



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 9 Nomor 1, 2026
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/02/2026
 Reviewed : 01/03/2026
 Accepted : 03/03/2026
 Published : 08/03/2026

Suwandi¹
 Dina Serliyana²
 Anggun Nur Safitri³
 Afina Tara Lidia⁴
 Sahirul Hadi⁵

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP KREATIVITAS DOSEN DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS DESAIN INSTRUKSIONAL

Abstrak

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan besar dalam praktik pendidikan. Penggunaan platform seperti zoom, elearning, dan video pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam mengatur dan menyampaikan perkuliahan di kampus. Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai jika digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ADDIE muncul sekitar tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (perkembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi). Dalam penulisan artikel ini digunakan metode pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berbentuk angka dan dianalisis secara terstruktur. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran digital. Hasil penelitian kami menunjukkan bahwa penggunaan desain pembelajaran dan pembelajaran berbasis digital telah mendapat respons yang sangat positif dari mahasiswa. Diperlukan peningkatan literasi digital dan kualitas penggunaan teknologi untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih baik. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis digital dianggap sesuai dengan kemajuan teknologi dan membantu mengembangkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21.

Kata Kunci : Pembelajaran Digital, Desain Instruksional, ADDIE.

Abstract .

Advancements in information and communication technology have led to significant changes in educational practices. The use of platforms such as Zoom, e-learning systems, and instructional videos has become an essential part of organizing and delivering lectures at universities. The ADDIE model is a general instructional design model that is suitable for research and development studies. The ADDIE model emerged around the 1990s and was developed by Reiser and Mollenda. It consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In this article, a quantitative research approach was employed because the data collected were numerical and analyzed in a structured manner. The data were gathered through the distribution of questionnaires to university students who participated in digital learning. The findings of our study indicate that the use of instructional design and digital-based learning has received a highly positive response from students. However, improvements in digital literacy and the quality of technology utilization are still needed to achieve better learning outcomes. Overall, digital-based learning is considered aligned with technological advancements and supports the development of essential skills required in the 21st century.

Keywords: Digital Learning, Instructional Design, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi ujung tombak dalam mempersiapkan generasi muda masa depan agar mampu menjawab tantangan zaman, Salah satu caranya adalah proses pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Ratnasari 2019). Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan besar dalam praktik pendidikan. Menurut Harianto and Karjadi (2024) mengatakan,

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jambi
 email: suwandi@gmail.com

Dalam era Digital 5.0, kreativitas dosen dalam pembelajaran elektronika menjadi semakin penting. Proses pembelajaran yang dulunya berlangsung secara tatap muka dan hanya menggunakan papan tulis dan metode membaca, menulis, dan menghafal yang menciptakan ruang belajar monoton. Menurut Yunus (2025), mengatakan, metode mengajar hanya ceramah dan dosen menyuruh mahasiswa untuk maju mempersentasikan tugas yang diberikan, maka mahasiswa di kelas menjadi malas dan sudah terbiasa. Menurut Shaliha and Doriza (2024), mengatakan, Berkembangnya teknologi membawa perubahan pada pengembangan media pembelajaran di kelas. Munculnya aplikasi pembuat media pembelajaran serta alat-alat pendukung semakin mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih modern. Menurut, Sosial and Dergisi (2020) mengatakan online technology helps online course designers anticipate and respond to students' various learning needs and offer learners of various learning styles different learning materials, which allows learners to acquire knowledge at their own pace yang artinya teknologi daring membantu perancang kursus daring untuk mengantisipasi dan menanggapi berbagai kebutuhan belajar siswa dan menawarkan materi pembelajaran yang berbeda kepada pembelajar dengan berbagai gaya belajar, yang memungkinkan pembelajar untuk memperoleh pengetahuan dengan kecepatan mereka sendiri. Menurut Maulana and Kusumaningrum (2022) mengatakan, bahwa terdapat pengaruh kreativitas dosen terhadap minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring .

Penggunaan platform seperti zoom, elearning, dan video pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam mengatur dan menyampaikan perkuliahan di kampus. Menurut Masykuri et al. (2025), mengatakan video pembelajaran merupakan media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa.

Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai jika digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ADDIE muncul sekitar tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (perkembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi). Menurut, Arofah and Cahyadi (2019) Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Menurut Torang Siregar, (2025) Model ADDIE telah menjadi salah satu kerangka kerja yang paling banyak digunakan dalam pengembangan instruksional di berbagai tingkat Pendidikan. Menurut Dzaky and Lubis (2024) hubungan signifikan pembelajaran PBL dengan model pengembangan ADDIE.

Menurut Mulyatiningsih (2023), mengatakan pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan penuh rasa puas. Dalam situasi seperti itu, peran kreativitas dosen menjadi sangat penting. Kreativitas bukan hanya tentang menggunakan alat digital, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk merancang strategi pembelajaran, memilih metode yang tepat, dan menciptakan sistem evaluasi yang sesuai dengan hasil pembelajaran. Menurut Yahya et al. (2024) mengatakan, strategi ini dipilih dengan pertimbangan bahwa modul pembelajaran interaktif tidak cukup hanya diberikan kepada siswa, tetapi perlu disertai penjelasan serta demonstrasi agar mereka dapat memahami langkah-langkah penggunaannya secara tepat dan efektif. Pendekatan desain berfungsi sebagai landasan utama yang membantu pengajar mengembangkan pengajaran secara tersruktur, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Dengan rencana yang tersusun dengan baik, dosen dapat lebih baik menggunakan kreativitas mereka untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pengalaman belajar yang lebih terfokus dan berpusat pada mahasiswa.

Namun, efektivitas pembelajaran digital bukan hanya tentang rencana yang dibuat dosen, tetapi juga tentang bagaimana mahasiswa merasakan dan memahami prosesnya. Hidayat et al. (2021), mengatakan pendidik perlu memahami sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran serta memberikan saran untuk memperbaiki keterampilan yang masih perlu ditingkatkan pada tugas berikutnya. Setelah proses pembelajaran selesai, guru dapat menghentikan kegiatan yang sedang berlangsung, menyerahkan tanggung jawab pelaksanaan dan peninjauan proyek kepada pihak yang telah ditunjuk, kemudian memusatkan perhatian pada tahap evaluasi untuk menilai hasil yang telah dicapai. Persepsi mahasiswa merupakan faktor penting dalam menunjukkan seberapa efektif kreativitas dosen dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Evaluasi ini melihat seberapa jelas materi yang disampaikan seberapa banyak

interaksi yang terjadi selama kursus. Seberapa baik tugas - tugas tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan seberapa konsisten umpan balik yang diberikan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dan inovatif dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Di sisi lain, pembelajaran yang tidak terstruktur dengan sedikit interaksi seringkali menurunkan minat dan partisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari persepsi mahasiswa tentang kreativitas dosen dalam pembelajaran digital berdasarkan desain instruksional. Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk secara menyeluruh meneliti bagaimana mahasiswa memandang kreativitas dosen. Kreativitas dalam Merancang dan mengimplementasikan pembelajaran digital yang mengikuti prinsip-prinsip desain instruksional. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran yang bermanfaat untuk mengembangkan praktik pembelajaran digital yang lebih efektif dan inovatif di pendidikan tinggi. Desain pembelajaran melekat dengan teknologi pembelajaran yang mengatur alur berpikir seorang teknolog pembelajaran dalam memecahkan masalah peningkatan kinerja (Anafi et al. 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berbentuk angka dan dianalisis secara terstruktur. Menurut Wiratama (2023) mengatakan, Pendekatan kualitatif digunakan pada saat peneliti dikarenakan penelitian ini tanpa mengambil Tindakan, peneliti hanya menyoroti permasalahan dan memberikan pemikirannya terkait suatu permasalahan. Menurut Lubis, Nabila, and Rahmaini (2023) mengatakan, penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi deskriptif memiliki Alasan utama ditetapkannya pendekatan studi deskriptif yaitu diawali dari perbedaan persepsi mahasiswa tentang kemampuan dosen dalam mendesain pembelajaran berbasis integrasi penelitian. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa pendidikan fisika. Setiap respon yang diberikan mahasiswa dinilai dengan pemberian skor berdasarkan pilihan jawaban yang tersedia dalam skala likert (setuju, ragu ragu, dan tidak setuju). Dengan cara tersebut, jawaban yang semula bersifat pendapat atau persepsi dapat diubah menjadi bentuk angka sehingga lebih mudah dianalisis secara statistik.

