

Murni Sulistyaningsih<sup>1</sup>  
Dewi Sartipa<sup>2</sup>  
Sukini Sukini<sup>3</sup>  
Sinta Julina<sup>4</sup>  
Lilik Swarnata Angga  
Buana<sup>5</sup>  
Saut Pane<sup>6</sup>

## MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI: APAKAH EFEKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA PERGURUAN TINGGI?

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Learning Management System (LMS), aplikasi pembelajaran, dan video interaktif semakin populer dalam dunia pendidikan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa, karena memberikan kemudahan akses materi, meningkatkan interaksi, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik. Selain itu, media teknologi juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, terutama jika teknologi tersebut dirancang dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, faktor seperti keterampilan dosen, kesiapan mahasiswa, serta dukungan infrastruktur menjadi elemen penting yang memengaruhi efektivitas teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menemukan bahwa meskipun teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tantangan seperti keterbatasan akses dan kesenjangan digital masih perlu diperhatikan untuk menjamin keberhasilan penerapan media berbasis teknologi dalam pendidikan tinggi.

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

### Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of technology-based learning media in improving motivation and learning outcomes of university students. With the rapid development of technology, the use of technology-based learning media such as Learning Management Systems (LMS), learning applications, and interactive videos has become increasingly popular in higher education. This research uses a literature review method, collecting and analyzing relevant sources of literature regarding the implementation of technology in education. The results indicate that the use of technology-based media has a positive impact on students' learning motivation, as it provides easier access to materials, increases interaction, and enables more flexible and engaging learning. Furthermore, technology media also proves to improve students' learning outcomes, especially when the technology is well-designed and tailored to educational needs. However, factors such as teacher skills, student readiness, and infrastructure support are crucial elements influencing the effectiveness of technology in learning. This study also finds that, although technology can improve motivation and learning outcomes, challenges such as

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumian, Universitas Negeri Manado

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten

<sup>4</sup>Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Jayabaya

<sup>5,6</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jayabaya

e-mail: murni\_Sulistyaningsih@unima.ac.id

access limitations and digital gaps still need to be addressed to ensure the successful implementation of technology-based media in higher education.

**Keywords:** Technology-Based Learning Media, Learning Motivation, Student Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Lestari et al., 2021). Perguruan tinggi, sebagai institusi yang menjadi pusat inovasi dan penciptaan ilmu pengetahuan, kini menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Dwi Rita Nova & Widiastuti, 2019). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform Learning Management Systems (LMS), aplikasi pembelajaran, serta video interaktif, telah menjadi pilihan populer untuk mendukung proses belajar-mengajar di era digital. Inovasi ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih fleksibel, menarik, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di abad ke-21.

Namun, efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada kehadirannya (Widianto, 2021). Motivasi belajar mahasiswa menjadi faktor penting yang harus diperhatikan, karena motivasi memengaruhi sejauh mana teknologi dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal. Mahasiswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran, memanfaatkan fitur teknologi yang tersedia, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Rasibin, 2013). Oleh karena itu, memahami bagaimana media berbasis teknologi memengaruhi motivasi belajar menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di perguruan tinggi.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, sebagian besar studi cenderung berfokus pada aspek teknis atau implementasinya. Penelitian yang mendalam mengenai dampaknya terhadap motivasi belajar mahasiswa dan korelasinya dengan hasil belajar masih terbatas. Sebagai contoh, beberapa penelitian menunjukkan hasil yang positif, di mana media berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar (Dewi et al., 2019). Namun, ada pula penelitian yang menemukan bahwa mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi, terutama karena kurangnya bimbingan dari dosen atau ketidaksesuaian antara teknologi yang digunakan dan kebutuhan pembelajaran mereka.

