

**UTILIZATION OF IT-BASED LEARNING MEDIA FOR FKIP STUDENTS OF
ASAHAN UNIVERSITY**

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT MAHASISWA FKIP
UNIVERSITAS ASAHAN**

Khairun Nisa¹⁾, Ely Syafitri²⁾, Suci Wulandari³⁾, Pradita Sugesti⁴⁾, Syifa Indria⁵⁾

¹⁾Indonesia, Universitas Asahan, nisakhairun2206@gmail.com

²⁾Indonesia, Universitas Asahan, ely.syafitri1@gmail.com

³⁾Indonesia, Universitas Asahan, miss.suciwulandari2019@gmail.com

⁴⁾Indonesia, Universitas Asahan, praditasugesti@gmail.com

⁵⁾Indonesia, Universitas Asahan, syifaindria@gmail.com

Article history: Received: 22 November 2023
Accepted: 18 Desember 2023

Revision: 9 Desember 2023
Available online: Desember 2023

ABSTRACT

This study aims to explain and analyze the ability of FKIP Universitas Asahan students to utilize IT-based learning media through a case study approach. This research involves selecting a sample of case studies covering various study programs in FKIP with the aim of carefully investigating students' knowledge, skills, and attitudes towards the use of IT-based learning media. Data collection techniques involve interviews, observation, and questionnaire dissemination. This analysis involves a deep understanding and ability of how FKIP Universitas Asahan students integrate and implement how technology benefits the learning process of Asahan University students, as well as what factors affect the use of IT-based learning media. The findings of this study show that the learning media used by students in the form of learning videos is the highest, with answers often getting a percentage of 45%, for the use of PowerPoint media the highest, with solutions often getting a rate of 60%, for using Google Classroom media the highest, with answers often getting a percentage of 40%, and for the use of social media the highest, with solutions often getting a presentation of 85%. Based on these data, it can be concluded that the majority of students show an adequate level of knowledge and skills to utilize technology in the learning process.

Keywords: learning media, technology, Asahan University.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis kemampuan mahasiswa FKIP Universitas Asahan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT melalui pendekatan studi kasus. Penelitian ini melibatkan pemilihan sampel studi kasus yang mencakup berbagai program studi di FKIP, dengan tujuan untuk menyelidiki secara teliti tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner. Analisis ini melibatkan pemahaman dan kemampuan yang mendalam tentang bagaimana mahasiswa FKIP Universitas Asahan mengintegrasikan serta mengimplementasikan bagaimana manfaat teknologi dalam proses pembelajaran mahasiswa Universitas Asahan, serta faktor-faktor apa saja yang memengaruhi pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam bentuk video pembelajaran paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh persentase 45%, untuk penggunaan media powerpoint paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh persentase 60%, untuk penggunaan media google classroom paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh persentase 40%, sedangkan untuk penggunaan media sosial paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh persentase 85%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan mayoritas mahasiswa menunjukkan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang memadai, untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, teknologi, Universitas Asahan.

DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(2\).14934](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(2).14934)

Citation: Nisa, K., Syafitri, E., Wulandari, S., Sugesti, P., & Indria, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Mahasiswa FKIP Universitas Asahan. *Geram*, 11 (2), 43-54.

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi mengalami transformasi signifikan dalam beberapa tahun terakhir, di mana teknologi informasi (IT) memainkan peran kunci dalam mendukung proses pembelajaran (Handayani et al., 2023). Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Asahan, seperti institusi pendidikan lainnya, menghadapi tantangan dan peluang baru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Sebagai respons terhadap perkembangan ini, penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk memahami kemampuan pemanfaatan media pembelajaran tersebut di lingkungan akademis.

Studi-studi sebelumnya telah mencoba menggambarkan tingkat penerimaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di kalangan mahasiswa FKIP. Beberapa penelitian telah mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi seperti literasi digital, dukungan dosen, dan infrastruktur teknologi (Ratna et al., 2023; Siahaan & Gunawan, 2021). Meskipun banyak penelitian telah dilakukan, terdapat kekurangan dalam menjelaskan secara komprehensif dan mendalam mengenai strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Adanya gap dalam literatur sebelumnya terkait ketidakjelasan strategi konkret yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa FKIP dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung fokus pada identifikasi faktor-faktor penghambat tanpa memberikan solusi yang dapat diimplementasikan secara praktis.

Dalam era perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (IT) menjadi krusial dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat perguruan tinggi (Rahayu, 2021). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) sebagai entitas utama dalam membentuk calon pendidik dan tenaga kependidikan diharapkan dapat menjadi garda terdepan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Alawiyah, 2018). Namun, terdapat tantangan dalam memastikan bahwa mahasiswa FKIP Universitas Asahan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT secara optimal. Meskipun tersedia beragam fasilitas teknologi di lingkungan kampus, belum jelas sejauh mana mahasiswa FKIP dapat mengintegrasikan serta mengimplementasikan mengenai teknologi tersebut dalam proses pembelajaran mereka (Sagala et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan analisis lebih rinci dan mendalam untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di FKIP Universitas Asahan.

Melalui pendekatan studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran konkret tentang sejauh mana mahasiswa FKIP Universitas Asahan memahami, menguasai, dan menerapkan media pembelajaran berbasis IT dalam konteks pembelajaran mereka (Ibrahim, 2023). Dengan pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan faktor-faktor pendukung dan hambatan, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, peningkatan fasilitas IT, serta pemberian pelatihan kepada dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Dalam konteks pendidikan di FKIP Universitas Asahan, penting untuk memahami bahwa mahasiswa merupakan kelompok yang sangat berpengaruh dalam membentuk arah perkembangan teknologi di lingkungan pendidikan. Kemampuan mahasiswa FKIP dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT tidak hanya mencerminkan tingkat adaptasi terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga memiliki dampak langsung pada kualitas pendidikan yang dapat diselenggarakan oleh lembaga ini (Priyanto, 2009).

