

## **KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA: ANALISIS PADA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI**

Suroto<sup>1\*</sup>, Yon Rizal<sup>2</sup>, Rahmawati<sup>3</sup>, Widya Hestiningtyas<sup>4</sup>  
Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Lampung<sup>1234</sup>

[suroto.1993@fkip.unila.ac.id](mailto:suroto.1993@fkip.unila.ac.id)  
[yon.rizal@fkip.unila.ac.id](mailto:yon.rizal@fkip.unila.ac.id)  
[rahmawati.1989@fkip.unila.ac.id](mailto:rahmawati.1989@fkip.unila.ac.id)  
[widya.hestiningtyas@fkip.unila.ac.id](mailto:widya.hestiningtyas@fkip.unila.ac.id)

### **ABSTRAK**

Mahasiswa saat ini yang biasa disebut dengan “*digital native*” merupakan individu yang tidak mungkin dilepaskan dari teknologi komunikasi. Pembelajaran dengan tidak memperhatikan perkembangan peserta didik dapat menyebabkan *mismatch* antara tujuan dan hasil yang dicapai. Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses dalam pembelajaran. Agar pembelajaran berjalan efektif dan mendapatkan hasil yang maksimal dibutuhkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik materi, lingkungan dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengetahui kebutuhan media pembelajaran digital mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian *deskriptif verifikatif* dengan metode penelitian *expost facto* dan survey. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi sangat membutuhkan media pembelajaran digital.

**Kata kunci: Mahasiswa, Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Digital**

## STUDENT LEARNING MEDIA NEEDS: ANALYSIS OF STUDENTS IN ECONOMIC EDUCATION

Suroto<sup>1\*</sup>, Yon Rizal<sup>2</sup>, Rahmawati<sup>3</sup>, Widya Hestiningtyas<sup>4</sup>  
Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Lampung<sup>1234</sup>

[suroto.1993@fkip.unila.ac.id](mailto:suroto.1993@fkip.unila.ac.id)  
[yon.rizal@fkip.unila.ac.id](mailto:yon.rizal@fkip.unila.ac.id)  
[rahmawati.1989@fkip.unila.ac.id](mailto:rahmawati.1989@fkip.unila.ac.id)  
[widya.hestiningtyas@fkip.unila.ac.id](mailto:widya.hestiningtyas@fkip.unila.ac.id)

### ABSTRACT

Today's students who are commonly referred to as "digital native" are individuals who cannot be separated from communication technology. Learning by not paying attention to the development of students can cause a mismatch between the objectives and the results obtained. Learning media is one of the keys to success in learning. In order for learning to run effectively and obtain maximum results, learning media that are appropriate and in accordance with the material, environment and students are needed. This research studies the digital learning media needs of students of the Lampung University Economic Education Study Program. The research conducted is a descriptive verification research with ex post facto research methods and surveys. The results of this study reveal that education education really needs digital learning media.

**Keywords: Students, Learning Media, Digital Learning Media**

## **PENDAHULUAN**

Dunia sekarang telah masuk pada *Revolusi industry* 4.0 (sutarto, 2018: 465). Fenomena ini sedikit banyak telah merubah beberapa pekerjaan yang harus dilakukan (Tritularsih & Sutopo, 2017), tidak terkecuali di bidang pendidikan (Ghufron, 2018: 333). Timbulnya beberapa aplikasi dan media *online* seperti Ruang Guru, Kelas Kita, Rumah Belajar, Quiper, dan beberapa media lain merupakan sebuah bukti bahwa dunia pendidikan juga harus segera berbenah.

Media pembelajaran sebagai penyampai pesan berupa materi yang harus dikuasai harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa (Dewi, 2015: 4). Seperti yang telah diketahui, bahwa Mahasiswa saat ini merupakan *digital native* karena mereka tumbuh ketika teknologi berkembang (Virginia, 2012: 80), dengan kata lain, *digital native* (mahasiswa) tidak dapat dilepaskan dengan teknologi komunikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu penelitian yang mengungkapkan kebutuhan siswa terhadap karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan, khususnya dalam pembelajaran ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi terhadap media pembelajaran digital. Dengan adanya temuan kebutuhan siswa terhadap karakteristik media dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dosen dan mahasiswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan seperti itu, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara optimal.