Objek penelitian meliputi seluruh mahasiswa yang saat ini terdaftar dalam program studi Pendidikan fisika yang masih aktif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yang berarti mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersedia menggunakan pembelajaran digital. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan kriteria keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran digital. Teknik pengumpulan data melibatkan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa prodi Pendidikan fisika. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator kreativitas dosen dalam pembelajaran digital, yang meliputi: perencanaan pembelajaran, variasi dan inovasi dalam bahan ajar, interaksi selama proses pembelajaran, metode evaluasi, dan pemberian umpan balik. Survei ini menggunakan skala likert dengan tiga pilihan jawaban, mulai dari setuju, ragu ragu dan tidak setuju. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan secara konsisten mengukur variabel yang diteliti. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk memahami tren persepsi mahasiswa, dan analisis inferensial digunakan bila diperlukan untuk menyelidiki hubungan antar variabel. Metode ini diharapkan dapat memberikan pandangan objektif tentang bagaimana mahasiswa menilai kreativitas dosen dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran digital melalui desain instruksional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Data hasil penelitian diperoleh dari hasil pengisian kuisisioner yang telah disebar dan diisi oleh mahasiswa pendidikan fisika universitas jambi. Data hasil penelitian akan disajikan dengan ringkas dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Jumlah Hasil Dari 10 Instrumen Yang Direspon Oleh 36 Responden.

Opsi	Skala Likert			Total
	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	
Mahasiswa telah mengetahui definisi dari desain instruksional pembelajaran (ADDIE atau SAM)	30	3	3	36
Pendidik di perkuliahan (dosen) sudah menerapkan pembelajaran berbasis desain instruksional (ADDIE atau SAM) di kelas	27	9	0	36
Pembelajaran yang berbasis digital yang diterapkan oleh pendidik (dosen) dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa	31	5	0	36
Pendidik (dosen) mengajak mahasiswa berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis digital	35	1	0	36
Pembelajaran yang dilakukan secara offline lebih mudah diserap oleh mahasiswa dibandingkan secara online	35	1	4	36
Pendidik (dosen) memberikan tugas berbasis digital yang belum dikuasai oleh mahasiswa	23	8	5	36
Mahasiswa relevan dengan pembelajaran berbasis digital di era teknologi	31	5	0	36
Pendidik (dosen) mengaitkan materi pembelajaran berbasis digital dengan contoh yang relevan	33	3	0	36
Pendidik (dosen) membimbing mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran digital (AI, Canva, dsb.) dengan bijak	31	5	0	36
Pendidik (dosen) menggunakan teknologi dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran	36	0	0	36
Total	308	40	12	360

Analisis perspektif ini dilakukan untuk menguji sejauh mana desain instruksional dalam pembelajaran digital yang dilakukan oleh pendidik memberikan dampak, pengaruh dan efektivitas belajar bagi mahasiswa. Dalam penelitian ini, jumlah responden yang memberikan pendapat dapat dilihat dengan kategori setuju, ragu-ragu, dan tidak setuju. Dengan jumlah instrumen sebanyak 10 pertanyaan, didapatkan 360 total jawaban keseluruhan dari responden.

