



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 7 Nomor 4, 2024  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/09/2024  
 Reviewed : 07/10/2024  
 Accepted : 13/10/2024  
 Published : 22/10/2024

Nur Wahyuningsih  
 Ibrahim<sup>1</sup>  
 Nurul Hikmah<sup>2</sup>  
 Rino Lengan<sup>3</sup>  
 Saidatul Karimah<sup>4</sup>  
 Faridul Ansor<sup>5</sup>  
 Yance Manoppo<sup>6</sup>

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, institusi pendidikan dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, yang melibatkan analisis terhadap berbagai sumber yang relevan, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan platform pembelajaran daring, dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Interaktivitas dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh teknologi memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang berdampak positif pada hasil akademis mereka. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi di kalangan mahasiswa dan perlunya pelatihan bagi dosen dalam memanfaatkan teknologi dengan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar institusi pendidikan mengembangkan strategi yang inklusif untuk memastikan aksesibilitas dan pelatihan yang memadai, serta terus berinovasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di perguruan tinggi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Teknologi, Motivasi, Hasil Belajar

### Abstract

This study aims to explore the effectiveness of using technology-based learning media in enhancing student motivation and learning outcomes in higher education. With the rapid advancement of information technology, educational institutions are required to adapt and utilize innovative learning media to create a more engaging learning environment. The method employed in this research is literature study, which involves analyzing various relevant sources, including scientific journals, books, and previous research reports. The findings indicate that the use of technology-based learning media, such as instructional videos, interactive quizzes, and online learning platforms, can significantly increase students' motivation to learn. The interactivity and flexibility offered by technology enable students to actively engage in the

<sup>1</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

<sup>4</sup>Program Studi Ilmu Al-Quran dan Tafsir, Fakultas Ushuluddin, Universitas Institut Agama Islam (IAI) Al-Khairat Pamekasan

<sup>5</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Bakti Negara Tegal

<sup>6</sup>Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

e-mail: nur.wahyuningsih.ibrahim@unm.ac.id

learning process, positively impacting their academic results. However, this study also identifies several challenges, such as the technology access gap among students and the need for training for instructors to effectively utilize technology. Therefore, it is recommended that educational institutions develop inclusive strategies to ensure accessibility and adequate training, as well as continuously innovate in the application of technology-based learning media. This research is expected to contribute to the development of more effective and innovative teaching practices in higher education.

**Keywords:** Learning Media, Technology, Motivation, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan tinggi diharapkan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Dewi et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu strategi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya memfasilitasi proses transfer pengetahuan, tetapi juga dapat menarik perhatian mahasiswa, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar (Rehalat, 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa serta di antara mahasiswa itu sendiri. Misalnya, platform pembelajaran daring seperti Learning Management Systems (LMS) menyediakan berbagai fitur yang mendukung kolaborasi, diskusi, dan akses materi secara fleksibel. Melalui penggunaan media ini, mahasiswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Aini, 2019). Namun, meskipun banyak studi yang menunjukkan manfaat penggunaan media berbasis teknologi, masih terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan aksesibilitas teknologi, kurangnya pelatihan bagi dosen, dan ketidakcocokan antara metode pengajaran konvensional dengan pendekatan berbasis teknologi (Yazdi, 2012).

Dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia, efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih perlu diteliti lebih lanjut. Berbagai studi telah dilakukan, tetapi banyak di antaranya belum memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa di berbagai disiplin ilmu (Sulistiani et al., 2023). Selain itu, masih terdapat kekurangan dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran, seperti karakteristik mahasiswa, budaya akademik, dan dukungan institusi. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, serta memahami kondisi dan konteks yang mendukung penggunaan media tersebut secara efektif.

Research gap dalam penelitian ini terletak pada kurangnya pemahaman yang mendalam mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi serta hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya di Indonesia. Sementara banyak studi yang ada lebih fokus pada analisis hasil belajar tanpa mempertimbangkan dimensi motivasi secara holistik. Novelty dari penelitian ini terletak pada pendekatan komprehensif yang mengintegrasikan aspek-aspek motivasi, pengalaman belajar, dan hasil belajar, serta memberikan rekomendasi praktis bagi dosen dan institusi pendidikan dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran di perguruan tinggi yang lebih efektif dan inovatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi (Sugiyono, 2018). Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan merangkum berbagai

sumber informasi yang relevan untuk memahami fenomena yang diteliti. Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan:

### **1. Identifikasi Masalah dan Tujuan Penelitian**

Tahap awal dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang akan diteliti serta merumuskan tujuan penelitian. Peneliti menganalisis kondisi terkini mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di perguruan tinggi dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami sejauh mana media pembelajaran berbasis teknologi dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya.

### **2. Pengumpulan Sumber Literatur**

Setelah tujuan penelitian ditentukan, peneliti melakukan pengumpulan sumber literatur yang relevan. Sumber-sumber ini mencakup jurnal ilmiah, buku, disertasi, dan laporan penelitian yang membahas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti menggunakan database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan ProQuest untuk menemukan artikel-artikel terbaru dan terpercaya. Pada tahap ini, peneliti juga mencatat informasi penting dari setiap sumber yang relevan, termasuk hasil penelitian sebelumnya dan metodologi yang digunakan.

