

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BERBASIS *GOOGLE SITE* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* KARAWITAN MELALUI
FITUR INTERAKTIF**

Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinar¹, Ipuk Widyastuti²

^{1,2}Jurusan Karawitan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: setyarkj30@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang menghadirkan ‘era baru’ yaitu era digital menjadi salah satu aspek pendorong *blended learning*, khususnya pada mata kuliah praktek karawitan. Tentunya perubahan metode pembelajaran ini menimbulkan berbagai macam *effort* dan tantangan baru yang harus dihadapi, salah satunya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini merupakan upaya pengembangan dari penggunaan media *blended learning* dengan memanfaatkan *google site*. *Google site* dikembangkan dengan merujuk pada media pembelajaran berbasis *smartphone* agar ‘ramah guna’, artinya dapat dengan mudah digunakan atau diakses oleh mahasiswa dan dosen. *Google site* menjadi alternatif media pembelajaran daring khususnya pada kuliah praktek karawitan karena ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, dan tidak membutuhkan biaya besar (*free access*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dan kuisioner. Jenis datanya adalah data kuantitatif yang diolah dengan menggunakan metode *survey*, komparatif, dan deskriptif. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teori *symbol system*, *e-learning*, dan *blended learning* dalam pengembangan *google site*. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran *blended learning* menggunakan *google site* yang telah dikembangkan dengan menambahkan fitur interaktif.

Kata kunci: media pembelajaran karawitan, google site, fitur interaktif

Abstract

The development of technology that presents a 'new era', namely the digital era, is one of the aspects driving blended learning, especially in karawitan practice courses. Of course, this change in learning methods raises various kinds of efforts and new challenges that must be faced, one of which is in choosing appropriate learning methods and media. This research is an effort to develop the use of blended learning media by utilizing google sites. Google site was developed by referring to smartphone-based learning media to be 'user-friendly', meaning that it can be easily used or accessed by students and lecturers. Google site is an alternative to online learning media, especially in practical lectures because it is 'user-friendly' (flexible, easy to access/operate, smartphone-based), has adequate features, has an attractive-systematic design, and does not require large costs (free access). The method used in this study is a qualitative method with data collection techniques through observation, literature studies, and questionnaires. The type of data is quantitative data that is processed using survey, comparative, and descriptive methods. The population of this study are students and lecturers of the Karawitan Department of ISI Yogyakarta. This research uses symbol system theory, e-learning, and blended learning in

the development of google sites. The results of this study are in the form of blended learning media using google sites that have been developed by adding interactive features.

Keyword: *karawitan learning media, google site, interactive features*

PENDAHULUAN

Pandemi berdampak terhadap berbagai aktivitas kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Aktivitas belajar mengajar yang sebelumnya biasa dilakukan secara tatap muka, sejak pandemik berlangsung harus dilakukan secara daring (*online*). Keadaan tersebut secara tidak langsung semakin mempercepat penerapan praktik Pendidikan Era 4.0 sehingga pelaku dunia pendidikan didorong untuk menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan saat ini. Perkembangan teknologi yang kini menghadirkan ‘era baru’ yaitu era digital, menjadi sarana yang membantu terwujudnya *blended learning*, khususnya pada mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Tentunya perubahan metode pembelajaran ini menimbulkan berbagai macam *effort* dan tantangan baru yang harus dihadapi, salah satunya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai.

Penelitian ini merupakan upaya pengembangan dari penggunaan media *blended learning* dengan memanfaatkan *google site*. *Google site* dikembangkan dengan merujuk pada media pembelajaran berbasis *smartphone* agar ‘ramah guna’, artinya dapat dengan mudah digunakan atau diakses oleh mahasiswa dan dosen. *Google site* menjadi alternatif media pembelajaran daring khususnya pada kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta karena ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, dan tidak membutuhkan biaya besar (*free access*). Era ‘new normal’ mendorong berbagai pihak, pelaku dunia pendidikan, menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan saat ini. Hal ini pun menjadi tantangan baru bagi proses pembelajaran di Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta karena mata kuliah yang ada sebagian besar berbasis praktek. Metode, strategi, sarana, serta media yang efektif menjadi poin utama dalam proses *transfer knowledge*, terlebih dengan perubahan kurikulum yang mengusung *student centered learning (SCL)*. SCL mendorong mahasiswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk dapat membangun sendiri pengetahuannya sehingga akan memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas mahasiswa (Ardian and Munadi 2015, 455). Oleh karena itu, mata kuliah praktek dilakukan secara *blended learning* karena pada mata kuliah tabuh bersama sangat penting untuk tetap memberi pengalaman dan pemahaman kepada mahasiswa mengenai sajian karawitan secara klasikal.