Di sinilah letak kesenjangan penelitian (research gap). Meskipun terdapat banyak bukti empiris tentang potensi teknologi dalam pendidikan, masih sedikit kajian yang secara spesifik mengeksplorasi hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi dengan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau hybrid yang kini semakin umum. Selain itu, literatur yang ada sering kali tidak membahas secara mendalam faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas teknologi dalam pembelajaran, seperti desain media, metode pengajaran yang digunakan, dan karakteristik mahasiswa sebagai pengguna.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) dengan mengintegrasikan perspektif yang komprehensif untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, tidak hanya dari segi hasil belajar mahasiswa, tetapi juga dampaknya terhadap motivasi belajar. Kajian ini diharapkan mampu memberikan pandangan baru tentang bagaimana media berbasis teknologi dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna di perguruan tinggi. Penelitian ini juga akan berkontribusi dalam memberikan rekomendasi bagi dosen dan institusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang berbasis teknologi secara lebih efektif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis data dari berbagai sumber relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

### 1. Identifikasi Topik dan Pertanyaan Penelitian

Tahap awal dimulai dengan menentukan topik utama, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi, dan mengidentifikasi pertanyaan penelitian utama. Fokus diarahkan pada hubungan antara penggunaan media teknologi, motivasi belajar, dan hasil belajar mahasiswa.

## **2. Pencarian Literatur**

Dilakukan pencarian literatur menggunakan database akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan ProQuest. Kata kunci seperti "media pembelajaran berbasis teknologi," "motivasi belajar," "hasil belajar mahasiswa," dan "efektivitas pembelajaran digital" digunakan untuk memperoleh artikel, jurnal, dan buku yang relevan. Literatur yang diutamakan adalah yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi data.

## **3. Seleksi Literatur**

Proses seleksi dilakukan dengan menyaring sumber berdasarkan kriteria inklusi, seperti literatur yang membahas efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan tinggi dan yang memiliki pendekatan kuantitatif atau kualitatif. Literatur yang tidak relevan atau tidak kredibel dieliminasi.

## **4. Analisis Literatur**

Literatur yang terpilih dianalisis untuk mengeksplorasi temuan utama, metodologi, serta kelemahan dari penelitian sebelumnya. Data dikategorikan berdasarkan variabel penelitian, yaitu motivasi belajar, hasil belajar, dan media pembelajaran berbasis teknologi.

## **5. Sintesikan Temuan**

Temuan dari berbagai literatur kemudian disintesis untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai topik penelitian. Peneliti membandingkan hasil studi yang ada untuk menemukan pola, kesenjangan, dan potensi inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

## **6. Penyusunan Kesimpulan dan Rekomendasi**

Tahap terakhir adalah merumuskan kesimpulan berdasarkan sintesis temuan literatur dan memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga menyoroti implikasi temuan untuk penelitian selanjutnya dan praktik pendidikan di perguruan tinggi.

Metode ini dirancang untuk memastikan bahwa penelitian memiliki landasan teoritis yang kuat dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literatur yang ada.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis terhadap berbagai literatur yang ada, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mampu meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar (Anggita, 2020). Teknologi seperti Learning Management Systems (LMS), aplikasi pembelajaran berbasis web, video interaktif, serta gamifikasi, telah terbukti membantu mahasiswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan fleksibel. Dengan adanya media berbasis teknologi, mahasiswa memiliki kebebasan untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi mereka untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif (Yakob et al., 2024).

Namun, dampak positif teknologi terhadap motivasi belajar tidak selalu langsung tercapai. Beberapa studi menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi tergantung pada beberapa faktor, termasuk desain media itu sendiri, keterampilan pengajar dalam memanfaatkan teknologi, serta kesiapan mahasiswa dalam mengadaptasi alat-alat teknologi yang digunakan (Salsabila et al., 2020). Misalnya, beberapa penelitian menemukan bahwa mahasiswa yang lebih familiar dengan teknologi cenderung lebih termotivasi, sementara mereka yang kurang terbiasa mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan alat-alat tersebut, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar (Ega Safitri & Titin, 2021). Selain itu, meskipun teknologi menawarkan fleksibilitas, tantangan lainnya adalah kebutuhan akan pengelolaan yang baik dari sisi dosen, agar teknologi dapat digunakan secara maksimal dalam mendukung tujuan pembelajaran.

