> (diakses pada 14 februari 2020, 12.38 WIB)
- <https://www.gatra.com/detail/news/308040> (diakses pada 14 Februari 2020, 12.38 WIB)
- <https://tirto.id/belajar-di-kelas-google> (diakses pada 3 Maret 2019, 2.52 WIB)
- <https://jejakdosen.com/aplikasi-google-classroom> (diakses pada 10 Maret 2020, 16.58 WIB)
- <http://mipanet.or.id/profil> (diakses pada 10 Maret 2020, 20.01 WIB)
- <https://www.sudutbaca.com/panduan-pembelajaran> (diakses pada 27 April 2020, 15.19 WIB)
- <https://www.kompasiana.com/mariaernawati-millatana> (diakses pada 27 April 2020, 15.21 WIB)
- <https://fmipa.unri.ac.id/profil/> (diakses pada 20 Mei 2020, 17.52 WIB)
- <https://repository.widyatama.ac.id> (diakses pada 27 April 2020, 15.24 WIB)
- <https://www.edupai.web.id/2015/07/pembelajaran-dengan-google-classroom.html> (diakses pada 2 April 2020, 15.26 WIB)
- <https://repository.usu.ac.id/bitstream> (diakses pada 20 April 2019, 17.01 WIB)
- <https://www.woke.id/aplikasi-buat-mahasiswa-yang-kuliah-online/>
- (diakses pada 13 September 2020, 10.42 WIB)
- <https://idcloudhost.com> (diakses pada 13 September 2020, 11.50 WIB)
- <https://www.tagar.id> (diakses pada 13 September 2020, 13.22 WIB)