

PENILAIAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN SOSIOLOGI FKIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Irdansyah^{1*}, Suardi², Nursalam³

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
irdansyah1996@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
suardi@unismuh.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
nursalam@unismuh.ac.id

*Corresponding author: Jl. Emmy Saelan No. 16 Kota Makassar, Sulawesi-Selatan, Indonesia

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menilai manfaat mata kuliah media dan teknologi pembelajaran, dan hasil belajar pada mahasiswa sosiologi semester 3 FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Metode pelaksanaan di lokasi kampus dan pesertanya mahasiswa pendidikan sosiologi 2 kelas, proses pelaksanaan selama 15 kali pertemuan di 2 kelas dengan model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan tugas ke mahasiswa dan menjelaskan tahap-tahap pembuatan proyek media dan teknologi pembelajaran sampai tahap refleksi. Implementasinya Mahasiswa dapat berkontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan proyek yang dilakukan seperti memberikan kontribusi kepada sekolah dalam bentuk desain pengabdian masyarakat dengan bekerjasama dengan para dosen bahkan siswa siswa juga dapat berkontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan proyek. Hasil penelitian diperoleh tingkat kehadirannya tinggi dengan presentasi 90-95% kehadiran, tidak hadir hanya sekitar 5%, memperhatikan materi semakin terlihat, dengan persentase 93% mendapatkan nilai A, 93% mendapatkan nilai IPK 3.51-4.00 dengan predikat pujian, 3% mendapatkan nilai IPK 3.01-3.50 dengan predikat sangat memuaskan. dan 2% mendapatkan nilai IPK 2.76 - 3.00 dengan predikat memuaskan. 41 orang. Mahasiswa dengan persentase ketuntasan belajar 98% dan jumlah Mahasiswa yang tidak tuntas proyek 3 orang Mahasiswa dengan persentase 3%. **Keywords:** kurikulum merdeka, project based learning, PTK.

Kata Kunci: hasil belajar; media dan teknologi; project based learning; pendidikan sosiologi

Abstrak: This research aims to assess the benefits of media and learning technology courses, and learning outcomes for third semester sociology students at FKIP Muhammadiyah University, Makassar. The implementation method at the campus location and the participants were 2 class sociology education students, the implementation process took 15 meetings in 2 classes using the Project Based Learning learning model, giving assignments to students and explaining the stages of creating media and learning technology projects up to the reflection stage. In its implementation, students can contribute to society through project activities, such as making contributions to the school in the form of community service designs by collaborating with lecturers, and even students can also contribute to society through project activities. The research results showed that the attendance rate was high with a presentation of 90-95% attendance, only around 5% were absent, paying attention to the material became increasingly visible, with a percentage of 93% getting an A grade, 93% getting a GPA of 3.51-

4.00 with a commendation, 3% getting a grade GPA 3.01-3.50 with a very satisfactory predicate. and 2% got a GPA of 2.76 – 3.00 with a satisfactory predicate. 41 people. Students with a learning completion percentage of 98% and the number of students who did not complete their projects were 3 students with a percentage of 3%.

Keyword: learning outcomes; media and technology; project based learning; sociology education

Introduction

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan berbangsa, dan bernegara agar dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan. Sejalan dengan kehidupan masyarakat abad ke-21 dengan kemajuan teknologi dalam era Revolusi Industri 4.0 menjadi 5.0 begitu cepat dan pesat (Nastiti, F. & Abdu, A., R., 2020). Beberapa tahun terakhir masyarakat global telah mengalami kemajuan dalam bidang media dan teknologi, kompetensi digital menjadi ide kunci setiap diskusi soal jenis keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang diperlukan oleh peserta didik (Hidayat & Khotimah, 2019). Bahkan dengan kehadiran *AI (Artificial Inteligencia)* sebuah teknologi yang menghasilkan kecerdasan buatan memainkan peran baru mengkhawatirkan peran manusia telah hadir dalam segala aspek kehidupan manusia mulai dari pendidikan, industry, layanan kesehatan dan sebagainya yang sesuai dengan masyarakat umum (Jiang et al., 2022).