Keberhasilan mahasiswa FKIP dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT turut menentukan sejauh mana mereka dapat mengintegrasikan teknologi tersebut dalam metode pengajaran yang nantinya akan mereka terapkan di lapangan sebagai pendidik atau tenaga kependidikan (Bestrai, 2022). Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang kendala dan peluang yang dihadapi mahasiswa FKIP dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT menjadi krusial untuk merancang kebijakan, kurikulum, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di FKIP Universitas Asahan (Nasution et al., 2021). Sejalan dengan perkembangan global di bidang pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi implementasi kebijakan yang mendukung integrasi teknologi informasi secara holistik dalam kurikulum dan pengajaran di FKIP Universitas Asahan.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, studi kasus menjadi pendekatan yang relevan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kondisi kontekstual di lingkungan FKIP Universitas Asahan. Studi kasus akan memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara terperinci pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa FKIP dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Pemilihan FKIP sebagai fokus penelitian juga memiliki implikasi strategis, mengingat fakultas ini memiliki peran strategis dalam mencetak calon pendidik dan tenaga kependidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi perbaikan kebijakan, pengembangan kurikulum, dan pelatihan dosen di FKIP Universitas Asahan, sehingga mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tuntutan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Langkah-langkah konkrit dalam meningkatkan kemampuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT oleh mahasiswa FKIP Universitas Asahan dapat mencakup pendekatan holistik. Pertama, perlu ditingkatkan pelatihan dan pembekalan bagi mahasiswa untuk menguasai berbagai platform dan aplikasi pembelajaran berbasis IT yang relevan dengan bidang keilmuan mereka. Pelatihan ini dapat diselenggarakan secara terintegrasi dalam kurikulum atau melalui program ekstrakurikuler guna memastikan bahwa setiap mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Selain itu, peningkatan aksesibilitas dan ketersediaan sarana teknologi di lingkungan kampus juga menjadi aspek kritis (Verawati, 2020). Investasi dalam infrastruktur IT yang memadai, termasuk fasilitas akses internet dan laboratorium komputer, akan mendukung mahasiswa dalam menjalankan aktivitas pembelajaran berbasis IT. Dosen juga memiliki peran kunci dalam memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi mereka.

Dengan merinci langkah-langkah tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan arahan praktis bagi pengambil kebijakan, pengelola fakultas, dan dosen untuk meningkatkan ekosistem pembelajaran berbasis IT di FKIP Universitas Asahan. Melalui upaya bersama ini, dapat dihasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi akademis yang tinggi tetapi juga siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Penting juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi antara mahasiswa dan dosen dalam menerapkan teknologi pembelajaran. Forum diskusi, pelatihan berkelanjutan, dan pertukaran ide dapat menjadi sarana efektif untuk membangun komunitas pembelajaran yang berfokus pada inovasi teknologi. Dalam konteks ini, mendukung inisiatif mahasiswa untuk mengembangkan proyek-proyek pembelajaran berbasis IT juga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas mahasiswa.

Upaya ini sejalan dengan visi FKIP Universitas Asahan dalam mencetak lulusan yang tidak hanya kompeten dalam bidang keilmuan tetapi juga mampu menghadapi transformasi digital secara sinergis. Dengan mempertimbangkan karakteristik mahasiswa dan tantangan teknis, penelitian ini dapat memberikan arahan yang spesifik untuk menyusun kebijakan dan program pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan mahasiswa FKIP dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT.

Dalam rangka mencapai tujuan ini, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan bagi perubahan positif dalam kurikulum, metode pengajaran, serta pengelolaan sumber daya teknologi di FKIP Universitas Asahan. Keseluruhan usaha ini diharapkan dapat membentuk mahasiswa FKIP yang tidak hanya handal dalam pemanfaatan teknologi, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan positif dalam dunia pendidikan yang semakin terhubung dan bertransformasi. Dalam rangka mencapai visi ini, kolaborasi antara pihak administrasi, dosen, dan mahasiswa akan menjadi kunci keberhasilan. Program pembelajaran berbasis IT yang responsif dan inovatif dapat terus dikembangkan melalui penilaian berkala terhadap kebutuhan mahasiswa dan perkembangan teknologi. Implementasi perubahan ini harus didukung oleh kebijakan yang mendukung, termasuk alokasi sumber daya yang memadai dan insentif bagi dosen untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan teknologi baru.

Selain itu, penelitian ini dapat merangsang kesadaran terhadap pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di kalangan mahasiswa, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan motivasi belajar (Zazin & Zaim, 2020). Menyadari dampak positif yang dapat dihasilkan oleh integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, mahasiswa FKIP Universitas Asahan mungkin lebih termotivasi untuk memperdalam keterampilan teknologi mereka sebagai alat yang mendukung keberhasilan akademis dan persiapan karir di masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan memberikan pandangan mendalam tentang strategi konkrit dan solusi yang dapat diterapkan di lingkungan FKIP Universitas Asahan.

Pendekatan ini mencakup aspek literasi digital, pelatihan dosen, pengembangan kurikulum, dan peningkatan infrastruktur teknologi. Fokus penelitian mencakup pengembangan strategi dan langkah-langkah konkrit untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di antara mahasiswa. Selanjutnya, memberikan panduan praktis kepada institusi pendidikan tinggi, khususnya FKIP, untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Pentingnya penelitian ini terletak pada peran krusial teknologi dalam pendidikan dan perlunya strategi konkret untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan mahasiswa, institusi dapat mengembangkan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan literasi digital.