Secara keseluruhan, dari 36 total responden, terdapat :

- Setuju: Dari 10 instrumen yang diisi oleh 36 responden, terdapat 308 jawaban setuju atau sekitar 85,56% dari seluruh jawaban
- Ragu-ragu: Dari 10 instrumen yang diisi oleh 36 responden, terdapat 40 jawaban ragu-ragu atau sekitar 11,11% dari seluruh jawaban

- Tidak setuju: Dari 10 instrumen yang diisi oleh 12 responden, terdapat 7 jawaban setuju atau sekitar 3,33% dari seluruh jawaban.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa pendidikan fisika memberikan respon positif terhadap pembelajaran digital berbasis desain instruksional, namun tetap tidak bisa menutup fakta bahwa masih terdapat kekurangan yang harus di evaluasi.

Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis sebarakan kepada mahasiswa pendidikan fisika terkait pembelajaran digital berbasis desain instruksional, terdapat sejumlah responden yang memberikan jawaban, dimana penulis kategorikan dalam tabel berikut :

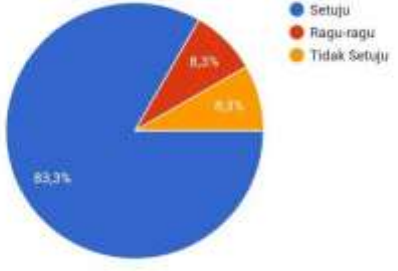
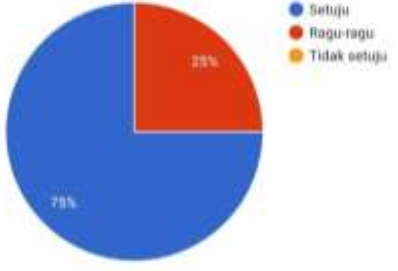
Tabel 1.2 Jumlah Responden Berdasarkan Kategori Angkatan Dan Kelas

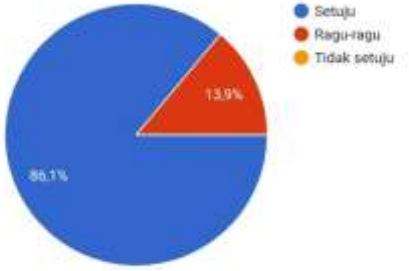
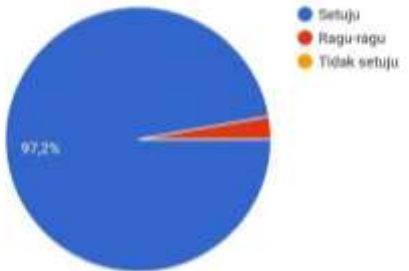
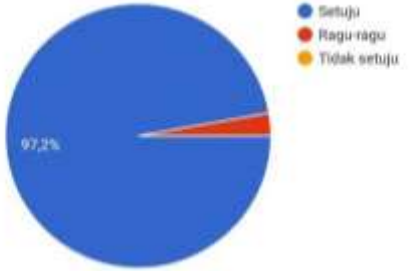
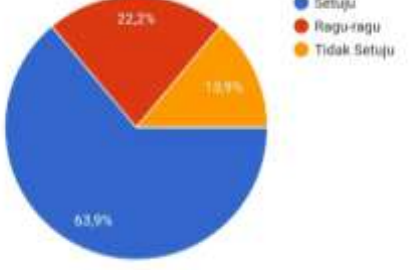
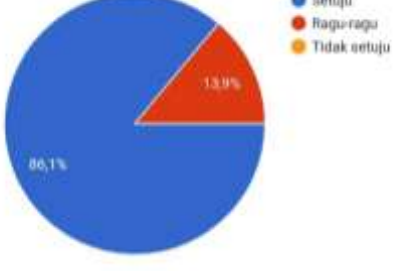
Angkatan	Reguler		Total
	A	B	
2022	1	1	2
2023	1	0	1
2024	7	3	10
2025	16	7	23
Total :	25	11	36