Pesatnya kemajuan teknologi dan media telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, yang menuntut kuat tenaga pendidikan untuk mengikuti perkembangannya, bukan soal itu saja tenaga pendidik dituntut agar bisa mengasimilasikan atau menerapkan penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran di kelas (Mahbuddin, 2020). Sejalan dengan pikiran Ball et al (2016) Pembelajaran masa kini atau yang dikenal dengan pembelajaran abad 21 mendorong semua stakeholder pendidikan untuk dapat menguasai keterampilan Abad 21 yang dikenal (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving dan Creatifity and innovation) dan keterampilan khusus yaitu pemanfaatan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK).

Persoalan kemajuan teknologi ini menjadi tantangan bagaimana menjelaskan media dan teknologi pembelajaran sebagai alat perubahana yang nyata memaknai pendidikan dan pedagogi di sekolah khususnya bagi masyarakat (Sefton-green & Erstad, 2016). Pendidikan semakin mengalami kemajuan dari waktu ke waktu sama halnya dengan ilmu pengetahuan dengan perkembangan zaman menghadirkan media dan teknologi pembelajaran yang baru (Purnasari, 2022). Melalui teknologi mahasiswa dapat mengakses dengan bebas segala literatu yang menunjang proses belajarnya, khususnya sesuai dengan konteks mata kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran.

Untuk itu perguruan tinggi yang mempunyai jurusan keguruan dan ilmu pendidikan sudah mempersiapkan dan melatih para mahasiswanya sebagai calon guru di masa depan agar bisa mengelaborasi pendidikan dengan kemajuan media dan teknologi, sebagai upaya akses bagi warga negara untuk mendapatkan akses pendidikan berkualitas dengan teknologi infomasi (Abdulrahaman et al., 2020). Realitas tersebut mengharuskan pendidik untuk menghadirkan konten pembelajaran kolaboratif untuk benar-benar menyiapkan anak didik menghadapi realitas abad 21 untuk itu mahasiswa calon pendidik disiapkan (Prayogi & Estetika, 2019).

Seperti yang dikatakan Soemantri (2019) bahwa lingkungan pembelajaran berbasis teknologi digital sangat penting dalam kemajuan aspek pendidikan, karena materi yang diberikan oleh guru dapat lebih mudah ditransfer ke siswa. Ini jelas menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknologi pada bidang pendidikan menjadi penting sehingga mahasiswa calon guru mempelajarinya. Menurut Barnasnsyah (2021) dalam masa seperti ini perlu adanya keterampilan dalam mengejar dan yang paling penting bagaimana caranya bisa memilih media apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar itu bisa di sesuaikan. Pengembangan media dan teknologi pembelajaran harus beradaptasi dengan abad teknologi informasi.

Untuk itu pada mata kuliah media dan teknologi memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media dan teknologi pembelajaran yang cocok dengan kondisi di sekolah

guna mendorong tujuan pembelajaran. Kemudian dalam proses perkuliahan didominasi oleh kerja mandiri kelompok mahasiswa untuk membentuk media pembelajaran yang variatif, inovatif yang mampu diterapkan oleh mahasiswa khususnya guru di sekolah sebagai target penggunaan media dan teknologi tersebut sesuai dengan data observasi dan wawancara terkait proses belajar sosiologi di kelas. Sebagai bentuk perkembangan teknologi pendidikan dalam konteks di negara berkembang seperti Indonesia untuk pengajaran di kelas (Abbey et al., 2024).

Mahasiswa diberikan pemahaman terkait mata kuliahnya agar mereka bisa belajar dan secara mandiri mengembangkan media dan teknologi yang cocok dengan masalah dalam pembelajaran di kelas nanti. Sejalan dengan pandangan Linda (2023) Teknologi pembelajaran awalnya di pandang sebagai teknologi yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana dengan menggunakan alat bantu. Namun, kini teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Keberhasilan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal. Sesuai dengan kebutuhan akan kompetensi SDM untuk mengembangkan media dan teknologi pembelajaran relevan (Irfandi et al., 2023).

Sejalan dengan kehadiran mata kuliah ini untuk mempersiapkan pendidik dalam menyelenggarakan pendidikan berbasis teknologi. Tentu saja kita memahami penggunaan bahwa konsep media dan teknologi serta keterampilan dalam penggunaan dalam kelas, untuk menilai keefektifitas telah memberikan kemudahan pada proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan kemampuan guru, motivasi serta inovasi pengembangan kurikulum (Ambe, B. et al., 2024). Salah satu mata kuliah yang perlu untuk ditingkatkan mutu proses perkuliahannya di Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Makassar adalah mata kuliah Media Pembelajaran Sosiologi.