Penulis menggunakan beberapa teori dalam penelitian ini sebagai landasan penelitian, antara lain teori sistem simbol, *e-learning*, dan *blended learning*. Teori sistem simbol pertama kali digagas oleh G. Salomon (1977) dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu sehingga efektivitas sebuah media pembelajaran bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik. Teori *e-learning* menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia

yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik sehingga pemilihan multimedia yang sesuai dapat meningkatkan pembelajaran.

Blended learning adalah perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran baik *online* maupun *offline* (pembagian file dan tatap muka) (Nurhadi 2020, 123). Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan antara pembelajaran *face to face* (tatap muka) atau klasikal dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi melalui berbagai media yang ada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang sudah digunakan dan cukup berhasil adalah dengan menggunakan *google site*. *Google site* menjadi alternatif media pembelajaran *blended learning* karena ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, dan tidak membutuhkan biaya (*free access*). Namun, media pembelajaran yang sudah ada perlu dikembangkan, terutama pada fitur interaktif agar interaksi digital antara pengajar dengan mahasiswa dapat terjalin secara langsung. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan fitur pada link *google site* pembelajaran yang sudah ada yaitu dengan menambahkan fitur interaktif. Pengembangan ini penting untuk dilakukan karena saat ini *google site* menjadi salah satu media pembelajaran *blended learning* yang cukup berhasil di Jurusan Karawitan, khususnya pada mata kuliah praktek.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *google site* dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu interaktif, praktis, dan efektif. ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry sejak tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016) dengan melakukan analisis masalah dan kebutuhan, mendesain metode pembelajaran yang dipandang tepat, mengembangkan metode, melaksanakan metode yang telah dirancang, dan melakukan evaluasi terkait pelaksanaan metode apakah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sari, 2018).

Pada awal penelitian dilakukan pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dan instrumen penelitian berupa kuisioner. Langkah-langkah tersebut menghasilkan data deskriptif, numerik, dan statistik yang dibutuhkan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan *website* berbasis *google site* sebagai media pembelajaran *blended learning* karawitan. Data-data yang terkumpul kemudian dikonversikan menggunakan kategori/kriteria yang sudah ditetapkan. Pada tahap penyajian data, hasil penelitian dipresentasikan dalam bentuk hasil penghitungan matematis. Pada tahapan ini dilakukan juga pengolahan data dengan metode ADDIE seperti yang disebutkan sebelumnya. Tahapan selanjutnya adalah merealisasikan pengembangan fitur interaktif pada media *google site* dan melakukan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi menjadi tantangan dalam dunia pendidikan. Perubahan sistem, metode, dan media pembelajaran yang semula dirancang sepenuhnya luring menjadi daring perlu mempertimbangan faktor lingkungan, subyek, materi, sarana, sistem, ruang dan waktu. Bahkan kini, di era *new normal*, *blended learning* menjadi salah satu pilihan pembelajaran yang cukup efektif dan kondusif. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Pada kondisi ini terdapat tantangan baru bagi pengajar, yaitu bagaimana mengembangkan kreativitas

terhadap penggunaan teknologi, bukan hanya terhadap transmisi pengetahuan, tetapi juga bagaimana memastikan proses pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik. Pemanfaatan teknologi ini juga menjadi kesempatan bagi semua pihak untuk dapat menggunakan teknologi yang dapat membantu siswa menjadi kompeten serta memiliki keterampilan *self-directed learning* atau pembelajar mandiri sebagai *outcome* dari pembelajaran yang dilakukan.

Capaian pembelajaran harus tetap terpenuhi sehingga metode serta media pembelajaran yang ‘sesuai’ perlu dipikirkan dengan baik. Pengajar dituntut untuk dapat memilih media yang efektif, efisien, praktis, menarik, mudah diakses, dan tidak memberatkan mahasiswa sehingga unsur efisiensi dan efektivitas juga dapat tercapai dalam perkuliahan *blended learning*. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif saat ini menjadi indikator yang penting. Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran (Tambunan, p.1521). penulis mencoba untuk menggunakan *google site* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah praktek karawitan.

Google site adalah suatu layanan *web hosting* gratis yang disediakan oleh *google*, melalui *google site* dapat menciptakan sebuah situs web yang di gunakan untuk menyajikan berbagai kepentingan di internet (Suryanto, 2018:8). *Google site* dapat dipahami sebagai sebuah aplikasi wiki terstruktur yang digunakan untuk membuat situs web baik itu pribadi maupun kelompok dan untuk kepentingan personal maupun korporat. Pembuat dapat menciptakan situs web, menyimpan berbagai dokumen dan file-file penting yang dapat di *sharing* secara *online*, mendesain *layout* atau tampilan, menyusun berbagai data atau dokumen di dalamnya, menyisipkan video *youtube*, dan lain sebagainya. Cukup banyak kelebihan dari *google site*, antara lain:

1. Dapat berkolaborasi dengan siapa pun

Pemilik situs dapat mengatur akses para editor dan pengunjung dengan fitur pada pengaturan.