## **LANDASAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penunjang optimalnya pembelajaran (Suroto, Susilaningsih, & Harini: 2018). Media dapat diartikan apa saja yang dapat membawa informasi dari sumber ke penerima (Smaldino, Russell, Heinich & Molenda, 2005: 6) media pembelajaran dapat berbentuk perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) (Anitah, 2010: 2). Arsyad (2010: 4) menyatakan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media sebagai penyampai pesan harus sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Hal itu dikarenakan kesesuaian media yang digunakan akan berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Selain disesuaikan dengan materi dan peserta didik media tersebut harus sesuai dengan perkembangan teknologi dan media baru, hal tersebut dikarenakan teknologi dan media baru telah mengontruksi norma dan kebutuhan baru *digital natives* (Tapscott, 2009). Media yang dibutuhkan mahasiswa di era revolusi industri 4.0 contohnya adalah media pembelajaran yang berbasis *digital* (Wulandari, 2016: 6)

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan baik dari segi media maupun unsur pendukung lainnya. Agar pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal, maka dalam pemilihan media harus dipertimbangkan beberapa hal. Menurut Sudjana & Rifa'i (2010: 4-5) beberapa kriteria tersebut adalah: (1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Keterampilan guru dalam mengemukakan, (5) Sesuai dengan tingkat berfikir siswa.

### **Mahasiswa sebagai *Digital Natives***

Mahasiswa saat ini dapat dikatakan sebagai *digital natives*. Generasi yang disebut *digital natives* adalah generasi yang tumbuh ketika teknologi berkembang (Virginia, 2012: 80). Berbeda dengan *digital immigrant*, *digital natives* sangat fasih dalam penggunaan media baru (Virginia, 2012: 80), hal tersebut dikarenakan karena media baru memunculkan *technological divide*. Kondisi ini adalah semacam *gap* di antara mereka yang bersifat *sophisticated* (canggih) dalam hal teknologi dengan mereka yang tidak bersifat *sophisticated* dalam hal teknologi (Prensky, 2001). Selain itu, para *digital natives* tidak pernah berusaha untuk memisahkan dunia *online* dan dunia *offline*. Mereka lebih suka menyandingkan keduanya secara sejajar. Para *digital natives* tidak pernah berusaha untuk memisahkan dunia *online* dan dunia *offline*. Mereka lebih suka menyandingkan keduanya secara sejajar (Gasser dan Palfrey, 2008)

Fakta lain tentang kebiasaan *digital natives* adalah pola interkasinya. Gasser dan Palfrey (2008) menyatakan kebiasaan *digital natives* diantaranya:

1. Generasi ini berbeda. Mereka belajar, bekerja, menulis, dan berinteraksi dengan orang lain melalui cara yang berbeda dengan generasi sebelumnya.
2. Lebih memilih membaca blog dibandingkan dengan surat kabar.
3. Lebih memilih untuk bertemu orang lain secara *online*.
4. Lebih jarang ke perpustakaan..
5. Mereka lebih suka mengirimkan *instant message* (IM) daripada mengangkat telepon.

6. Mereka mengadopsi dan bermain dengan binatang peliharaan *online* daripada bermain dengan hewan peliharaan sesungguhnya.
7. Mayoritas aspek kehidupan mereka dimediasi oleh teknologi digital. (Gasser & Palfrey, 2008, 2)

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa mata kuliah pembelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang harus dipelajari mahasiswa pendidikan ekonomi yang merupakan *digital natives*. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah hendaknya memperhatikan karakteristik siswa sebagai *digital natives* sehingga media pembelajaran yang digunakan sebagai penyampai pesan materi pembelajaran harus disesuaikan yaitu harus memperhatikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti kebiasaan *digital natives*.