Novelty penelitian ini terletak pada pendekatan holistik dan praktis yang diusulkan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Artikel ini mencoba memberikan solusi konkret dan implementatif untuk mengisi gap yang teridentifikasi dalam literatur sebelumnya. Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan panduan yang dapat diimplementasikan kepada FKIP Universitas Asahan dan institusi serupa untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Implikasi praktis penelitian ini diharapkan dapat merangsang perkembangan literasi digital dan penggunaan teknologi di lingkungan akademis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus untuk menggambarkan secara mendalam dan holistik kemampuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT oleh mahasiswa FKIP Universitas Asahan (Kusmarni, 2012). Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi konteks spesifik, variabel, dan faktor yang memengaruhi pemanfaatan teknologi dalam situasi nyata. Sampel penelitian ini dipilih secara purposive, mempertimbangkan variasi program studi di FKIP. Mahasiswa dari berbagai tingkat semester akan menjadi subjek studi kasus, memungkinkan penelitian untuk merinci perbedaan yang mungkin terjadi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas: 1) wawancara mendalam dengan melibatkan mahasiswa untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang persepsi, pengalaman, dan hambatan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT; 2) observasi, peneliti akan mengamati aktivitas mahasiswa dalam penggunaan teknologi selama proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas; 3) kuesioner akan didistribusikan kepada mahasiswa untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait dengan tingkat pengetahuan, dan sikap mereka terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT, dengan bentuk pertanyaan yang bersifat induktif dan deduktif dalam memecahkan masalah.

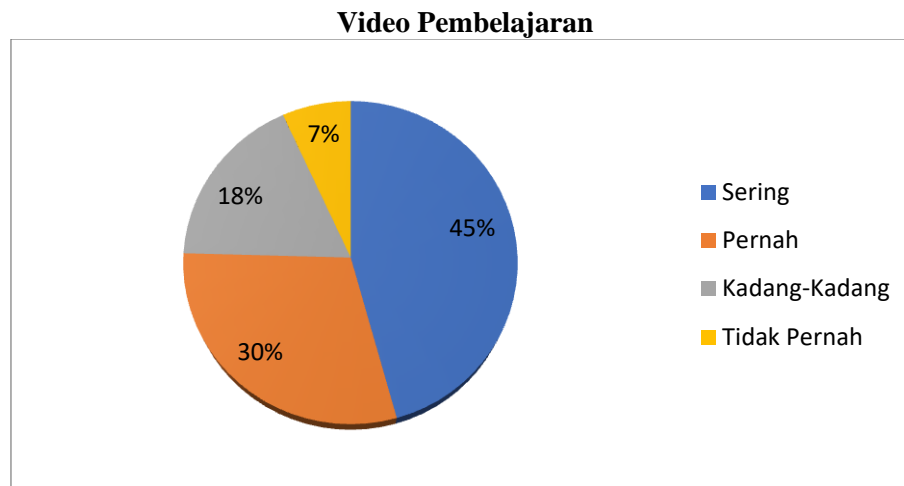
Pengumpulan data wawancara dan observasi dilakukan secara langsung di lingkungan kampus FKIP Universitas Asahan. Kemudian, kuesioner akan disebar kepada mahasiswa melalui formulir daring, memungkinkan pengumpulan data secara efisien. Validasi data menggunakan triangulasi data akan digunakan untuk memastikan keabsahan hasil. Metode ini diharapkan memberikan gambaran yang mendalam tentang kemampuan mahasiswa FKIP Universitas Asahan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dan faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan tersebut dalam konteks studi kasus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggambarkan kondisi kemampuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT oleh mahasiswa FKIP Universitas Asahan. Secara keseluruhan, mayoritas mahasiswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang memadai dan keterampilan yang cukup dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Sikap positif terhadap pemanfaatan media berbasis IT juga dominan, walaupun beberapa mahasiswa masih menghadapi ketidaknyamanan terhadap perubahan. Faktor pendukung utama melibatkan fasilitas akses internet yang memadai, dukungan dosen, dan pelatihan keterampilan IT. Namun, kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kurangnya pelatihan tetap menjadi hambatan signifikan.

Dalam melakukan analisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi infrimasi dan komunikasi oleh mahasiswa Universitas Asahan, maka digunakan instrumen yang menelaah lima jenis media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: 1) Video Pembelajaran; 2) Power Point; 3) Google Clasroom; 4) Sosial Media. Setelah dilakukan penelitian dengan menyebarkan angket berupa

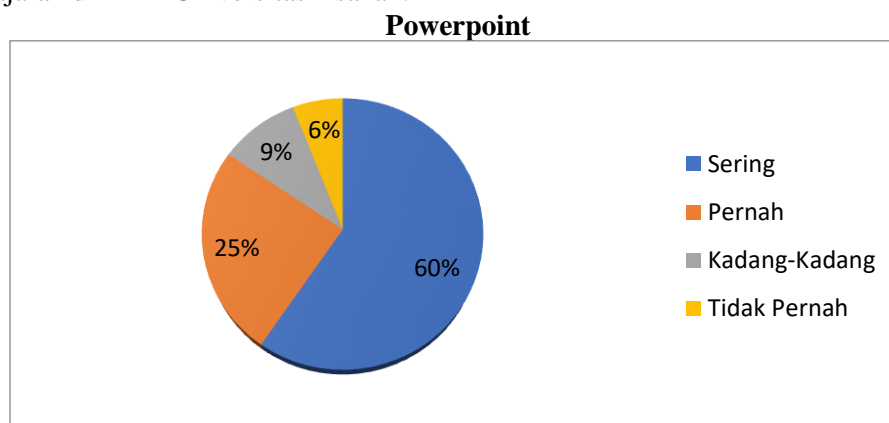
pertanyaan pertanyaan tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran di Universitas Asahan maka didapatkan hasil presentase seperti gambar 1,2,3, dan 4 berikut:



Gambar 1. Presentase Penggunaan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1 dari hasil pertanyaan mengenai pemanfaatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran mendapatkan jawaban yang beraga. Dari data yang terlihat, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden, sebanyak 45%, mengindikasikan penggunaan video pembelajaran sering dalam konteks pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan tingkat adopsi yang tinggi terhadap teknologi ini di kalangan mahasiswa. Selanjutnya, sebanyak 30% responden menyatakan bahwa mereka pernah menggunakan video pembelajaran. Ini menandakan bahwa ada kelompok mahasiswa yang, meskipun tidak menggunakan video secara rutin, masih mengakui kegunaannya dan melibatkannya dalam proses pembelajaran mereka sesekali. Sebanyak 18% responden menyatakan bahwa mereka kadang-kadang menggunakan video pembelajaran. Hasil ini mencerminkan adanya kelompok mahasiswa yang mengadopsi pendekatan lebih selektif atau fleksibel terhadap penggunaan video pembelajaran, mungkin bergantung pada jenis materi pelajaran atau kurikulum tertentu. Di sisi lain, hanya sekitar 7% responden yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan video pembelajaran. Meskipun jumlahnya relatif kecil, informasi ini tetap signifikan karena dapat memberikan wawasan tentang potensi hambatan atau kebutuhan yang mungkin mempengaruhi sebagian kecil mahasiswa dalam mengadopsi teknologi pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, grafik ini memberikan gambaran tentang tingkat penerimaan dan penggunaan video pembelajaran di lingkungan akademis. Analisis lebih lanjut dapat membantu identifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan video pembelajaran, memberikan dasar bagi pengembangan strategi yang lebih efektif, dan meningkatkan integrasi teknologi ini dalam konteks pembelajaran di FKIP Universitas Asahan.

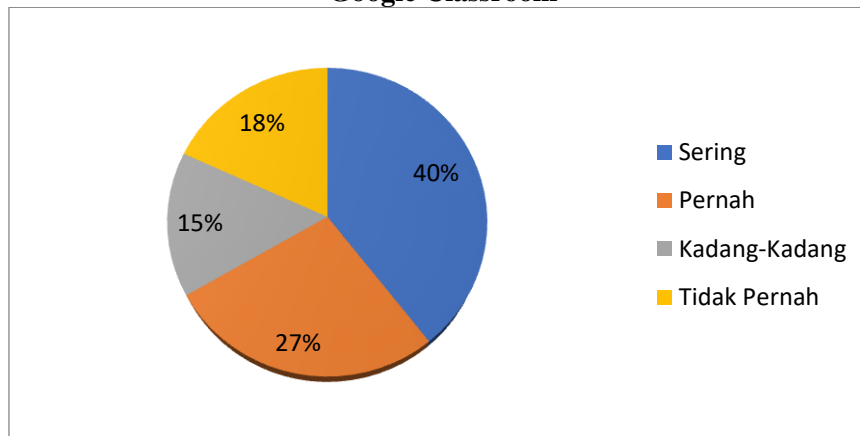


Gambar 2. Presentase Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 2 hasil pertanyaan mengenai pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran mencerminkan pola penggunaan yang beragam di kalangan responden. Data menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu sebanyak 60%, secara rutin memanfaatkan PowerPoint dalam proses pembelajaran mereka. Hal ini mengindikasikan adopsi yang tinggi terhadap penggunaan teknologi ini sebagai alat bantu presentasi di lingkungan akademis. Sementara itu, sekitar 25% responden menyatakan bahwa mereka pernah menggunakan PowerPoint. Meskipun persentasenya lebih rendah daripada kelompok yang menggunakan secara sering, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pengalaman dalam menggunakan PowerPoint, meskipun mungkin tidak dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sebanyak 9% responden menyatakan bahwa mereka kadang-kadang menggunakan PowerPoint. Hasil ini dapat menunjukkan bahwa ada kelompok mahasiswa yang mengadopsi pendekatan lebih selektif atau fleksibel terhadap penggunaan PowerPoint, mungkin tergantung pada konteks atau materi pembelajaran tertentu. Hanya sekitar 6% responden yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan PowerPoint. Meskipun jumlahnya relatif kecil, informasi ini memberikan wawasan tentang sebagian kecil mahasiswa yang mungkin belum merasa nyaman atau belum terbiasa dengan penggunaan PowerPoint sebagai alat bantu pembelajaran.

Dengan demikian, grafik ini memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat penerimaan dan penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran di kalangan mahasiswa. Analisis lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan PowerPoint dapat memberikan dasar untuk pengembangan strategi yang lebih efektif dalam integrasi teknologi ini dalam proses pembelajaran di FKIP Universitas Asahan.