2. Fleksibel

Mudah pembuatan dan pengoperasiannya, bahkan hanya dengan *smartphone/handphone*.

3. Memiliki fitur yang mudah dan lengkap

Ada berbagai fitur yang lengkap, mulai dari pembuatan halaman/*slide*, *layout*, *background*, jenis *font*, *hyperlink*, *insert file*, *insert video youtube*, dan bahkan pembuat dapat langsung melihat tampilan *website* dari *browser,handphone*, dan juga *tablet* sehingga jika ada yang kurang ‘pas’ pada tampilannya dapat langsung diedit.

4. Terintegrasi dengan *tools google* lainnya

Elemen-elemennya lengkap dan terintegrasi dengan *tools google* lainnya sehingga akses dokumen-dokumen di *drive*, memasukkan alamat lengkap via *Google Maps*, dan *input* data lainnya mudah.

5. *Free akses* / Tidak membutuhkan biaya dalam pengoperasiannya (gratis).

Penggunaan media pembelajaran berbentuk *website* berbasis *google site* ini telah digunakan pada mata kuliah Kajian Instrumen I (Kendang) dengan link atau alamat <https://sites.google.com/view/tabuh-wiraga-kendang/home>. Hanya saja pada media sebelumnya belum terdapat fitur interaksi langsung antara mahasiswa/pengakses dengan pengajar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menambahkan fitur interaktif berupa kolom komentar dan jam digital yang lengkap dengan keterangan kota pengakses.

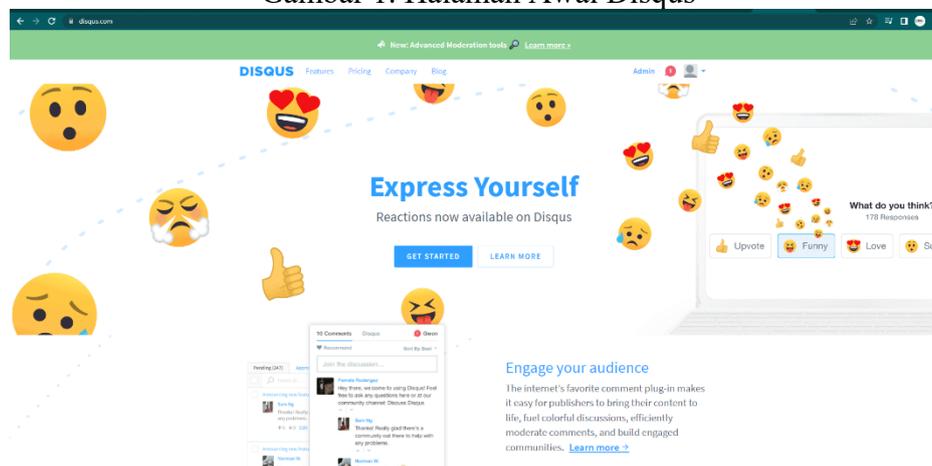
Ada beberapa alternatif yang bisa digunakan untuk menambahkan fitur interaktif berbentuk kolom komentar atau chat, antara lain:

- Menggunakan *google groups*
- Menggunakan *crips chat* untuk model *live chat*
- Menambahkan fitur tombol chat *whatsapp*
- Menggunakan *plugin* komentar *facebook*
- Menggunakan *disqus*

Penulis menggunakan alternatif kelima yaitu dengan *disqus*. Kolom komentar yang disematkan pada *website* MK Kajian Instrumen I (Kendang) dibuat menggunakan aplikasi *disqus*. Alternatif ini dipilih karena dirasa cukup mudah dan tidak terlalu rumit dalam proses pembuatannya. Berikut adalah proses pengembangan fitur interaktif menggunakan *disqus*.