### **3. Kriteria Pemilihan Sumber**

Dalam pengumpulan sumber, peneliti menetapkan kriteria pemilihan yang ketat untuk memastikan relevansi dan kualitas sumber yang digunakan. Sumber yang dipilih harus memenuhi kriteria seperti tahun publikasi (lebih dari 5 tahun terakhir), relevansi topik, dan tingkat keabsahan informasi yang diberikan. Peneliti juga mempertimbangkan variasi konteks penelitian, termasuk studi dari berbagai disiplin ilmu dan negara untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas.

### **4. Analisis dan Sintesis Literatur**

Setelah mengumpulkan sumber yang relevan, peneliti melakukan analisis dan sintesis informasi. Peneliti mengidentifikasi tema-tema utama, pola, dan tren yang muncul dari berbagai studi yang telah dibaca. Dalam proses ini, peneliti juga membandingkan hasil penelitian yang berbeda dan mengevaluasi metodologi yang digunakan dalam studi-studi tersebut. Sintesis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, motivasi, dan hasil belajar.

### **5. Penarikan Kesimpulan dan Rekomendasi**

Setelah melakukan analisis dan sintesis, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh. Kesimpulan ini mencakup ringkasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, faktor-faktor yang mempengaruhinya, serta implikasi bagi praktisi pendidikan. Peneliti juga menyusun rekomendasi untuk dosen dan institusi pendidikan mengenai cara mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Melalui tahapan-tahapan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menyoroti efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Dari analisis berbagai sumber literatur, ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa (Dewi et al., 2019). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan akses yang lebih baik terhadap sumber informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, mahasiswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Aini, 2019).

Salah satu aspek penting yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah peran interaktivitas dalam media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian oleh Garrison dan Anderson (2003) menunjukkan bahwa interaksi yang tinggi antara mahasiswa dan dosen, serta antar mahasiswa, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar. Media

pembelajaran seperti video, kuis interaktif, dan forum diskusi online memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka. Ini sangat penting mengingat tingkat motivasi mahasiswa sering kali menjadi faktor kunci dalam pencapaian akademis mereka (Sulistiani et al., 2023).

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel. Penelitian oleh McGarr (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dengan kecepatan dan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan adanya akses terhadap materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mahasiswa dapat mengatur waktu belajar mereka secara lebih efisien. Hal ini dapat mengurangi tekanan dan meningkatkan kenyamanan dalam proses belajar, sehingga secara keseluruhan berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar mereka (Haryanto et al., 2024).

Namun, meskipun terdapat banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan akses teknologi di kalangan mahasiswa. Penelitian oleh Warschauer (2004) menunjukkan bahwa akses yang tidak merata terhadap teknologi dapat menciptakan ketidakadilan dalam pengalaman belajar. Mahasiswa dari latar belakang ekonomi rendah sering kali menghadapi kesulitan dalam mengakses perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran berbasis teknologi (Saputra et al., 2023). Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu mengimplementasikan strategi untuk memastikan semua mahasiswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi pendidikan.

Selain itu, pelatihan yang memadai untuk dosen dan mahasiswa juga menjadi faktor penting dalam efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian oleh Hwang dan Chen (2017) menekankan bahwa tanpa pelatihan yang memadai, dosen mungkin mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pengajaran mereka. Oleh karena itu, program pelatihan yang berkelanjutan dan dukungan teknis sangat penting untuk memastikan bahwa dosen dapat merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan efektif (Wulansari et al., 2013).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa sangat signifikan (Haking & Soepriyanto, 2019). Penggunaan media yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inklusif dan efektif, sambil tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa (Saputra et al., 2023).

Sebagai kesimpulan, penelitian ini mengungkapkan bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi tidak dapat dipandang sebelah mata. Melalui pendekatan yang holistik dan mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk aksesibilitas, pelatihan, dan interaktivitas, institusi pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pendidikan yang lebih baik dan berkelanjutan di era digital.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Melalui interaktivitas yang lebih tinggi, akses yang fleksibel terhadap materi, dan pengalaman belajar yang lebih personal, mahasiswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan perlunya pelatihan bagi dosen, manfaat yang dihasilkan dari penerapan media pembelajaran berbasis teknologi cukup besar. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan tinggi merupakan langkah yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademis mahasiswa.

**SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar institusi pendidikan memperhatikan aspek aksesibilitas teknologi bagi semua mahasiswa, serta menyediakan program pelatihan yang memadai bagi dosen untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penting untuk terus mengeksplorasi inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik beragam mahasiswa. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi dapat semakin meningkat, memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi mahasiswa.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini. Dukungan dan kontribusi dari semua pihak sangat berarti bagi kelancaran penelitian ini dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan di perguruan tinggi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In *Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom* (Issue 28).
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Hanafiah, H., Haryati, H., Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS GAME: PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK DENGAN TEKNOLOGI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 868–883.
- Rehalat, A. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Pemanfaatan Kantin Sekolah Di SMA Muhammadiyah Ambon. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 8(1), 366–373.
- Saputra, A. M. A., Ramadhani, K., & Ramadhani, S. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI DI UNIVERSITAS ISLAM MAKASSAR. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 40–52.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Rahmanto, Y., Saputra, V. H., Lovika, P., Febriansyah, R., & Chandra, A. (2023). Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 74–79.
- Wulansari, O. D. E., Zaini, T. M., & Bahri, B. (2013). Penerapan teknologi Augmented Reality pada media pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 13(2), 169–179.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2(1), 143–152.