

MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MEMOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA

Disa Devia *¹

UIN Imam Bonjol Padang

E-mail: disadevia@gmail.com

Fadhillah Khairunnisa

UIN Imam Bonjol Padang

E-mail: fadhillahkhairunnisaa28@gmail.com

Gusmaneli Gusmaneli

UIN Imam Bonjol Padang

E-mail: gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstract

Nowadays, with the rapid development of technology and information such as online media and the internet, everything can now be accessed through gadgets, including information that supports student learning activities. Even now with the development of technology, gadget users can now access a variety of information. Online media itself was born in 1990 because of the advantages of internet media. There are several factors that improve student learning achievement, not only gadget competition, but there is one important factor, namely the motivation factor. Psychological factors play a very important role for students where this motivation plays a role. Because of its important role in learning, namely as a motivator or stimulant for the soul of the person who carries out learning activities, learning motivation is one of the factors that exist in a person who motivates a person to carry out a learning activity. a motivator. Doing something optimally to achieve the maximum results you want to achieve.

Keywords: Media, Student Motivation

Abstrak

Saat ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi seperti media online dan internet, segala sesuatu kini dapat diakses melalui gadget, termasuk informasi yang menunjang kegiatan belajar mahasiswa. Bahkan kini dengan berkembangnya teknologi, pengguna gadget kini bisa mengakses beragam informasi. Media online sendiri lahir pada tahun 1990 karena keunggulan media internet. Ada beberapa faktor yang meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, tidak hanya persaingan gadget saja, namun ada satu faktor yang penting yakni adalah faktor motivasi. Faktor psikologis memegang peranan yang sangat penting bagi siswa dimana motivasi ini memegang peranan. Karena peranannya yang penting dalam belajar yaitu sebagai motivator atau stimulan bagi jiwa orang yang melakukan kegiatan belajar, maka motivasi belajar merupakan salah satu

¹ Korespondensi Penulis.

faktor yang ada dalam diri seseorang yang memotivasi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar seorang motivator. Melakukan sesuatu secara maksimal untuk mencapai hasil maksimal yang ingin dicapai.

Kata Kunci : Media, Motivasi Mahasiswa

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sudah meluas di Indonesia. Survei yang dilakukan Cambridge International sebagai bagian dari Sensus Pendidikan Dunia 2018 menunjukkan hal tersebut. Pelajar Indonesia sudah terbiasa dengan teknologi, tidak hanya untuk berinteraksi di media sosial, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan belajarnya di sekolah. Dalam penelitian Indonesia (40%) dari seluruh dunia diklasifikasikan sebagai pengguna laboratorium IT komputer. Lebih dari dua pertiga (67%) dari siswa menggunakan ponsel pintar selama kelas, dan 81% menggunakan ponsel pintar untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Hal ini juga diperkuat dengan data Window Kemdikbud.com tahun 2019 yang menyebutkan bahwa pemerintah melakukan survei pemetaan kemampuan teknologi informasi pada pendidikan dasar dan menengah di Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan peralatan berbasis teknologi di universitas dapat memberikan dampak positif karena mahasiswa memiliki akses terhadap teknologi internet sehingga menambah kompleksitas proses pendidikan. Universitas kami senantiasa mengejar tujuan tersebut dan bertujuan untuk menjadi perguruan tinggi dengan fasilitas lengkap yang mudah digunakan oleh mahasiswa. Menurut Peraturan Pemerintah Indonesia No. 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, meliputi standar sarana dan prasarana pendidikan, termasuk standar ruang belajar, tempat olah raga, tempat ibadah, dan lain-lain.

Perpustakaan, laboratorium, dan sumber belajar lainnya yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan pembelajaran yang berlangsung selalu menjamin pengembangan kompetensi, sehingga hasil pembelajaran yang ada selalu menunjukkan perubahan hasil pembelajaran. Hasil belajar mahasiswa ditetapkan dalam bentuk sertifikat dengan melewati tahapan penilaian yang dilakukan selama bersekolah. Indikator untuk mengukur hasil belajar tersebut adalah hasil tes mahasiswa berupa sertifikat yang menunjukkan kemajuan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Perkembangan tersebut dapat terjadi dalam bentuk kemunduran maupun kemajuan mahasiswa dalam menguasai materi pelajaran. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, maka akan selalu mendapatkan hasil di akhir proses pembelajaran.