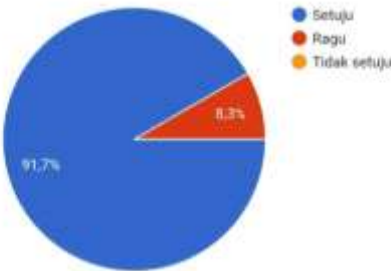
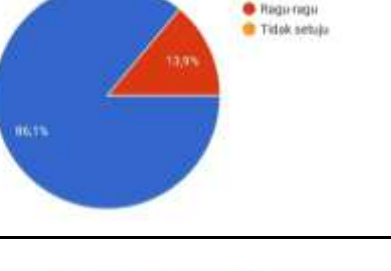
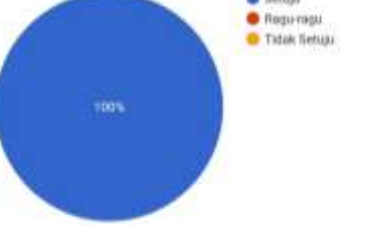
Pada awalnya, penulis menargetkan 40 orang acak dari 4 angkatan berbeda di pendidikan fisika untuk mengisi kuesioner ini. Namun, menurut hasil yang didapat penulis hanya 36 orang yang benar-benar mengisi kuesioner dan sisa nya penulis kekurangan 4 orang responden untuk mengisi. Dikarenakan kuesioner hanya dibagikan secara online, dan penulis hanya melakukan follow up secara daring, sehingga kemungkinan mahasiswa lainnya tidak dapat mengisi karena adanya kesibukan lain.

Berikut penulis lampirkan rangkuman dan diagram presentase dari jawaban responden untuk setiap instrumen.

Tabel 1.3 Diagram dan Keterangan Hasil Dari Setiap Instrumen.

Instrumen	Diagram Hasil	Keterangan
Mahasiswa telah mengetahui definisi dari desain instruksional pembelajaran (ADDIE atau SAM)		Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu dan tidak setuju dengan pernyataan ini.
Pendidik di perkuliahan (dosen) sudah menerapkan pembelajaran berbasis desain instruksional (ADDIE atau SAM) di kelas		Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.

Pembelajaran yang berbasis digital yang diterapkan oleh pendidik (dosen) dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa	 <table><tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr><tr><td>Setuju</td><td>86,1%</td></tr><tr><td>Ragu-ragu</td><td>13,9%</td></tr><tr><td>Tidak setuju</td><td>0%</td></tr></table>	Kategori	Persentase	Setuju	86,1%	Ragu-ragu	13,9%	Tidak setuju	0%	Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.
Kategori	Persentase									
Setuju	86,1%									
Ragu-ragu	13,9%									
Tidak setuju	0%									
Pendidik (dosen) mengajak mahasiswa berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis digital	 <table><tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr><tr><td>Setuju</td><td>97,2%</td></tr><tr><td>Ragu-ragu</td><td>2,8%</td></tr><tr><td>Tidak setuju</td><td>0%</td></tr></table>	Kategori	Persentase	Setuju	97,2%	Ragu-ragu	2,8%	Tidak setuju	0%	Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.
Kategori	Persentase									
Setuju	97,2%									
Ragu-ragu	2,8%									
Tidak setuju	0%									
Pembelajaran yang dilakukan secara offline lebih mudah diserap oleh mahasiswa dibandingkan secara online	 <table><tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr><tr><td>Setuju</td><td>97,2%</td></tr><tr><td>Ragu-ragu</td><td>2,8%</td></tr><tr><td>Tidak setuju</td><td>0%</td></tr></table>	Kategori	Persentase	Setuju	97,2%	Ragu-ragu	2,8%	Tidak setuju	0%	Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.
Kategori	Persentase									
Setuju	97,2%									
Ragu-ragu	2,8%									
Tidak setuju	0%									
Pendidik (dosen) memberikan tugas berbasis digital yang belum dikuasai oleh mahasiswa	 <table><tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr><tr><td>Setuju</td><td>63,9%</td></tr><tr><td>Ragu-ragu</td><td>22,2%</td></tr><tr><td>Tidak Setuju</td><td>13,9%</td></tr></table>	Kategori	Persentase	Setuju	63,9%	Ragu-ragu	22,2%	Tidak Setuju	13,9%	Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu dan tidak setuju dengan pernyataan ini.
Kategori	Persentase									
Setuju	63,9%									
Ragu-ragu	22,2%									
Tidak Setuju	13,9%									
Mahasiswa relevan dengan pembelajaran berbasis digital di era teknologi	 <table><tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr><tr><td>Setuju</td><td>86,1%</td></tr><tr><td>Ragu-ragu</td><td>13,9%</td></tr><tr><td>Tidak setuju</td><td>0%</td></tr></table>	Kategori	Persentase	Setuju	86,1%	Ragu-ragu	13,9%	Tidak setuju	0%	Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.
Kategori	Persentase									
Setuju	86,1%									
Ragu-ragu	13,9%									
Tidak setuju	0%									