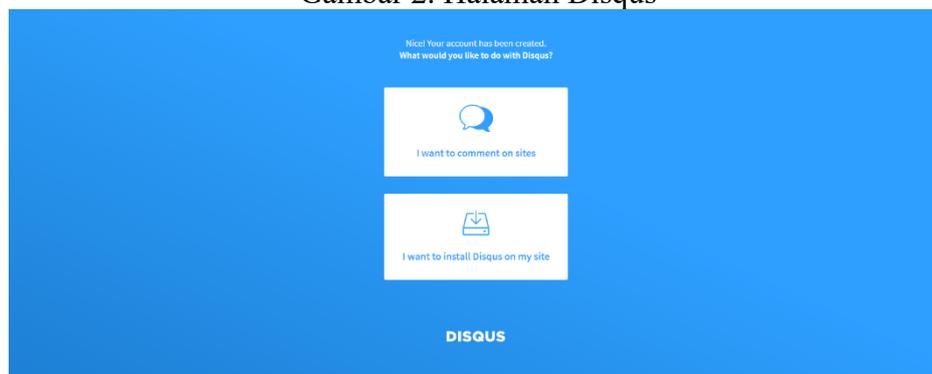
- Masuk ke halaman Disqus, *get started*

Gambar 1. Halaman Awal Disqus



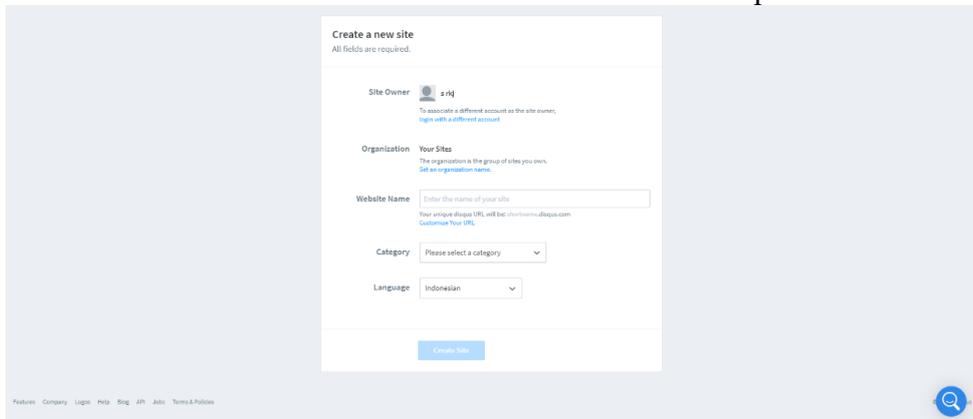
- Klik 'I want to install Disqus on my site'

Gambar 2. Halaman Disqus



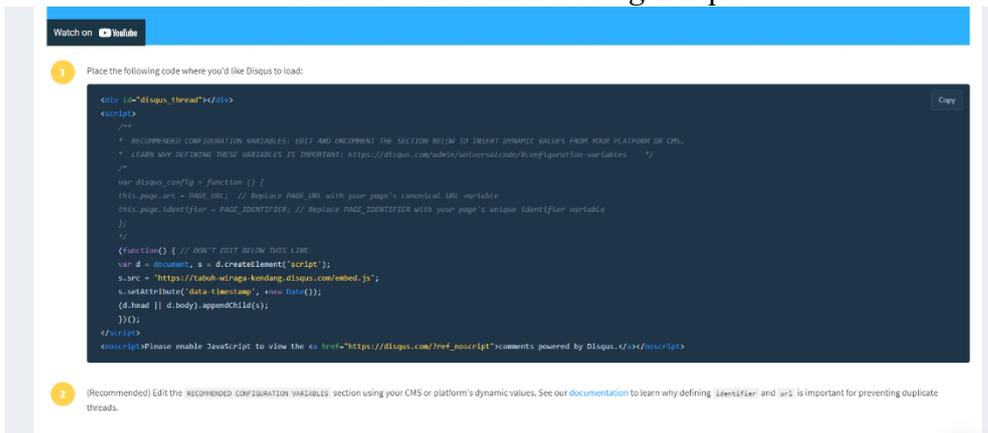
3. Create a new site (isi dengan beberapa keterangan)