Berdasarkan pengamatan pembelajaran pada mata kuliah media dan teknologi pembelajaran sosiologi dengan luring, perkuliahan dilakukan dengan teori dan praktik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui beberapa tahap seperti ; pengenalan masalah; perencanaan; membuat jadwal; pelaksanaan proyek; tahap monitoring project; tahap menguji/presentasi project; tahap evaluasi project; tahap refleksi project (Suardi, 2024). Peningkatan kemampuan tersebut juga diharapkan pada proses perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar, oleh karena itu proses perkuliahan di desain dengan menggunakan model pembelajaran inovatif seperti model *Project Based Learning* Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian dan analisis yang fokus untuk mengetahui keefektifan belajar pada kesiapan mahasiswa menerima pelajaran, kehadiran, serta menilai sikapnya dan manfaat hasil belajar mahasiswa sosiologi khususnya untuk mata kuliah media dan teknologi pembelajaran dalam bentuk laporan sebagai upaya praktis dari pembelajarannya dengan *Project Based Learning* sebagai upaya belajar mandiri. Output dari perkuliahan mengembangkan dan merealisasikan media dan teknologi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru kelas sosiologi di sekolah.

Implementation Method

Lokasi dan Peserta

Praktek Pengalaman Lapangan Perguruan Tinggi (PPL-PT) merupakan bagian penyiapan Dosen Profesional dan Guru Profesional yang dilaksanakan oleh mahasiswa (calon guru/Dosen) yang mencakup latihan mendidik, mengajar dan tugas kependidikan lainnya, secara terbimbing dan terpadu sebagai persyaratan profesi pendidikan. Pelaksanaan PKM PPL-PT berlangsung di Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, kemudian peserta terdiri atas Mahasiswa di 2 Kelas Pendidikan Sosiologi Semester 3 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Proses Kegiatan

Pelaksanaan PKM PPL-PT berlangsung selama 15 kali pertemuan di 2 kelas, setiap pertemuan berlangsung selama 1 jam 30 menit untuk menjelaskan tahap-tahap pembuatan laporan media dan teknologi pembelajaran, selain itu mengawasi perkembangan laporan mahasiswa, mulai dari tahap orientasi dengan melakukan wawancara dengan guru IPS dan observasi di sekolah terkait penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran di kelas oleh guru, kemudian tahap kontekstualisasi membuat konsep dari hasil wawancara serta observasi dengan konteks media

dan teknologi pembelajaran abad 21, tahap aksi bersama-sama membuat dan mewujudkan media dan teknologi pembelajaran dengan aksi nyata, tahap refleksi melakukan evaluasi dan refleksi laporan, tahap terakhir tindak lanjut dimana mahasiswa membuat dan upload video presentasi media dan teknologi yang sudah dikembangkan sebelumnya pada youtube, dan membuat poster sesuai media dan teknologi mahasiswa. 15 kali pertemuan tersebut disusun secara terperinci kedalam rencana pembelajaran semester yang termasuk didalam adalah periksa kemajuan pembuatan laporan media dan teknologi dan terakhir setiap kelompok mahasiswa mengumpulkan laporannya.

Implementasi Kegiatan

Pelaksanaan perkuliahan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu dosen memberikan tugas proyek untuk diselesaikan guna mendapatkan pengetahuan teoritik dan untuk mendapatkan kemampuan kolaboratif, komunikasi, kreatif dan berpikir kritis. Sehingga Mahasiswa juga dapat berkontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan proyek yang dilakukan seperti memberikan kontribusi kepada sekolah dalam bentuk desain pengabdian masyarakat dengan bekerjasama dengan para dosen bahkan siswa siswa juga dapat berkontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan proyek. Adapun mengerjakan proyeknya melalui beberapa tahap mulai dari tahap orientasi dengan melakukan wawancara dengan guru IPS dan observasi di sekolah terkait penggunaan media wawancara serta observasi dengan konteks media dan teknologi pembelajaran abad 21, tahap aksi bersama-sama membuat dan mewujudkan media dan teknologi pembelajaran dengan aksi nyata, tahap refleksi melakukan evaluasi dan refleksi laporan, tahap terakhir tindak lanjut dimana mahasiswa membuat dan upload video presentasi media dan teknologi yang sudah dikembangkan sebelumnya pada youtube, dan membuat poster sesuai media dan teknologi mahasiswa. dan teknologi dalam pembelajaran di kelas oleh guru, kemudian tahap kontekstualisasi membuat konsep dari hasil wawancara dengan guru IPS dan observasi di sekolah terkait penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran di kelas oleh guru, kemudian tahap kontekstualisasi membuat konsep dari hasil wawancara serta observasi dengan konteks media dan teknologi pembelajaran abad 21, tahap aksi bersama-sama membuat dan mewujudkan media dan teknologi pembelajaran dengan aksi nyata, tahap refleksi melakukan evaluasi dan refleksi laporan, tahap terakhir tindak lanjut dimana mahasiswa membuat dan upload video presentasi media dan teknologi yang sudah dikembangkan sebelumnya pada youtube, dan membuat poster sesuai media dan teknologi mahasiswa.