Menurut Budiyono (2020), optimalisasi penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memahami karakteristik media dan kebutuhan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan, dan pendidik dapat Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media yang tidak -

pengontrol. Pendidik tidak boleh hanya mengandalkan media elektronik, karena mereka dapat memanfaatkan segala kemungkinan, termasuk lingkungan. Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi harus dikuasai, namun juga dapat dijadikan lingkungan untuk penerapan lebih lanjut.

Permasalahan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan adalah kurangnya sarana dan prasarana di perguruan tinggi, serta kurangnya fakultas yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi. Selain itu, di perguruan tinggi memiliki jumlah komputer yang tidak mencukupi, sehingga menimbulkan hambatan dalam menemukan topik yang memerlukan penggunaan Internet. Tantangan lain bagi para pendidik adalah mempelajari cara menggunakan PowerPoint dan video pembelajaran, karena proyektor LCD di setiap ruang kelas masih belum mencukupi. (Hariyadi, 2020)

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literature (Library Research) dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan sumber online. Penelitian menggunakan studi literature memiliki persiapan yang mirip dengan penelitian lainnya, tetapi berbeda dalam sumber dan metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dari sumber-sumber pustaka seperti artikel penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan variable yang diteliti. Prosesnya melibatkan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dari artikel-artikel tersebut. Penelitian ini berfokus pada masalah yang diangkat dengan menggunakan data tertulis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan materi secara teratur agar mudah dipahami oleh pembaca.

Setelah bahan-bahan bacaan terkumpul kemudian bahan tersebut dibaca dengan seksama terkait kutipan atau teori teori yang mendukung tentang “Media Teknologi Untuk Memotivasi Dan Prestasi Mahasiswa”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (content analysis). Kemudian kesimpulan diambil dari hasil analisis terhadap apa yang kami peroleh dari berbagai sumber yang telah termuat dalam artikel ini.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Media Teknologi

Media pembelajaran merupakan alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dalam kegiatan pembelajaran (Rohani). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran, sehingga pendidik hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode berbasis media audiovisual, audiovisual, atau cetak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan pesan serta membangkitkan minat dan perhatian mahasiswa dalam belajar dan media adalah berbagai jenis komponen yang merangsang belajar di lingkungan mahasiswa.

Menurut Budiman media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran membantu mahasiswa dalam memahami materi.

Saat ini diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mahasiswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat merangsang seseorang, memberi semangat belajar, dan juga mendorong hasil belajar yang positif (Nasution). Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif yang didukung teknologi. Inovasi untuk mengembangkan media yang inovatif, kreatif, menarik, dan berpusat pada mahasiswa. (Cahyati et al., 2018)

Teknologi adalah penerapan pengetahuan ilmiah dan pengetahuan terorganisir lainnya untuk tugas-tugas praktis (ryana). Teknologi digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan kita sehari-hari. Tidak sulit untuk menggambarkan teknologi sebagai suatu produk, siklus, atau organisasi (Anshori). Di sisi lain, informasi tersebut belum diproses dan tidak dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang sah.

Teknologi informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah information technology (IT) adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari teknologi informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan genggam modern (misalnya ponsel). (Wahidin) pemanfaatan TIK di perguruan tinggi.

Definisi Motivasi dan Prestasi

Dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, mahasiswa itu sendiri perlu melakukan usaha peningkatan proses belajar agar supaya memperoleh kepandaian atau ilmu dan sebagainya dengan melatih diri. Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, efektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk

symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. (Absyari & Wibowo, 2023)

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003) Dari definisi ini tergambar bahwa mahasiswa harus bisa melakukan proses dan usaha demi meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mendapatkan prestasi belajarnya baik itu secara langsung maupun secara tidak langsung. Motivasi belajar mempunyai pengaruh yang sangat besar terutama dalam menggalakkan kegiatan belajar yang meningkatkan semangat belajar Mahasiswa guna mencapai tujuannya.

Belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap, dan perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. (W.S. Winkel, 2007). Di dalam kamus besar bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah: hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar itu meningkat bila mahasiswa mempunyai keunggulan dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengar. Bahkan dalam tahap proses untuk meningkatkan prestasi belajar, yang paling penting dan harus diutamakan yaitu cara dalam menerima atau menyerap akan informasi yang diterima baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

Motivasi belajar juga sangat penting dalam proses belajar. Jika Mahasiswa termotivasi untuk belajar, mereka akan menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh instrukturnya dan bekerja keras. Karena Mahasiswa memiliki motivasi yang kurang, mereka mungkin tidak mau atau tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh instruktur. (Munir & Himpong, Msi, 2020) (Munir & Himpong, 2020)

Peran Media Teknologi dalam Memotivasi Prestasi Mahasiswa

Terdapat beberapa kecanggihan teknologi digital seperti mudah bekerja, karena beroperas secara otomatis, cepat, berkualitas, efektif, effisien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lain. Dan banyak lagi kecanggihan kecanggihan dari teknologi digital ini yang dapat diambil manfaatnya untuk aktivitas manusia. Seperti Internet misalnya, kita bisa berhubungan secara online, sehingga manusia seolah-olah berada pada dunia yang sempit dengan jangkauan semakin luas, karena dirasakan lebih mudah, cepat dan dinamis menerima informasi serta berkomunikasi. Orang bisa menerima informasi dan berkomunikasi dengan pihak lain dari belahan dunia lain yang sangat jauh dalam hitungan detik, dengan jumlah yang sangat banyak dan beragam. Internet dengan sistem online, secara revolusioner telah

mengubah cara manusia berinteraksi baik secara individu maupun secara bersama, dalam dunia ekonomi di berbagai belahan dunia. (Wibowo & Febrianto, 2020)

Dengan memadukan konsep teknologi dan pembelajaran, maka pembelajaran dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Teknologi digital dapat membantu mengubah perilaku manusia, termasuk pendidikan dan mahasiswa, seperti menemukan, mengumpulkan, mendokumentasikan, mengolah, dan menyebarkan materi pendidikan sesuai kebutuhan. Penggabungan bahan ajar dengan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadikan perpaduan bahan ajar tidak monoton dalam bentuk teks, namun lebih artistik dan menarik dengan memadukan gambar, audio, video dan animasi sehingga lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar dan dapat memberikan dampak yang lebih positif terhadap perubahan perilaku belajar.

Kemajuan teknologi tersebut memberikan manfaat terhadap kerja manusia lebih efektif, efisiensi, mudah dan lebih cepat, sebaliknya bagi sumber daya manusia yang tidak mampu menggunakan teknologi digital itu dengan baik dan benar, merubah kehidupan menjadi lebih buruk bin aneh. Misalnya dengan adanya "Medsos", orang-orang jadi tidak punya rahasia lagi dalam hidupnya share dan dinikmatin sama orang banyak, maka dari itu tidak heran kalau kejahatan penculikan anak, penipuan, terorisme, atau pembunuhan jadi lebih sering muncul. (Aisyah & Pantow, 2015)

Nur Maflikhah (2010), memberikan beberapa dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi, Kemanfaatan dengan estimasi dua faktor dibagi menjadi dua kategori yaitu kemanfaatan dan efektivitas, dimensi kemanfaatan mempunyai fungsi :

- a. Menjadikan pekerjaan lebih mudah (makes job easier)
 - b. Bermanfaat (useful)
 - c. Menambah produktivitas (increases productivity)
- Efektifitas, berfungsi:
- a. Mempertinggi efektifitas (enhance effectiveness)
 - b. Pengembangan kinerja pekerja (improve the job performance)

Abdul Kadir (2014), mengemukakan bahwa teknologi Informasi secara garis besar mempunyai peranan/pentingnya :

1. Teknologi informasi mengantikan peran manusia. Dalam hal ini teknologi informasi melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses.
2. Teknologi Informasi memperkuat peran manusia, yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses.
3. Teknologi Informasi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses.