### **Fenomena Revolusi Industri 4.0**

Teori Revolusi Industri 4.0 mengungkapkan bahwa peran manusia sudah tergeserkan oleh teknologi, ini merupakan permasalahan juga dari revolusi industri yang secara fundamental akan mengubah cara kerja, bekerja dan berhubungan satu dengan yang lain. Istilah Revolusi Industri 4.0 secara resmi lahir di Jerman tepatnya saat diadakan Hannover Fair pada tahun 2011 (Kagermann, Lukas & Wahster, 2011). Industri 4.0 diprediksi memiliki potensi manfaat yang besar (Prasetyo & Sutopo, 2018: 18). Lebih lanjut Kagermann, Lukas & Wahster (2013) menyatakan bahwa Industri 4.0 adalah integrasi dari *Cyber Physical System* (CPS) dan *Internet of Things and Services* (IoT dan IoS) ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan logistik serta proses lainnya.

Selain memberikan beberapa kemudahan, perkembangan teknologi pada revolusi industry 4.0. juga berpotensi menimbulkan masalah baru (Ghifar, Nurisma, Kurniasih & Bhakti, 2018: 86). Masalah yang dimaksud adalah peran manusia yang memiliki SDM yang rendah tergeser oleh teknologi. Hal itu sejalan dengan pernyataan Tritularsih & Sutopo (2017) Peran manusia sudah tergeserkan oleh teknologi, ini merupakan permasalahan juga dari revolusi industri yang secara fundamental akan mengubah cara kerja, bekerja dan berhubungan satu dengan yang lain. Oleh karena itu pengembangan SDM harus menjadi fokus perhatian.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian untuk kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran ekonomi. Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian *deskriptif verifikatif* dengan metode penelitian *expost facto* dan survey. Populasi yang digunakan adalah mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, sedangkan teknik sampling yang digunakan adalah *Probability Sampling*, dengan menggunakan *Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik observasi, dokumentasi, *interview* (wawancara), dan angket (*kuesioner*).

- a. Observasi, teknik ini dilakukan untuk mengamati keadaan yang ada dilapangan pada saat mengadakan penelitian pendahuluan yaitu untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kelas, melihat fasilitas dan mengamati lingkungan kuliah.
- b. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Dalam penelitian sosial, fungsi data yang berasal dari dokumentasi lebih banyak digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.
- c. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data berupa data pada studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, mengetahui kebutuhan mahasiswa dan untuk mengetahui permasalahan secara mendalam
- d. Angket digunakan dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada sampel untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap karakteristik media yang dibutuhkan dalam belajar ekonomi.

Berikut kriteria persentase kebutuhan belajar mahasiswa yang dimodifikasi dari Arikunto, (2013):

SB	= 100 % – 75%
B	= 74% -50%
TB	= 49 % – 25%
STB	= 24% -0%

## **HASIL**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% mahasiswa menganggap pengembangan media pembelajaran ini sangat penting untuk dikuasai sehubungan dengan kompetensi lulusan yaitu sebagai guru yang profesional di era 4.0. Hal ini terlihat dari hasil analisis kebutuhan belajar

mahasiswa pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran yang diperoleh melalui lembar angket sebagai berikut ini :

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil angket**

Indikator	No	Skor Ya	Skor Tidak	% Ya	% Tidak	Kategori
Kebutuhan terhadap media pembelajaran digital	1	66	0	100.00	0.00	SB
	2	66	0	100.00	0.00	SB
	3	54	12	81.82	18.18	SB
	4	66	0	100.00	0.00	SB
	5	28	38	42.42	57.58	TB
	6	35	31	53.03	46.97	B
	7	66	0	100.00	0.00	SB
	8	48	18	72.73	27.27	SB
	9	66	0	100.00	0.00	SB
	10	66	0	100.00	0.00	SB

*Sumber :Hasil olah data 2019*

Berdasarkan penyajian hasil angket di atas, dapat dilihat bahwa dari 10 butir pertanyaan terdapat 8 pernyataan yang dikategorikan sangat butuh oleh mahasiswa sementara 1 pertanyaan di kategori butuh dan 1 pertanyaan pada kategori tidak butuh. Hal tersebut setelah ditelusuri dikarenakan mahasiswa tidak banyak yang menggunakan laptop di kampus, saat di kampus lebih banyak yang menggunakan HP/ Smartphone.