Results and Discussion

Pada hasil ini dilaksanakan penilaian sikap dan perilaku. Penilaian tersebut dilaksanakan pada proses perkuliahan. Adapun data skor hasil nilai dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 : Analisis data

INDIKATOR	Pertemuan Kelas A dan B														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Jumlah Mahasiswa yang hadir	26	30	31	37	34	33	37	35	34	34	34	31	33	32	37
Mahasiswa yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran	21	25	30	35	30	30	37	32	30	31	30	25	30	31	36
Mahasiswa yang bertanya tentang materi yang belum dimengerti	2	3	2	4	2	4	4	6	5	4	5	6	4	6	4
Mahasiswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses belajar berlangsung	2	1	2	3	2	2	2	4	3	1	4	2	3	4	3
Mahasiswa yang meminta bimbingan kepada dosen pada saat mengerjakan laporan	1	1	1	2	4	2	1	2	2	4	1	2	2	4	1
Mahasiswa yang memberi bimbingan pada teman	4	2	2	4	5	2	1	2	3	4	4	3	2	4	1

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil penelitian yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas, selain terjadi peningkatan hasil belajar tercatat sejumlah perubahan yang terjadi pada setiap mahasiswa terhadap proses pembelajaran di kelas, seperti perubahan sikap dan kehadiran Mahasiswa adalah sebagai berikut:

Mahasiswa yang hadir disetiap pertemuan menunjukkan tingkat kehadirannya tinggi dengan presentasi 90-95% yang hadir dibandingkan tidak hadir hanya sekitar 5% ini menunjukkan sikap positif perilaku mereka dengan rajin hadir disetiap pertemuannya. Semangat memperhatikan materi semakin terlihat, walaupun masih ada beberapa Mahasiswa yang kadang melakukan kegiatan lain ketika Dosen sedang menjelaskan. Sudah terlihat keseriusan Mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Mahasiswa sudah mampu menyelesaikan masalah dalam menyelesaikan tahap pembuatan laporan media dan teknologi dengan meminta bimbingan dari dosen serta bertanya kepada temannya terkait cara mengerjakan ataupun kendala dalam mengerjakan tugas. Selain itu, mahasiswa juga merasa bahwa perkuliahan luring jauh lebih efektif dibandingkan perkuliahan daring, persentase mahasiswa yang merasa demikian mencapai 95% itu terbukti dari tingkat kehadiran mahasiswa mengikuti proses perkuliahan luring di kelas.

Meskipun seperti telah diperlihatkan sebelumnya, beberapa dari dokumen yang telah kami analisis seperti studi kasus yang dilakukan oleh Wijayanti & Arafat (2023) dalam konteks hasil belajar; atau studi lain juga sebelumnya dari Zebua et al (2022); termasuk diskursus peningkatan kemandirian dan hasil belajar mahasiswa yang menjadi perhatian Baidowi. et al (2021) hubungannya dengan agenda perubahan hasil belajar Mahasiswa. Machali (2022) juga hanya memberikan penjelasan kritis tentang peran teknologi-digital-budaya dalam kaitannya dengan pembelajaran. Kami menganalisis secara lebih jauh berdasarkan table sebelumnya bahwa hasil belajar serta perilaku mahasiswa selama proses pembelajaran di kelas seiring berjalan waktu mengalami perubahan meski tidak terlalu signifikan, tapi setidaknya mahasiswa aktif tetap ada setiap pertemuan. Secara bersamaan dalam kajian artikel atau dokumen ilmiah mereka secara eksplisit. Dan hasil yang kami temukan divisualisasikan dalam bentuk table hasil nilai akhir Mahasiswa dengan penilaian Sikap, Lapoan dan Disiplin.