Gambar 3. Halaman *Create a new site* Disqus



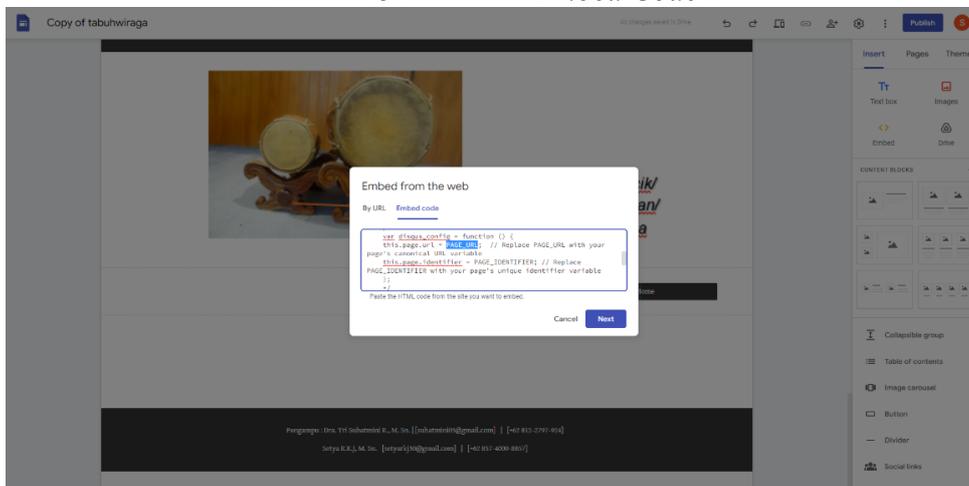
4. Copy kode halaman

Gambar 4. Halaman *Coding* Disqus



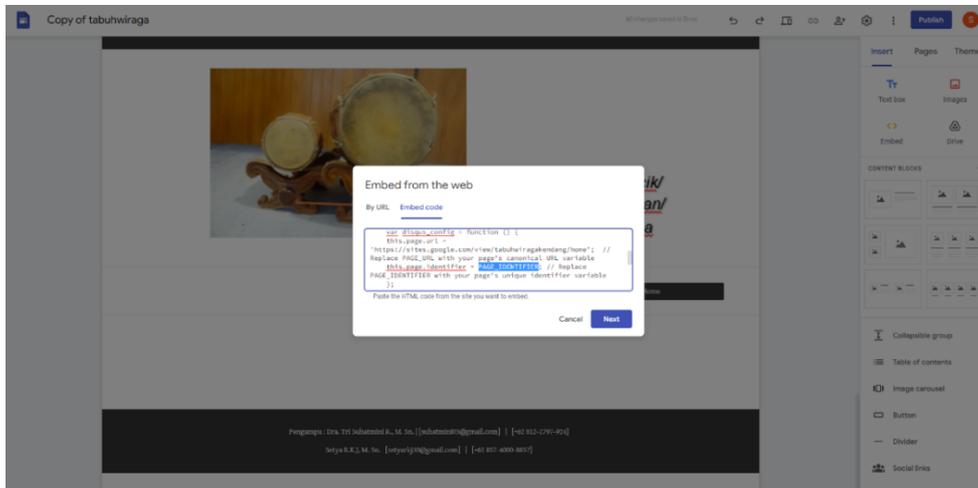
5. Masuk ke halaman *editing google site*
6. *Klick Embed > Embed Code > Paste* kode yang telah dicopy
7. Mengganti 'PAGE URL' dengan link alamat *google site*

Gambar 5. Halaman *Embed Code 1*



8. Mengganti ‘PAGE IDENTIFIER dengan link *home* alamat *google site*

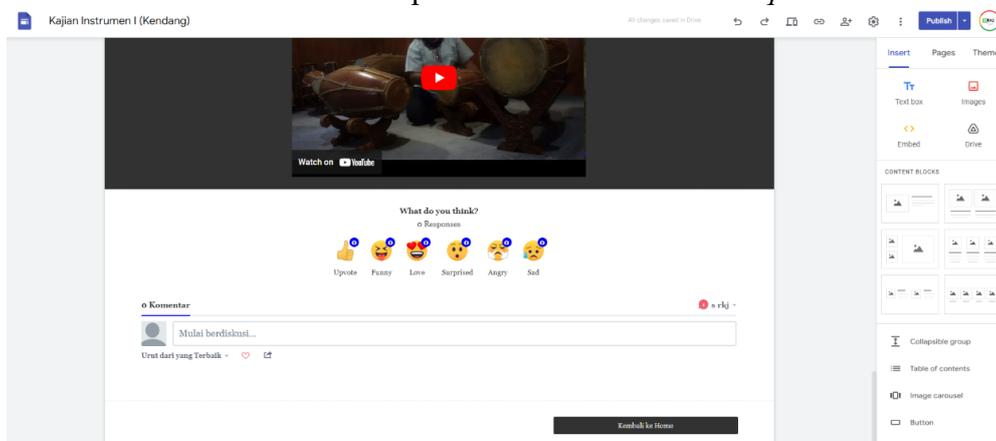
Gambar 6. Halaman *Embed Code 2*



9. *Klick* ‘Next’