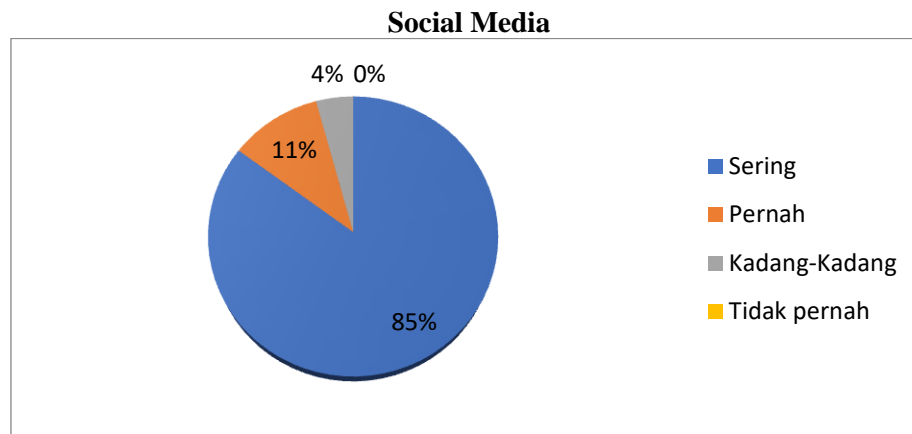
Google Classroom



Gambar 3. Presentase Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 3. hasil pertanyaan mengenai pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran mencerminkan diversitas penggunaan di kalangan responden. Dari data yang terlihat, dapat diidentifikasi bahwa sebanyak 40% responden secara rutin memanfaatkan Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran mereka. Persentase ini mencerminkan tingkat adopsi yang signifikan terhadap platform ini, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa aktif menggunakan Google Classroom dalam mendukung proses pembelajaran mereka. Sementara itu, sekitar 27% responden menyatakan bahwa mereka pernah menggunakan Google Classroom. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengalaman menggunakan platform ini, meskipun mungkin tidak secara teratur. Penggunaan yang bersifat terbatas ini bisa terkait dengan konteks pembelajaran tertentu atau preferensi individual mahasiswa. Sebanyak 15% responden menyatakan bahwa mereka kadang-kadang menggunakan Google Classroom. Persentase ini mencerminkan adanya kelompok mahasiswa yang mengadopsi pendekatan lebih selektif dalam penggunaan platform, mungkin tergantung pada kebutuhan atau tuntutan mata kuliah tertentu. Dalam konteks ini, 18% responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan Google Classroom. Meskipun jumlahnya relatif kecil, informasi ini memberikan wawasan tentang sebagian mahasiswa yang belum memanfaatkan platform tersebut. Penyebab tidak adanya penggunaan bisa bervariasi, seperti kurangnya kesempatan atau preferensi terhadap platform lain.

Dengan demikian, grafik ini memberikan gambaran tentang sejauh mana Google Classroom digunakan sebagai media pembelajaran di kalangan mahasiswa. Analisis lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan platform ini dapat memberikan arahan untuk pengembangan strategi yang lebih efektif dalam mendukung integrasi teknologi ini dalam konteks pembelajaran di FKIP Universitas Asahan.



Gambar 4. Presentase Penggunaan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4. hasil pertanyaan mengenai pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran mencerminkan tingkat adopsi yang sangat tinggi di kalangan responden. Data menunjukkan bahwa sebanyak 85% responden secara rutin memanfaatkan media sosial dalam konteks pembelajaran. Persentase yang tinggi ini mencerminkan peran dominan media sosial sebagai alat komunikasi dan sumber informasi di kalangan mahasiswa, yang merintis peran baru sebagai media pembelajaran yang efektif. Sebaliknya, sekitar 11% responden menyatakan bahwa mereka pernah menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran. Meskipun persentase ini relatif lebih rendah, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa setidaknya memiliki pengalaman menggunakan media sosial dalam konteks pembelajaran mereka, meskipun tidak secara teratur. Sebanyak 4% responden menyatakan bahwa mereka kadang-kadang menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran. Persentase ini mencerminkan adanya kelompok mahasiswa yang mungkin memanfaatkan media sosial secara selektif, tergantung pada jenis materi atau tugas pembelajaran tertentu. Penting untuk dicatat bahwa dalam grafik tersebut, tidak ada responden yang menyatakan tidak pernah menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran (0%). Hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi elemen integral dalam kehidupan mahasiswa dan telah diterima dengan baik sebagai sumber pembelajaran yang signifikan.

Grafik ini menggambarkan bahwa media sosial bukan hanya sebagai alat komunikasi sosial, tetapi juga sebagai wadah pembelajaran yang efektif di kalangan mahasiswa. Analisis lebih lanjut dapat membantu memahami cara media sosial digunakan untuk pembelajaran, memastikan efektivitasnya, dan menggali potensi untuk pengembangan strategi yang lebih baik dalam penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran di FKIP Universitas Asahan.

Berdasarkan data-data tersebut penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam pendidikan setelah membawa perubahan signifikan dalam pengalaman belajar mahasiswa. Hasil penelitian berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada mahasiswa Universitas Asahan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam pendidikan telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa di era digitalisasi pendidikan. Banyak mahasiswa menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT telah memperkaya proses pembelajaran dengan memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber pembelajaran dari seluruh dunia melalui teknologi. Hal ini telah meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang keanekaragaman media pembelajaran dan memperluas wawasan. Selain itu, mahasiswa lebih terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran melalui penggunaan teknologi. Mahasiswa merasa lebih bebas untuk mengeksplorasi tentang media pembelajaran mereka dengan bantuan IT, yang memberikan umpan balik yang personal dan

mendalam. Dalam proses ini, mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam mengembangkan pengetahuan mereka dan merasa lebih termotivasi untuk terus berkreasi.

Dari perspektif mahasiswa, hasil angket juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis IT telah memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Mereka menyukai interaksi yang interaktif dan dinamis dengan teknologi yang memungkinkan mereka untuk bereksplorasi dan menciptakan pembelajaran lebih kreatif. Selain itu, siswa menganggap media pembelajaran IT sebagai alat bantu yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Namun, beberapa mahasiswa juga mengungkapkan tantangan dalam mengintegrasikan media pembelajaran IT dalam pembelajaran. Beberapa merasa perlu waktu dan adaptasi untuk menguasai teknologi tersebut, sementara yang lain merasa ada ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, yang mengurangi kesempatan untuk berkreasi secara manual dan tradisional.

Secara keseluruhan, hasil angket dengan mahasiswa menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam pendidikan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Meskipun ada beberapa tantangan, media pembelajaran ini dianggap sebagai alat yang bermanfaat dan inspiratif dalam memperkaya pembelajaran dan membantu mahasiswa mengembangkan wawasan mereka. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran IT dalam pendidikan perlu terus ditingkatkan dan diintegrasikan dengan bijaksana untuk mencapai potensi penuhnya dalam meningkatkan pengalaman belajar di era digitalisasi pendidikan (Annissa et al., 2022).

Ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT telah meningkatkan aksesibilitas dan keberagaman pengetahuan mahasiswa. Mahasiswa dapat menjelajahi berbagai jenis media pembelajaran dari seluruh dunia melalui IT, yang memperkaya pengalaman belajar mahasiswa (Charlina & Septyanti, 2019). Hasil observasi proses pembelajaran mahasiswa di Universitas Asahan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT menunjukkan beberapa temuan yang menarik. Selama observasi, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran telah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. mahasiswa terlibat secara aktif dalam eksplorasi berbagai alat dan fitur yang disediakan oleh teknologi. Mereka terlihat lebih percaya diri dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran IT untuk menghasilkan pengetahuan yang beranekaragam.

Pemanfaatan model pembelajaran berbasis IT dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif juga memungkinkan mahasiswa untuk lebih mendalami tentang media pembelajaran berbasis IT (Karim & Ansar, 2022). Dalam proses pembelajaran, teknologi memberikan umpan balik yang cepat dan mendalam terhadap mahasiswa. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk melihat dan memahami aspek-aspek tertentu dari materi pelajaran mereka yang perlu ditingkatkan, serta mendapatkan pujian dan dorongan untuk kemajuan yang mereka capai. Umpan balik yang personal dan langsung dari media ini juga membantu dalam pengembangan keterampilan siswa secara lebih efektif.

Selama observasi, juga terlihat bahwa pemanfaatan media pembelajaran IT memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antara mahasiswa. Mereka saling berbagi pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, serta berdiskusi tentang materi yang bisa dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis IT. Kolaborasi semacam ini meningkatkan interaksi sosial dan kreativitas mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran seni. Namun, ada juga beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran IT dalam pembelajaran. Beberapa mahasiswa menunjukkan kecenderungan untuk mengandalkan terlalu banyak pada teknologi IT dan kurang bereksperimen secara manual. Selain itu, ada beberapa kendala teknis selama proses penggunaan teknologi IT, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau masalah teknis pada perangkat.

Secara keseluruhan, hasil observasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran telah menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada mahasiswa. Teknologi IT memfasilitasi keterlibatan aktif, eksplorasi kreatif, dan umpan balik yang efektif dalam pengembangan keterampilan belajar mahasiswa. Namun, tantangan teknis dan kecenderungan mengandalkan teknologi perlu diatasi dengan pendekatan yang seimbang untuk mencapai pemanfaatan teknologi yang optimal dalam meningkatkan pembelajaran di era digitalisasi pendidikan.

Hasil analisis dokumen terkait menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam pendidikan memerlukan penyesuaian kurikulum dan pendekatan pengajaran yang

lebih inklusif. Namun, penyesuaian kurikulum dengan IT juga menimbulkan tantangan. Dokumen yang dianalisis menunjukkan bahwa beberapa kurikulum telah dirancang berdasarkan pendekatan tradisional dan belum mengakomodasi pemanfaatan IT secara efektif. Penyesuaian kurikulum dan pendekatan pengajaran, bersama dengan pelatihan yang tepat bagi para mahasiswa, dapat membantu mengatasi tantangan dan mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran IT dalam meningkatkan pembelajaran di era digitalisasi pendidikan.

Analisis grafik terkait menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran IT dalam pendidikan memerlukan penyesuaian kurikulum dan pendekatan pengajaran yang lebih mendalam. Grafik tersebut menunjukkan bahwa para mahasiswa perlu mendapatkan pelatihan tambahan untuk memahami dan mengintegrasikan media pembelajaran IT secara efektif dalam proses pembelajaran. Kesulitan muncul ketika berusaha menggabungkan teknologi dengan kurikulum yang telah ada. Adanya tantangan dalam menyelaraskan materi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran IT dapat menghambat kemajuan dan pemanfaatan teknologi ini secara optimal. Perubahan dalam kurikulum dan pendekatan pengajaran diperlukan untuk menciptakan sinergi yang seimbang antara pengajaran tradisional dan pemanfaatan media pembelajaran IT dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, penting bagi lembaga pendidikan dan pengembang kurikulum untuk bekerja sama dalam mengidentifikasi bagaimana teknologi AI dapat diintegrasikan secara sinergis dalam kurikulum yang ada. Penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran IT dan memberikan ruang untuk eksplorasi kreatif bagi mahasiswa akan menjadi kunci keberhasilan dalam menggabungkan teknologi dalam pembelajaran. Sebagai solusi, peningkatan pelatihan bagi para mahasiswa dalam pemanfaatan media pembelajaran IT menjadi langkah penting untuk memastikan mereka memiliki pemahaman yang cukup dalam menghadapi tantangan ini. Dengan pemahaman yang baik tentang teknologi dan cara mengintegrasikannya dengan kurikulum yang ada, para mahasiswa dapat memanfaatkan media pembelajaran IT secara optimal dalam proses pembelajaran. Sehingga, analisis grafik menyoroti bahwa pemanfaatan media pembelajaran IT dalam pendidikan membutuhkan upaya kolaboratif dan kesadaran tentang pentingnya perubahan dalam kurikulum dan pendekatan pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, penerapan media pembelajaran IT dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, kreativitas mahasiswa, dan memberikan manfaat positif bagi pengalaman belajar seni di era digitalisasi pendidikan.

Implikasi dari temuan ini mencakup perlunya strategi pembelajaran yang lebih terintegrasi dengan teknologi untuk mendukung mahasiswa dengan tingkat pengetahuan rendah (Rinada, 2023). Dukungan dosen juga menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Rekomendasi termasuk pengembangan program pelatihan keterampilan IT terpadu, perbaikan infrastruktur IT di kampus, dan pelibatan aktif dosen dalam mendampingi mahasiswa. Evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan keberlanjutan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Keseluruhan, penelitian ini memberikan pandangan holistik terhadap tantangan dan peluang yang dihadapi mahasiswa FKIP Universitas Asahan dalam mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT, tingkat pengetahuan yang memadai dan keterampilan yang relatif tinggi di antara mahasiswa menunjukkan potensi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sikap positif yang mendominasi juga menciptakan landasan yang solid untuk implementasi teknologi pembelajaran. Namun, kesadaran akan ketidaknyamanan terhadap perubahan menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih holistik dan terarah dalam merancang strategi pengenalan teknologi.