Dari rekapitulasi data di atas maka dilakukan reduksi data pada 2 indikator dan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel. 2 Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran digital mahasiswa**

No	Indikator kebutuhan belajar	Persentase
1	Kebutuhan terhadap media pembelajaran digital	85%

*Sumber :Hasil olah data 2019*

Berdasarkan penyajian hasil angket di atas diketahui bahwa dari kategori indikator pada angket analisis kebutuhan Mahasiswa FKIP Unila terhadap pengembangan media pembelajaran diperoleh hasil dimana indikator di atas 75% maka dapat dikategorikan Sangat Butuh yaitu pada indikator kebutuhan terhadap media pembelajaran digital sebesar 85%.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di Pendidikan Ekonomi FKIP Unila mahasiswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran digital agar pembelajaran ekonomi lebih *up to date*. Pengembangan media pembelajaran termasuk dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam suatu proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Wulandari, 2016: 6) yang mengatakan bahwa Media yang dibutuhkan mahasiswa di era revolusi industri 4.0 contohnya adalah media pembelajaran yang berbasis *digital* (Wulandari, 2016: 6).

Antusias mahasiswa terkait dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran ekonomi digital tergolong tinggi hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi di FKIP Unila terhadap pengembangan media pembelajaran yaitu 85% dengan kriteria “sangat butuh”

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis dari instrumen penelitian dapat disimpulkan bahwa 85 % mahasiswa sangat butuh terhadap media pembelajaran digital. Dengan pengembangan media pembelajaran diharapkan mampu membantu dosen dalam menyampaikan materi dan mahasiswa dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja. Sehingga mahasiswa dapat lebih memahami materi pelajaran. Adanya media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif cara dalam mengembangkan sikap aktif, mandiri dan kreatif, maka media pembelajaran digital dapat digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan ekonomi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali

Dewi, T.A. (2015) Impelmentasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ekoonomi Di Sekolah.

*Jurnal Promosi*. Vol 3. No. 2. ISSN: 2337-4721



- Gasser, J. & Palfrey, U. 2008. *Born Digital-Connecting With A Global Generation of Digital Natives*. New York; Perseus
- Ghifar, M.A.N., Nurisma, E., Kurniasih, C. & Bhakti, C.P. (2018). Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Anak: Optimalisasi Peran Pendidik dalam Perspektif Hukum"* STKIP Andi Matappa Pangkep.
- Ghufron, M.A. (2018). Revolusi industry 4.0: Tantanga, peluang dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat*. Jakarta, 2 Agustus 2018
- Kagermann, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. (2011). *Industrie 4.0: Mit dem Internet der Dinge auf dem Weg zur 4. industriellen Revolution*. <http://www.vdi-nachrichten.com/Technik-Gesellschaft/Industrie-40-Mit-Internet-Dinge-Weg-4-industriellen-Revolution>, Diakses pada 17 Juni 2017.
- Prasetyo, H., & Sutopo W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan riset. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, Vol. 13, No. 1.
- Prensky, Marc. (2001). *Digital Natives Digital Immigrant*. MCB University Press, Vol. 9.
- Smaldino S.E. Russell J.D, Heinich, R. & Molenda M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning (8ed)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suroto, Susilaningsih, & Harini. 2018. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Komunikasi Bisnis untuk Meningkatkan Kompetensi Presentasi Bisnis Peserta Didik Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Negeri 3 Surakarta*. Surakarta; Universitas Sebelas Maret. <https://eprints.uns.ac.id/39585/>
- Sutarto, H., (2018). Lingkungan Dalam Pembelajaran Dan Pengajaran Matematika Yang Memunculkan *4C Ability* Sebagai Penyiapan SDM Unggul Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018*. Vol. 01, P-ISSN: 2476-8898, E-ISSN: 2477-4812
- Tapscott, D. (2009). *Growing up Digital*. New York: McGraw-Hill.

- Tritularsih ,Yustina & Wahyudi Sutopo. (2017)..Peran Keilmuan Teknik Industri Dalam Perkembangan Rantai Pasokan Menuju Era Industri 4.0. *Seminar dan Konferensi Nasional IDEC 2017* Surakarta, 8-9 Mei 2017
- Virginia, A. (2012). Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives. *Jurnal Komunikasi Indonesia*. Vol 1 No. 2. ISSN 2301-9816
- Wulandari, D.A. (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016. *lib.unnes.ac.id*. <https://lib.unnes.ac.id/24062/1/1102412106.pdf>