Unsur-unsur dalam materi ini sudah sangat jelas menunjukkan manfaat teknologi digital bagi aktivitas manusia di segala aspek kehidupan, termasuk dibidang

pendidikan. Proses pendidikan akan lebih mudah, praktis, efisien bagi kepentingan pendidik dan mahasiswa. Pengembangan proses penyelenggaraan pendidikan, pengaruh revolusi teknologi digital akan lebih modern, tergantung sekarang bagaimana jajaran pendidikan membimbing mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Selain upaya upaya untuk mengantisipasi bahaya atau ancaman yang mungkin ditimbulkan oleh pengaruh negatif dari revolusi digital yang berkembang sangat cepat. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, lembaga pendidikan harus berani melakukan investasi dibidang teknologi didigital, minimal peserta didik terbantu untuk mengakses Internet bagi kepentingan Activate Windows pembelajaran.

Menurut Sutarman, Pembelajaran saat ini banyak dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang semakin canggih sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang dimanfaatkan bukan hanya konvensional seperti perpustakaan akan tetapi sumber belajar berbasis multimedia seperti internet telah banyak digunakan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Melalui internet, siswa bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan. Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, maka jaringan internet dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dalam lingkungan kerja menyebabkan pemanfaatan teknologi informasi menjadi masalah yang mendesak.

Pemanfaatan internet berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis diatas lebih meyakinkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap kemunculan motivasi belajar mahasiswa sehingga diharapkan prestasi belajar mahasiswa dapat tercapai secara optimal. Kehadiran sistem teknologi informasi telah banyak mengubah perilaku pendidik dan mahasiswa. Saat ini proses penyelenggaraan pendidikan mulai bergantung pada sistem teknologi digital mulai dari pembelajaran dikelas, ataupun dalam menyelesaikan tugas-tugas, termasuk ujian akhir mulai menerapkan system digital. Dengan demikian, manfaat dan dampak langsung dari sistem teknologi digital ini terhadap individual pemakai dan yang kemudian akan meningkatkan motivasi belajar.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi digital pada zaman sekarang ini, dikaitkan dengan proses pendidikan Indonesia sebagai Negara berkembang dituntut untuk mengikuti arus globalisasi dunia. Masyarakat Indonesia dihadapkan dengan berbagai fasilitas yang selalu berkembang. Salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin mudah dijumpai. Perkembangan teknologi menghasilkan berbagai macam fasilitas, kualitas dan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi digital, yang tujuannya untuk memudahkan segala aktivitas hidup manusia dalam melakukan pekerjaan dan mengakses berbagai informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi ini, akan membawa pengaruh yang cukup besar terhadap segala

aspek kehidupan, mulai dari kegiatan perkantoran, hiburan, keagamaan dan pendidikan. (Muhasim, 2017)

Kesimpulan

Terdapat beberapa kecanggihan teknologi digital seperti mudah bekerja karena beroperas secara otomatis, cepat, berkualitas, efektif, effisien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lain. Dan banyak lagi kecanggihan-kecanggihan dari teknologi digital ini yang dapat diambil manfaatnya untuk aktivitas manusia. Seperti Internet misalnya, kita bisa berhubungan secara online, sehingga manusia seolah-olah berada pada didunia yang sempit dengan jangkauan semakin luas, karena dirasakan lebih mudah, cepat dan dinamis menerima informasi serta berkomunikasi.

Kita harus cerdas memanfaatkan peluang kemajuan teknologi digital, diberbagai bidang kehidupan termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan. Peluang ini cukup memberikan harapan, jika dapat dimanfaatkan secara optimal, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam rangkaian meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Integrasi teknologi digital dengan penyelenggaraan pendidikan, sudah terakit dalam sebuah jaringan yang cukup rapi, sekarang ini dikenal dalam dunia pendidikan istilah E Learning yaitu belajar melalui dunia online, artinya peserta didik sudah dapat memanfaatkan teknologi digital dalam belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan manfaat teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik membuat cara belajar lebih baik.

Daftar Kepustakaan

- Absyari, K. F., & Wibowo, M. R. (2023). Penggunaan Media Sosial Dalamminat Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. 909.
- Aisyah, S., & Pantow, J. T. (2015). Peran Media Online Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Manado. 4(4), 4–6.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. 9(2), 161–162.
- Hariyadi, A. B. (2020). Pentingnya Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. 08(04), 560–562.
- Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. 05(02), 58–62.
- Munir, D., & Himpung, Msi, Dra. M. D. (2020). Dampak Gadget Dalam Memotivasi Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan Fisip Unsrat. 4–7.
- Wibowo, A. W., & Febrianto, R. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. 8(1), 69.