Faktor pendukung, seperti fasilitas akses internet yang memadai dan dukungan dosen, dapat menjadi modal bagi pengembangan lebih lanjut. Peningkatan infrastruktur IT dan pelibatan dosen dalam memberikan bimbingan serta pelatihan dapat menjembatani kesenjangan yang masih ada. Adanya hambatan, terutama dalam koneksi internet, memerlukan tindakan strategis untuk memastikan kelancaran penggunaan teknologi tanpa hambatan teknis.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi dan melakukan evaluasi berkala, diharapkan mahasiswa FKIP Universitas Asahan dapat semakin unggul dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Proses ini tidak hanya akan menciptakan lulusan yang teknologis, tetapi juga lebih siap untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Kesimpulannya, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman mendalam terkait potret pemanfaatan teknologi oleh

mahasiswa FKIP dan memberikan dasar strategis bagi pengembangan pendidikan berbasis IT di masa mendatang.

Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk meningkatkan daya saing mahasiswa FKIP Universitas Asahan di dunia pendidikan yang semakin terkoneksi. Dengan memperkuat kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, universitas dapat memberikan kontribusi positif terhadap persiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan global (Oviyanti, 2016).

Pengintegrasian teknologi pembelajaran juga berpotensi menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini bukan hanya mencerminkan kondisi eksisting, tetapi juga memberikan pandangan proaktif terhadap transformasi pembelajaran di FKIP Universitas Asahan.

Melalui implementasi rekomendasi dan upaya berkelanjutan, diharapkan universitas dapat mencapai tujuan strategisnya dalam mencetak lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga terampil dalam memanfaatkan teknologi (Badrudin, 2014). Dalam konteks ini, mahasiswa FKIP Universitas Asahan diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang progresif dalam membentuk masa depan pendidikan yang inovatif dan terkoneksi secara teknologi.

Selain itu, kesuksesan implementasi teknologi pembelajaran juga akan menciptakan ekosistem akademis yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan terkini (Fonna, 2019). Dosen, sebagai pemimpin intelektual, perlu terus mengembangkan keterampilan mereka dalam pemanfaatan teknologi agar dapat memberikan bimbingan dan dukungan yang optimal kepada mahasiswa. Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam menerapkan inovasi teknologi pembelajaran dapat menjadi langkah strategis untuk mencapai keseimbangan dinamis antara tradisi dan progresivitas.

Dengan begitu, FKIP Universitas Asahan dapat menjadi pusat keunggulan dalam penerapan teknologi pembelajaran di tingkat lokal dan nasional. Peningkatan kualitas pendidikan yang didukung oleh teknologi akan membuka pintu bagi kolaborasi lintas disiplin dan pengembangan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan industri dan masyarakat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini, selain memberikan pandangan mendalam tentang kondisi saat ini, juga memberikan arahan strategis bagi perguruan tinggi dalam menghadapi era pendidikan yang semakin terdigitalisasi.

Dalam konteks globalisasi, mahasiswa FKIP Universitas Asahan yang memiliki kemampuan unggul dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis IT dapat menjadi daya saing yang kuat di pasar kerja. Oleh karena itu, penting untuk terus mendorong inovasi dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran guna melahirkan lulusan yang siap menghadapi perubahan dinamis di era digital. Langkah-langkah strategis dan berkelanjutan seperti ini akan membantu menciptakan lingkungan akademis yang adaptif, mencerminkan semangat proaktif FKIP Universitas Asahan dalam mencetak generasi penerus yang berdaya saing tinggi.

Dalam hal ini, dukungan penuh dari pimpinan universitas, dosen, dan mahasiswa dalam menerapkan teknologi pembelajaran akan menjadi kunci sukses implementasi. Perguruan tinggi perlu memberikan insentif dan pelatihan kepada dosen agar mereka dapat terus mengembangkan kompetensi digital mereka. Selain itu, inisiatif kolaboratif antara mahasiswa dan dosen dalam mengidentifikasi dan mengimplementasikan solusi teknologi juga dapat memperkaya pengalaman pembelajaran di FKIP Universitas Asahan.

Penting untuk diingat bahwa implementasi teknologi pembelajaran bukan hanya tentang memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga tentang menciptakan budaya pembelajaran yang inklusif dan proaktif (Ariani et al., 2023). Oleh karena itu, langkah-langkah menuju digitalisasi pembelajaran di FKIP Universitas Asahan perlu disertai dengan upaya meningkatkan literasi digital dan kesadaran akan potensi serta tantangan teknologi.

Dengan langkah-langkah ini, FKIP Universitas Asahan akan tidak hanya merespon tuntutan zaman tetapi juga menjadi pelopor dalam mengarahkan masa depan pendidikan yang berbasis teknologi. Dengan menciptakan lulusan yang tidak hanya mahir dalam keilmuan tetapi juga dalam pemanfaatan teknologi, universitas ini dapat memainkan peran sentral dalam mencetak generasi yang siap menghadapi kompleksitas dan dinamika dunia yang semakin terkoneksi dan terdigitalisasi.

Dalam upaya mewujudkan visi ini, implementasi teknologi pembelajaran harus diintegrasikan ke dalam strategi pembangunan kurikulum yang adaptif (Maryam et al., 2022). Penyelarasan kurikulum dengan perkembangan teknologi akan membantu menciptakan pengalaman pembelajaran

yang relevan dan memenuhi kebutuhan kontemporer. Selain itu, pembentukan komunitas belajar daring yang aktif dapat mendukung mahasiswa dan dosen dalam bertukar ide, berkolaborasi, dan memperluas jaringan ilmiah mereka.