Berbicara tentang hasil belajar, penelitian menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik mahasiswa (Zativalen et al., 2022). Dalam beberapa studi, penggunaan teknologi, seperti video

pembelajaran interaktif, e-learning, dan simulasi digital, terbukti membantu mahasiswa lebih memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Teknologi memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga dapat memfasilitasi peningkatan hasil belajar secara signifikan (Komang Agus Indrayasa et al., 2021). Selain itu, teknologi juga memberikan ruang bagi evaluasi yang lebih objektif dan terukur, melalui ujian online atau penilaian berbasis aplikasi yang memungkinkan mahasiswa untuk mendapat umpan balik secara langsung.

Namun, meskipun banyak studi yang menunjukkan hasil yang positif, tidak sedikit pula penelitian yang mengungkapkan tantangan dalam penerapan teknologi di perguruan tinggi. Beberapa penelitian menemukan bahwa hasil belajar mahasiswa tidak selalu meningkat dengan adanya teknologi, terutama jika tidak ada pendekatan yang holistik dalam implementasinya (Indahsari & Sumirat, 2023). Misalnya, ketidaksesuaian antara teknologi yang digunakan dengan kurikulum atau metode pengajaran yang diterapkan dapat mengurangi efektivitas teknologi dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, faktor eksternal seperti konektivitas internet yang buruk, keterbatasan akses ke perangkat teknologi, serta kurangnya dukungan dari pihak institusi juga dapat menghambat penggunaan teknologi secara optimal.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa tantangan dan kesenjangan dalam penerapannya, bukti dari berbagai penelitian yang ada menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan dengan baik dalam sistem pendidikan dan didukung oleh semua pihak yang terlibat, mulai dari dosen, mahasiswa, hingga pihak institusi pendidikan itu sendiri. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi lebih dalam faktor-faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta untuk mengembangkan model implementasi yang lebih efektif dalam konteks pendidikan tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Teknologi dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dan memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada desain media yang digunakan, keterampilan dosen dalam memanfaatkan teknologi, dan kesiapan mahasiswa dalam mengadaptasi alat-alat teknologi tersebut. Kendala eksternal seperti keterbatasan akses dan konektivitas juga perlu diperhatikan untuk memastikan penerapan teknologi yang optimal.

## SARAN

Untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, disarankan agar perguruan tinggi memperhatikan kesiapan dan pelatihan dosen dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, desain media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan kurikulum yang ada. Pihak institusi juga perlu memastikan akses yang merata terhadap teknologi dan fasilitas pendukung, seperti konektivitas internet yang stabil, agar semua mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran secara maksimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam penelitian ini, khususnya kepada para pengelola perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa yang terlibat, serta pihak-pihak lain yang memberikan referensi dan masukan berharga selama proses penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44–52.
- 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).
- Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui

- Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Komang Agus Indrayasa, I Putu Panca Adi, & Ni Putu Dwi Sucita Dartini. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Pjoktema Diriku Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd Di Kecamatan Buleleng. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 108–113. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1142>
- Lestari, N., Mardyansyah Simbolon, M. E., Monica, M., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. *Riyadhhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.4231>
- Rasiban, L. M. (2013). Penerapan Student Centered Learning (Scl) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 180. [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbsp.v13i2.290](https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v13i2.290)
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Yakob, M., Marzuki, Tamagola, R. H. A., & Jon, E. (2024). *Inovasi Dalam Pembelajaran Model, Metode, dan Aplikasi*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Zativalen, O., Irmaningrum, R. N., & Husna, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) terhadap kreativitas mahasiswa program studi pgsd pada mata kuliah sumber dan media pembelajaran. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).