Pendidik (dosen) mengaitkan materi pembelajaran berbasis digital dengan contoh yang relevan		Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.
Pendidik (dosen) membimbing mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran digital (AI, Canva, dsb.) dengan bijak		Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan ini. Namun, masih terdapat responden yang ragu-ragu.
Pendidik (dosen) menggunakan teknologi dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran.		Seluruh responden setuju dengan pernyataan ini.

Pembahasan

Hasil penelitian kami menunjukkan bahwa penggunaan desain pembelajaran dan pembelajaran berbasis digital telah mendapat respons yang sangat positif dari mahasiswa. Dari total 360 respon, 85,56% menyatakan setuju, 11,11% tidak yakin (ragu-ragu), dan hanya 3,3 % yang menyatakan tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa pergeseran menuju metode pembelajaran digital telah diterima secara luas dan berjalan dengan baik dalam konteks pendidikan tinggi. Menurut Santika (2020) pembelajaran daring merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Menurut penelitian Ansharudin (2020) bahwa kreativitas dosen berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran daring.

Tingkat persetujuan yang tinggi di kalangan mahasiswa untuk pembelajaran berbasis digital 85,56% menunjukkan bahwa mahasiswa telah terbiasa dengan baik terhadap lingkungan pembelajaran yang terintegrasi teknologi. Ini menunjukkan betapa siapnya mahasiswa untuk menghadapi perubahan dalam cara mereka belajar di era digital. Mahasiswa tidak hanya menerima teknologi sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran, tetapi juga sebagai cara untuk berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai ide baru. Tetapi sebagai bagian penting dari pendidikan. Meskipun tingkat penerimaannya tinggi, hasil penelitian kami juga menunjukkan bahwa 97,2% mahasiswa mengatakan bahwa pembelajaran offline lebih mudah diserap daripada pembelajaran online. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kognitif tatap muka masih dianggap lebih efektif. Interaksi langsung, komunikasi nonverbal, dan lebih sedikit masalah teknis membantu siswa tetap fokus dan memahami materi lebih dalam. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran terbaik bukanlah sepenuhnya online, tetapi campuran antara pembelajaran tatap muka dan online. Pembelajaran daring, bersama dengan pembelajaran digital, yang disebut pembelajaran campuran (blended learning).