Tantangan tidak hanya terletak pada pemanfaatan teknologi secara teknis, tetapi juga pada pengelolaan perubahan budaya di kalangan dosen dan mahasiswa (Hasanah & Sukri, 2023). Oleh karena itu, langkah-langkah menuju transformasi digital harus disertai dengan program pelatihan dan advokasi yang dapat meningkatkan kesadaran akan manfaat dan peluang yang ditawarkan oleh teknologi pembelajaran.

Dengan demikian, FKIP Universitas Asahan memiliki potensi besar untuk menjadi model perubahan di dunia pendidikan tinggi Indonesia. Integrasi teknologi pembelajaran bukan hanya sebagai alat tambahan, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pendidikan, akan menciptakan lingkungan yang dinamis, responsif, dan relevan dengan tuntutan masa depan. Dengan semangat kolaboratif dan komitmen yang kuat, FKIP Universitas Asahan dapat mengarahkan perubahan positif dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran dan merajut masa depan pendidikan yang inovatif.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menggambarkan kondisi dan potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT oleh mahasiswa FKIP Universitas Asahan. Meskipun mayoritas mahasiswa menunjukkan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang memadai, dengan rincian: media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam bentuk video pembelajaran paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh presentase 45 %, untuk penggunaan media powerpoint paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh presentase 60%, untuk penggunaan media google classroom paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh presentase 40%, sedangkan untuk penggunaan media sosial paling tinggi dengan jawaban sering memperoleh presentasi 85%. Namun, berdasarkan data tersebut masih terdapat tantangan seperti ketidaknyamanan terhadap perubahan dan hambatan teknis, khususnya dalam koneksi internet. Faktor pendukung seperti dukungan dosen dan pelatihan keterampilan IT memiliki dampak positif, tetapi perlu peningkatan lebih lanjut. Rekomendasi untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi pembelajaran termasuk pengembangan program pelatihan terintegrasi, perbaikan infrastruktur IT, dan pelibatan aktif dosen dalam mendukung mahasiswa. Implementasi langkah-langkah ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis IT di FKIP Universitas Asahan dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tuntutan pendidikan di era digital.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan landasan bagi universitas untuk memperkuat strategi pembangunan kurikulum yang responsif terhadap perkembangan teknologi. Peningkatan literasi digital dan pembentukan budaya pembelajaran daring dapat menjadi kunci untuk menciptakan ekosistem akademis yang adaptif. Dengan semangat kolaboratif antara mahasiswa, dosen, dan pimpinan universitas, FKIP Universitas Asahan memiliki potensi besar untuk menjadi pelopor dalam transformasi pendidikan berbasis teknologi. Implementasi rekomendasi ini dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencetak lulusan yang siap menghadapi dinamika global yang semakin terkoneksi dan terdigitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. (2018). Problematika tata kelola guru dalam implementasi undang-undang guru dan dosen. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 9(1), 118–140.
- Annissa, N. H. F., Dewi Kusumaningsih, & Titik Sudiatmi. (2022). Cyberbullying pada Kolom Komentar Tiktok @Denise_Cariesta dan Implementasinya sebagai Media Pembelajaran. *Geram*, 10(1), 49–54. [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(1\).8618](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(1).8618)
- Ariani, M., Zuhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Badrudin, B. (2014). Efektivitas Peningkatan Mutu Program Studi (Studi Kasus pada Program Studi S1 Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung). *Ilib. Uinsgd. Ac. Id*, 3, 1–303.
- Bestrai, N. (2022). *Penggunaan Youtube Sebagai Bentuk Media Pembelajaran (Studi Kasus Program Studi Administrasi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu*

Pendidikan Universitas Jambi). UNIVERSITAS JAMBI.

- Charlina, & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots Sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *Geram*, 7(2), 78–82.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang*. Guepedia.
- Handayani, F., Hasyim, D. M., Suryono, W., Sutrisno, S., & Novita, R. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mendukung Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1265–1271.
- Hasanah, U., & Sukri, M. (2023). Implementasi Literasi Digital Dalam Pendidikan Islam: Tantangan dan Solusi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 177–188.
- Ibrahim, I. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Efektifitas Pembelajaran. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(1), 1–10.
- Karim, B. A., & Ansar, A. (2022). Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Education and Learning Journal*, 3(1), 19–27.
- Kusmarni, Y. (2012). Studi kasus. *UGM Jurnal Edu UGM Press*, 2.
- Maryam, S., Ningsih, D. N., Sanusi, D., Wibawa, D. C., Ningsih, D. S. N., Fauzi, H. F., & Ramdan, M. N. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Yang Inovatif, Adaptif, Dan Kolaboratif. *JE (Journal of Empowerment)*, 3(1), 82–92.
- Nasution, S. L., Windari, F., Harahap, S. Z., & Elvina, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Bidang Studi Akutansi Di Feb Universitas Labuhanbatu. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 8(1), 67–75.
- Oviyanti, F. (2016). Tantangan pengembangan pendidikan keguruan di era global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 267–282.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92–110.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Ratna, R. A. K., Abidin, Y., & Kurniawan, D. T. (2023). The UTAgroModel Keberterimaan Media Multimodalitas Berbasis Website Dalam Perspektif Guru: Tinjauan The Utaut Model. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 104–116.
- Rinada, V. (2023). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Teknologi Program Studi PTIK setelah pandemi*.
- Sagala, M. D., Ghozali, I., Putra, Z. A. W., Satrianingsih, A. R. O., & Aditya, M. C. P. (2023). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Seni Berbasis Website bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Universitas Tanjungpura. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 5(3), 945–958.
- Siahaan, Y. A., & Gunawan, F. E. (2021). Mengukur tingkat literasi teknologi informasi dan komunikasi mahasiswa di Indonesia. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(2), 63–69.
- Verawati, N. N. S. P. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Learning dalam Pengajaran di Kelas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(2), 168–175.
- Zazin, N., & Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi-Z. *Proceeding Antasari International Conference*, 1(1), 534–563. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/proceeding/article/view/3744/2216>