Tabel 2. Perolehan Nilai Mahasiswa pada MK Media dan Teknologi Pembelajaran Sosiologi

Statistik	Nilai statistik
0-49	E
50-59	C
60-69	C+
70-74	B-
75-79	B
80-84	B+
85-89	A-
90-100	A

Berdasarkan hasil tabel penilaian diatas, dapat diketahui bahwa pada mata kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran Sosiologi berjumlah 41 mahasiswa. Sebanyak 34 orang mahasiswa dengan persentase 93% mendapatkan nilai A dengan makna relatif sangat baik, sebanyak 3 orang mahasiswa dengan persentase 3% mendapatkan nilai B dengan makna relatif baik. Dan dengan persentase 4% mendapatkannilai C, E dengan makna relatif cukup, kurang dan sangat kurang. Baik table 1 dan 2 dari peningkatan dan hasil belajar mahasiswa dalam sorotan kami, keduanya masing-masing tidak memperlihatkan adanya penurunan atau hasil yang tidak bagus. menggambarkan indikasi adanya hubungan langsung sikap, dan tugas menjadi factor penentu keberhasilan kelulusan. Secara dokumen studi Oktaviyanti et al (2024) menunjukkan pembelajaran luring menghadirkan ruang interaksi sosial dosen dengan mahasiswa dan membentuk keterampilan sosial, ini terkait juga dengan satu aspek penilaian yaitu sikap atau perilaku.

Tabel 3 Nilai Akhir Mahasiswa

No	Hasil Belajar (IPK)	Predikat	Frekuensi	Persentase
1.	3.51 – 4.00	Pujian	34	93%
2.	3.01 – 3.50	Sangat Memuaskan	3	3%
3.	2.76 – 3.00	Memuaskan	2	4%

Tabel 3 daftar indeks prestasi kumulatif (IPK) atau hasil belajar, dapat diketahui bahwa pada mata kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Sosiologi berjumlah 41 mahasiswa. Sebanyak 34 orang mahasiswa dengan persentase 93% mendapatkan nilai IPK 3.51-4.00 dengan predikat pujian, sebanyak 3 orang mahasiswa dengan persentase 3% mendapatkan nilai IPK 3.01-3.50 dengan predikat sangat memuaskan. dan dengan persentase 2% mendapatkan nilai IPK 2.76 – 3.00 dengan predikat memuaskan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perolehan mahasiswa menunjukkan keberhasilan mata kuliah dengan segala proses pembelejaraan yang terjadi.

Tabel 4 Nilai hasil laporan Media dan Teknologi Pembelajaran Mahasiswa

	Perolehan Nilai Laporan dari 41 Mahasiswa Kelas A dan B			Ketuntasan	
	Maks	Min	Nilai Rata-Rata	Tuntas	Tidak tuntas
Laporan	100	45	90	38	3

Deskriptif tabel di atas menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tahap-tahap yang harus dilakukan sesuai modul laporan media dan teknologi pembelajaran dan kemudian dibuat dalam bentuk laporan hasil dari tahap-tahap yang diharuskan dilakukan mahasiswa dengan kelompok masing-masing terdiri minimal 1 orang maksimal 2 orang sebagai tugas akhir semester, Mahasiswa yang tuntas laporan tugas media dan teknologi dari kelas A dan B dengan total mahasiswa berjumlah 41 orang. Mahasiswa dengan persentase ketuntasan belajar 98% dan jumlah Mahasiswa yang tidak tuntas laporannya 3 Mahasiswa dengan persentase 3%. Dengan keberhasilan tugas laporan menunjukkan pembelajaran mandiri dengan proyek tugas akhir dan kreativitas ialah kompetensi yang dibutuhkan bagi tenaga pendidik khususnya mahasiswa pendidikan sosiologi (Morris, 2020).