Sebagian besar mahasiswa 86,1% mengatakan bahwa dosen telah menggunakan desain pembelajaran dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Meskipun tidak ada yang mengatakan tidak setuju, namun 13,9% mahasiswa tidak yakin. Ini menunjukkan bahwa implementasi desain pembelajaran mungkin telah dilakukan, tetapi mahasiswa belum sepenuhnya menyadarinya. Kemungkinan lain adalah tidak ada penjelasan yang cukup jelas tentang langkah-langkah proses

pembelajaran yang digunakan. Jadi, transparansi dalam perencanaan pembelajaran penting agar siswa memahami proses, tujuan, dan bagaimana penilaian pembelajaran mereka dilakukan. Sebagian besar mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang konsep desain pembelajaran, dengan 83,3% mengatakan mereka mengetahui definisi desain pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki literasi pedagogi yang cukup dan bukan hanya penerima materi pasif.

Studi ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat terlibat, dengan 97,2% responden mengatakan bahwa dosen mendorong partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran digital. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran bersifat interaktif dan berfokus pada mahasiswa. Partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran digital membantu meningkatkan motivasi. Kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi. Penggunaan media digital bukan hanya tentang menampilkan informasi, tetapi juga tentang berinteraksi dan berdiskusi. Meskipun hasil keseluruhannya positif, ada beberapa tantangan yang telah diidentifikasi dalam implementasi pembelajaran digital. 63,9 % mahasiswa mengatakan bahwa profesor mereka memberi mereka tugas berbasis digital yang belum sepenuhnya mereka kuasai.

Ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki keterampilan digital yang buruk. Tantangan ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang teknologi mahasiswa, pengalaman mereka dengan media digital, dan tingkat literasi digital mereka. Oleh karena itu, strategi dukungan yang lebih sistematis diperlukan agar tugas berbasis digital tidak menjadi beban, tetapi malah menjadi cara untuk mengembangkan keterampilan. Selain itu, meskipun semua responden mengatakan bahwa dosen menggunakan teknologi dalam pengajaran mereka, kualitas penggunaannya masih perlu dipertimbangkan. Teknologi seharusnya tidak hanya menggantikan hal-hal yang sudah ada, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Interaksi, kreativitas, dan efektivitas. Dalam pembelajaran, 86,1 % siswa mengatakan bahwa pembelajaran berbasis digital relevan dengan perkembangan era teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya literasi digital sebagai keterampilan abad ke-21. Selain itu, 91,7 % responden mengatakan bahwa dosen menggunakan contoh yang relevan saat mengajar, dan 86,1% mengatakan bahwa dosen membimbing penggunaan media digital yang tepat. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya tentang menggunakan teknologi, tetapi juga tentang memahami konteks dan etika yang terlibat. Penting untuk membantu siswa menggunakan teknologi, termasuk media berbasis AI dan aplikasi kreatif, dengan cara yang produktif dan bertanggung jawab.

Jadi, secara keseluruhan desain pembelajaran digital yang diterapkan oleh dosen dapat diterima mahasiswa dan bisa dikatakan tepat sebagai desain pembelajaran yang relevan dengan era sekarang. Namun, desain ini tetap perlu diperbaiki atau dirancang kembali menggunakan metode seperti ADDIE atau SAM untuk mengisi kekurangan yang terjadi sebelumnya, seperti pemberian tugas yang dapat dimengerti oleh seluruh mahasiswa ataupun memperbanyak pertemuan tatap muka saat pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Hasilnya adalah bahwa pembelajaran berbasis digital dan penggunaan desain pembelajaran telah diterima dengan baik oleh mahasiswa dan dianggap relevan dengan kemajuan teknologi. Mahasiswa menggunakan teknologi dengan baik saat belajar. Pembelajaran tatap muka tetap dianggap lebih mudah dipahami, sehingga pendekatan pembelajaran campuran adalah yang terbaik. Selain itu, diperlukan peningkatan literasi digital dan kualitas penggunaan teknologi untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih baik.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis digital dianggap sesuai dengan kemajuan teknologi dan membantu mengembangkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21. Untuk membuat pembelajaran tidak hanya modern secara alat tetapi juga efektif, diperlukan peningkatan kualitas penggunaan teknologi, transparansi desain pembelajaran, dan penguatan kompetensi digital siswa. Semua ini dilakukan meskipun implementasinya sudah berjalan baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada sebagian besar dari responden menyatakan setuju dengan pembelajaran berbasis digital ini namun ada beberapa responden menyatakan masih ragu dan tidak setuju pada beberapa elemen, sehingga memerlukan