10. Sesuaikan/atur *layoutnya* sesuai dengan keinginan

Gambar 7. Tampilan Kolom Komentar *Disqus*



Setelah proses penambahan fitur interaktif selesai maka dilakukan uji coba dan evaluasi. Uji coba dilakukan dengan responden yang terdiri dari 40 mahasiswa untuk mengakses link media pembelajaran yang sudah dibuat. Uji coba dilakukan secara mandiri melalui *smartphone* yang dimiliki. Setelah itu seluruh responden diminta mengisi kuisisioner dalam bentuk *google form*. Hasil masukan atau evaluasi dari uji coba yang sudah terkumpul kemudian dicatat dan disusun dalam form evaluasi. Tahapan selanjutnya adalah menganalisa hasil uji coba untuk melakukan evaluasi. Berikut ini adalah tabel hasil kuisisioner yang dilakukan:

Tabel 1. Hasil Kuisisioner Mahasiswa (*Google Site* dan Fitur Interaktif)

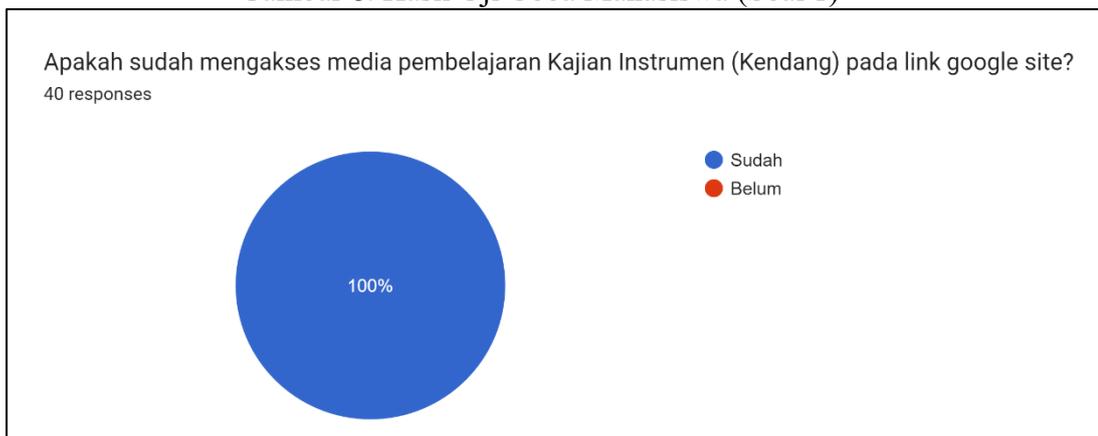
No	Soal	YA	TIDAK
1.	Apakah sudah mengakses media pembelajaran Kajian Instrumen (Kendang) pada link <i>google site</i> ?	40	-
2.	Apakah mudah untuk mengaksesnya?	40	-
3.	Apakah <i>layout</i> /tampilannya menarik?	39	1
4.	Apakah media pembelajaran tersebut membantu proses pemahaman dan pendalaman materi secara pribadi?	39	1
5.	Apakah fitur interaktif berupa kolom chat mudah digunakan?	36	4
6.	Apakah media pembelajaran ini interaktif?	36	4

Bedasarkan hasil kuesioner di atas jumlah mahasiswa 40 orang yaitu sebagai berikut:

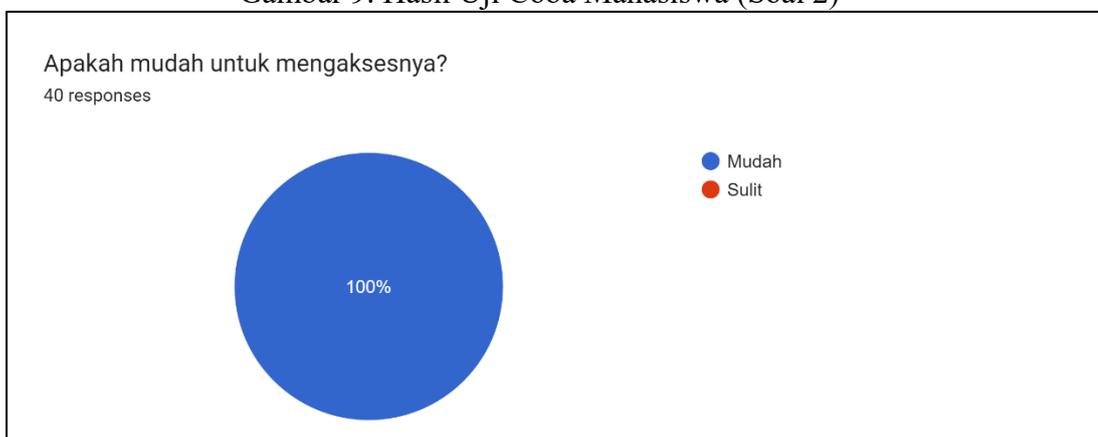
1. Akses media pembelajaran = 100% sudah mengakses
2. Kemudahan akses = 100% menyatakan mudah
3. Layout/tampilan menarik = 97,5% menyatakan menarik
4. Keefektifan dalam pembelajaran = 97,5% menyatakan efektif
5. Kemudahan fitur interaktif = 90% menyatakan mudah
6. Interaktif = 90% menyatakan interaktif

Jika digambarkan dalam diagram lingkaran maka berikut adalah hasil kuisisioner yang telah dilakukan.