Manfaat dari keberhasilan pembuatan laporan media dan teknologi adalah bahwa mahasiswa sejak dibangku perkuliahan diajarkan pengenalan dan latihan menerapkan teknologi modern di abad 21 pada dunia pendidikan sebagai fasilitas canggih agar membantu proses pembelajaran di kelas oleh guru. Serta upaya pengembangan kemampuan kritis mahasiswa (Darwati, & Purana, 2021). Tugas ini terbukti membuat mahasiswa belajar diberbagai sumber sebagai upaya menambah informasi, peningkatan kemampuan belajar, akses belajar lebih mudah dan paling penting materi lebih menarik, ini jelas memberikan mahasiswa upaya langsung memakai media dan teknologi pembelajaran yang sesuai berdasarkan kondisi sekolah. Ini semua sebagai bagian dan konsep pembelajaran mandiri untuk mahasiswa perguruan tinggi (Loeng, 2020); dalam analisa dikatakan Dwiprima et al (2019) mengubah paradigma peran guru sebagai seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar.

Dan upaya paling penting dengan presentase 98% keberhasilan mahasiswa mewujudkan media dan teknologi pembelajaran sesuai kondisi di sekolah menjadi pondasi praktis ketika mereka menjadi guru nanti dan penggunaan media dan teknologi bagi mereka sudah familiar sehingga bisa menjadi alat bantu pembelajaran melalui berbagai sarana komunikasi modern. Misalnya teknologi Komputer, ponsel, lcd dan sebagainya. Dengan pembelajaran yang memanfaatkan media dan teknologi sebagai upaya bahwa digitalisasi menghasilkan pembelajaran mandiri di lingkungan pendidikan formal-non formal (Howard & Rohs, 2021). Teknologi dan media telah menjadi bagian penting dalam lingkungan anak-anak, dan khususnya sebagai kewajiban kita sebagai akademisi, praktisi pendidikan mengembangkan teknologi dengan memperhatikan sosial-emosional (John & Bates, 2024).

Manfaat Pembelajaran pada mata kuliah media dan teknologi pembelajaran sosiologi efektif yang ditinjau dari kesiapan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan terdapat pada kategori kehadiran dimana memperoleh presentasi 90-95% yang hadir dibandingkan tidak hadir hanya sekitar 5%. Heryani et al (2022) memberikan penjelasan bahwa pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran di sekolah pada pembelajaran IPS menumbuhkan motivasi, hasil belajar dan literasi digital peserta didik. Terhadap ini, literatur lain yang juga secara khusus menyoroti penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran bagi guru, mengarahkan kajian mereka dengan aksentuasi tertentu pada analisis dan evaluasi tantangan, manfaat dan kesiapan sumber daya manusia untuk mengintegrasikan teknologi dengan media pembelajaran, ini akan termasuk beberapa penulis seperti Mulyani and Haliza (2021); termasuk Sholeha and Aryanti (2021) pada konteks kuliah daring.

Mahasiswa sudah mampu menyelesaikan masalah dalam menyelesaikan tahap pembuatan proyekn media dan teknologi dengan meminta bimbingan dari dosen serta bertanya kepada temannya terkait cara mengerjakan ataupun kendala dalam mengerjakan tugas. Bahkan nilai IPK sangat memuaskan dan hanya 2 orang mahasiswa yang tidak lulus pada kuliah ini. Atas dasar hasil nilai laporan pengembangan media dan teknologi pembelajaran sebagai acuan utama penilai ketuntasan serta tujuan mata kuliah mahasiswa mampu mengerjakannya secara mandiri.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil diatas pada mata kuliah media dan teknologi pembelajaran mahasiswa semester 3 Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar terjadi peningkatan hasil belajar tercatat sejumlah perubahan yang terjadi pada setiap mahasiswa terhadap proses pembelajaran di kelas,

seperti perubahan sikap dan kehadiran Mahasiswa. Tugas-tugas yang diberikan dosen termasuk dalam kinerja mahasiswa pada proses perkuliahan daring terdapat persentase ketuntasan belajar 98%. Hasil belajar mahasiswa menunjukkan penilaian mahasiswa dalam kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan data indeks prestasi kumulatif (IPK) dengan predikat pujian. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dalam proses perkuliahan, menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan dalam mengajar melalui pembelajaran langsung agar dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa dalam kaitannya dengan pencapaian efektivitas belajar dan meningkatkan pencapaian prestasi mahasiswa dalam hasil belajar.