perbaikan untuk kedepannya. Dosen diharapkan bisa lebih meningkatkan pemahaman mahasiswa sebelum me dengan dengan materi yang telah diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan arti mberikan tugas atau proyek dan juga memberikan tugas atau proyek yang relevan kelompok ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi selama proses penulisan. Kami juga berterima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas kerja sama, komitmen, dan tanggung jawab yang telah diberikan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga kerja sama dan dukungan yang telah diberikan menjadi pengalaman berharga serta memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, Ibut Priono Leksono, Perangkat Keras Komputer, And Jurnal Education. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d." 9(4):433–38.
- Arofah, Rahmat, And Hari Cahyadi. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." 3(1):35–43.
- Dzaky, Ahmad Fadil, And Sakban Lubis. 2024. "Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Model Pengembangan ADDIE Pada Materi Ilmu Hadis." 6(4).
- Hariato, Bambang, And Mochamad Karjadi. 2024. "Kreatifitas Dosen Pada Pembelajaran Elektronika Di Era Digital 5 . 0." 5:633–40.
- Hidayat, Fitria, Cihanjuang Rahayu, Kabupaten Bandung Barat, Muhamad Nizar, Kecamatan Coblong, And Kota Bandung. 2021. "Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning." 28–37.
- Lubis, Rifai, M. Ridha Nabila, And Siti Rahmaini. 2023. "Persepsi Mahasiswa Tentang Kemampuan Dosen Dalam Mendesain Pembelajaran Berbasis Integrasi Penelitian Dan PKM (Studi Pada Mahasiswa Prodi PAI UINSU Medan)." 8(1):31–40. Doi: 10.30998/Sap.V5i1.6474.1.
- Masykuri, Nuri Muhammadin, Emdi Ramadana Putra, Ary Setiawan, Febi Warta, And Nur Ani. 2025. "Revolusi Digital Pembelajaran Anatomi: Implementasi Model Addie Dalam Pengembangan Video." 10(2):1792–1803.
- Maulana, Charis, And Yulinda Kusumaningrum. 2022. "Dalam Pembelajaran Daring Statistika Di Universitas." 14(2):83–87.
- Mulyatiningsih, Endang. 2023. "Pengembangan Model Pembelajaran." Karya Ilmiah.
- Ratnasari, Dwi. 2019. "Student Perception Of Learning That Developing Creative." 3:27–35.
- Shaliha, Ikrima Ridha, And Shinta Doriza. 2024. "Persepsi Mahasiswa Pengguna Website Teori Belajar." 16(1):46–54.
- Sosyal, Elektronik, And Bilimler Dergisi. 2020. "Design And Evaluation Of A Higher Education Distance Eap Course By Using The Addie Model." (73):0–3.
- Torang Siregar 1 *, Yuni Rhamayanti 2. 2025. "Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)." 3(2):85–100.
- Wiratama, Nara Setya. 2023. "Manfaat Personal Website Sebagai Media Pembelajaran Sejarah." 7(2):33–39.
- Yahya, Muhammad Helmi, Retno Indah Rokhmawati, Faizatul Amalia, Universitas Brawijaya, And Penulis Korespondensi. 2024. "Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Berbasis Media Digital Development Of An Interactive Learning Module For Informatics Subjects Based On Digital Media Using The." 5(2):62–74.
- Yunus, Asdayani Kifli. Imrean. 2025. "Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari 2025, 11 (2.D), 157168." 11:157–68.