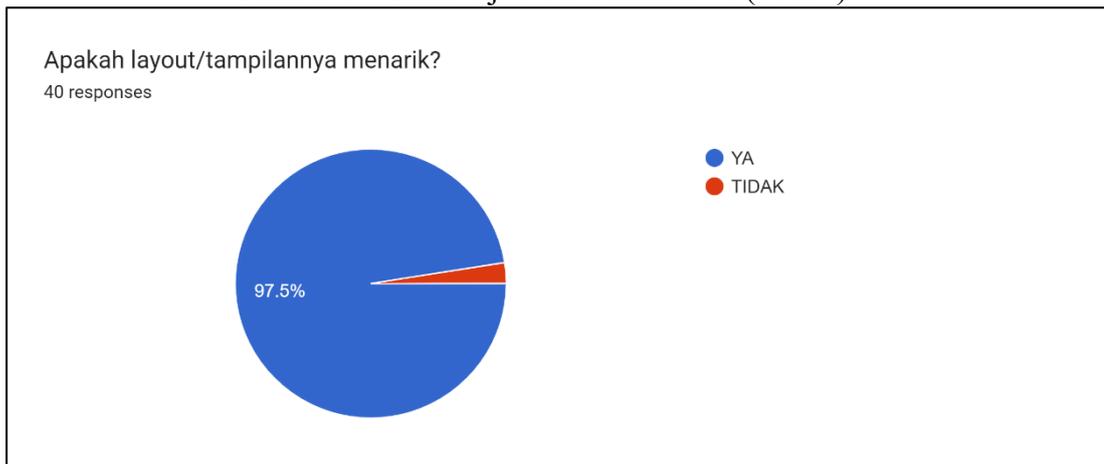
Gambar 8. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 1)



Gambar 9. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 2)



Gambar 10. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 3)



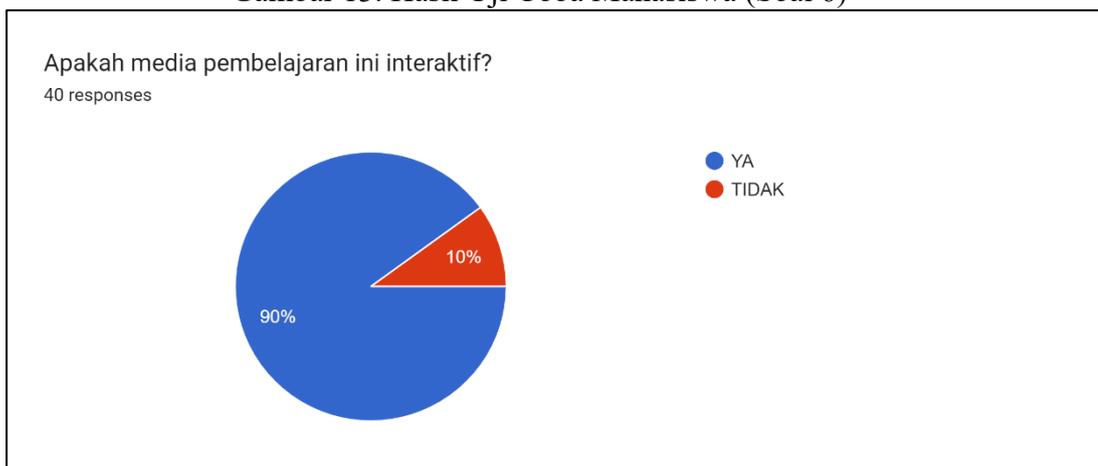
Gambar 11. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 4)