Reference

- Abbey, C., Ma, Y., Akhtar, M., Emmers, D., Fairlie, R., Fu, N., Johnstone, H., F., Loyalka, P., Rozelle, S., Faith, H., Loyalka, P., Rozelle, S., Xue, H., & Zhang, X. (2024). Generalizable evidence that computer assisted learning improves student learning : A systematic review of education technology in China. *Computers and Education Open*, 6(September 2023), 1–26. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100161>
- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Imam-Fulani, Y. ., Fahm, A. ., & Azeez, A. . (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes : A systematic review. *Heliyon*, 6(11), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Ambe, B., A., Agbor, Cassidy, E., Amalu, Melvina, N., Ntol, A., Bekomson, Achi, N., Etan, Michael, O., Ephraim, Idongesit, E., Asuquo, Edung, E., Eyo, Okon, E., & Ogunjimi, Joel, O. (2024). Electronic media learning technologies and environmental education pedagogy in tertiary institutions in Nigeria. *Social Sciences & Humanities Open*, 9(100760), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100760>
- Baidowi., Sarjana, K., Novitasari, D., & Kurniawan, E. (2021). Peningkatan Kemandirian Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Dengan Lesson Study Melalui Blended Learning. *J. Pijar MIPA*, 16(3), 366–373. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2267>
- Ball, A., Joyce, H. D., & Anderson-butcher, D. (2016). Exploring 21st Century Skills and Learning Environments for Middle School Youth. *International Journal of School Social Work*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.4148/2161-4148.1012>
- Barnasnsyah, R., M. (2021). Implementasi Media Pembelajaran dalam Keterampilan Mengajar bagi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 5(2), 209–220. <https://doi.org/10.21009/hayula.005.02.04>
- Darwati, I., M., & Purana, I., M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal pendidikan & pengajaran guru sekolah dasar*, 02(1), 10–15. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Howard, T., & Rohs, M. (2021). Digitization bolstering self-directed learning for information literate adults – A systematic review. *Computers and Education Open*, 2, 100048. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100048>
- Irfandi, Mualif, A., Musdansi, Dwi ., P., Akbar, H., Mailani, I., Ningsih, Jumriana., R., Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan

- sumber belajar bagi anak. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 74–79. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v3i1.3092
- Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O. (2022). Quo vadis artificial intelligence? *Discover Artificial Intelligence*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.1007/s44163-022-00022-8>
- John, A., & Bates, S. (2024). Barriers and facilitators: The contrasting roles of media and technology in social-emotional learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 3(August 2023), 100022. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2023.100022>
- Linda. (2023). Strategi pembelajaran dengan memadukan teknologi dan media. *Jurnal Kenduri*, 03(02), 74–78. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i2.973>
- Loeng, S. (2020). Self-Directed Learning : A Core Concept in Adult Education. *Hindawi Education Research Internationa*, 2020, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2020/3816132>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ? *316 IJAR : Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mahbuddin, A., N., G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(2), 183–196. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i2.2312>
- Morris, T. . (2020). Creativity Through Self-Directed Learning: Three Distinct Dimensions of Teacher Support. *International Journal of Lifelong Education*, 39(2), 168–178. <https://doi.org/10.1080/02601370.2020.1727577>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (jpdk)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Myori, Dwiprima., E., Krismadinata, Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nastiti, F., E., & Abdu, A., R., N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech :Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Oktaviyanti, I., Karma, I., N., Nurhasanah., Jiwandono, I., S., & Setiawan, H. (2024). Persepsi Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Perkuliahan Luring (New Normal) pada Mata Kuliah Pendidikan IPS SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 363–370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5270>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). KECAKAPAN ABAD 21 : KOMPETENSI DIGITAL PENDIDIK MASA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.239117/jmp.v14i2.9486>
- Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Sefton-green, J., & Erstad, O. (2016). Researching ‘ learning lives ’ – a new agenda for learning , media and technology. *Learning, Media and Technology*, 42(2), 246–250. <https://doi.org/10.1080/17439884.2016.1170034>
- Sholeha, U., U., Hartati., & Aryanti, S. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Media Dan Teknologi Pembelajaran Penjaskes Mahasiswa Fkip Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga (Riyadhoh)*, 4(1), 9–17. <https://doi.org/10.31602/rjpo/v4i1.4997>
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–69. <https://doi.org/10.30651/aksi.v3i1.2372>

- Suardi. (2024). Inovasi Pembelajaran Kombinasi Model Project Based Learning Dan Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Devotion Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Komunikasi, Kreatifitas Dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 12–27. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1106>
- Wijayanti, R. Y., & Arafat, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Perencanaan Hutan melalui Model Pembelajaran Collaborative Learning. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 122–130. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.147>
- Zebua, Y., Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction pada Mata Kuliah Hidrolika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3770–3777. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2730>