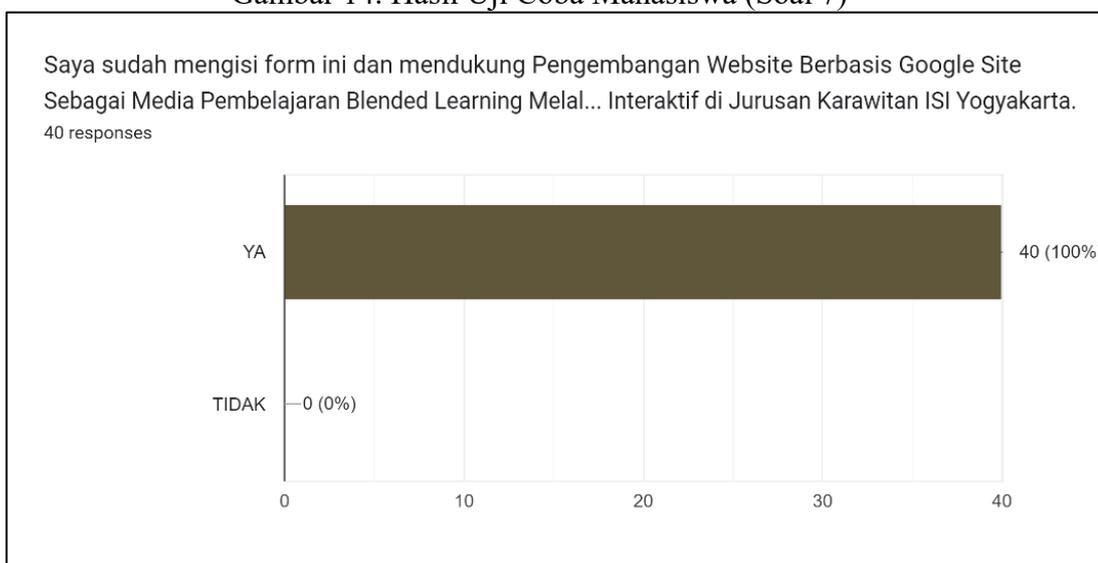
Gambar 12. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 5)



Gambar 13. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 6)



Gambar 14. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 7)



Hasil kuisisioner menunjukkan hasil yang positif. Kriteria untuk menyatakan bahwa kuisisioner dikatakan positif apabila minimal 75% responden memberi respon positif dari semua aspek yang ditanyakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan fitur interaktif pada media pembelajaran *website* berbasis *google site* sangat membantu interaksi dalam proses pembelajaran maupun pemahaman materi. *Google sites* mampu memberikan keefektifan pembelajaran dalam jarak jauh, materi-materi pembelajaran secara detail dapat dibuat oleh dosen dan disisipkan pada *google site*, materi pembelajaran dapat diakses oleh mahasiswa kapanpun dan dimana pun (fleksibel), dosen dapat melihat antusias/keaktifan mahasiswa dalam mengamati video pembelajaran yang bisa langsung dilihat pada *youtube* secara langsung. Secara umum penggunaan *google site* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, pemakaian waktu pembelajaran fleksibel, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan di mana saja dan setiap saat serta dapat meningkatkan sikap belajar siswa (Pebriyantiet al., 2021:51).

Gambar 15. Tampilan media pembelajaran MK Kajian Instrumen I (Kendang) berbasis *google site*



SIMPULAN

Penelitian ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan, sistem, subyek, ruang, dan waktu dalam pembelajaran karawitan yang berubah pasca pandemi covid-19 dengan menyesuaikan era baru yaitu era digital. Faktor-faktor tersebut meliputi situasi pada era digital, infrastruktur, kondisi SDM, kebutuhan pembelajaran, pemanfaatan atau pemberdayaan sarana/alat sederhana yang dimiliki, sistem (*tools*, metode, mekanisme), dan perubahan ruang kelas dengan karakteristik serta dimensi yang berbeda. Pasca pandemi proses pembelajaran praktek, termasuk karawitan, didorong untuk melakukan *blended learning*. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Pemilihan media pembelajaran pun harus dilakukan dengan tepat agar materi atau capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan *google site* menjadi alternatif media *blended learning* yang baik. Hal tersebut karena *google site* ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), interaktif, memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, tidak membutuhkan biaya besar (*free access*), dan dapat terus dikembangkan dengan menambahkan berbagai fitur di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Mata Padi Persindo.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Denzin, Norman K., Yvonna S. Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. “Pengembangan Model Pembelajaran.” *Academia.Edu*.
- Muhammad M El Iq Bali. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam *Distance Learning*. TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam. Vol. 3, No. 1.
- Nuriansyah, Fazar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*. Vol. 1, No. 2-Mei: 61-65.

- Oktavian, Riskey., Aldya, Riantina Fitra. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* Vol.20, No.2.
- Sari, Indah Purnama. 2018. “Implementasi Model ADDIE Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa.” *Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6. No.1:83–94. doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jepk.v6n1>.
- Setyawan, Arya Dani. (2017). Karawitan Jawa Sebagai Media Belajar dan Media Komunikasi Sosial. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 3, Nomor 2-Januari: 78-82.
- Suryanto, Dwi Agus. 2018. “Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site.” *Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta* 1–15.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.