

ANALISIS MINAT MAHASISWA DALAM MELAKUKAN PENELITIAN TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Agil Muharam¹, Zila Razilu², Rahmawati³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Kendari

e-mail: agilmhr16@gmail.com

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 3/3/2026; Diterbitkan: 12/3/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran media pembelajaran dalam transformasi digital pendidikan serta perlunya calon pendidik di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi untuk memiliki kompetensi riset di bidang tersebut. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis minat dan kecenderungan mahasiswa dalam melakukan penelitian tentang media pembelajaran serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui analisis terhadap 64 judul skripsi mahasiswa dan alumni serta penyebaran kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian mahasiswa didominasi oleh topik Media Pembelajaran dengan jumlah 28 judul (43,75%), diikuti oleh Sistem Informasi sebanyak 12 judul (18,75%), sementara kategori lain seperti Game Edukasi dan Aplikasi Mobile masih memiliki proporsi yang rendah. Simpulan utama penelitian ini adalah terdapat orientasi yang kuat dari mahasiswa terhadap pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi sebagai respon terhadap kebutuhan inovasi di sekolah, namun diperlukan kebijakan akademik untuk mendorong keseimbangan antara penelitian pengembangan dengan penelitian evaluatif dan analisis agar kontribusi riset mahasiswa menjadi lebih komprehensif.

Kata Kunci: *Minat Penelitian, Media Pembelajaran, Teknologi Informasi*

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of learning media in the digital transformation of education and the need for prospective educators in the Information Technology Education Study Program to have research competencies in this field. The focus of the problem in this study is to analyze the interest and trends of students in conducting research on learning media and the factors that influence it. The research method used is quantitative with a descriptive approach, where data were collected through an analysis of 64 thesis titles from students and alumni as well as questionnaires. The results showed that student research was dominated by Learning Media topics with 28 titles (43.75%), followed by Information Systems with 12 titles (18.75%), while other categories such as Educational Games and Mobile Applications still had a low proportion. The main conclusion of this study is that there is a strong orientation of students towards the development of technology-based learning products in response to the need for innovation in schools, but academic policies are needed to encourage a balance between developmental research and evaluative research and analysis so that the contribution of student research becomes more comprehensive.

Keywords: *Research Interest, Learning Media, Information Technology*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat masif di era digital saat ini telah memicu pergeseran paradigma yang mendasar dalam hampir setiap sendi kehidupan manusia, terutama dalam sektor pendidikan. Transformasi digital atau *digital transformation* bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan yang menuntut lahirnya berbagai inovasi berkelanjutan guna memastikan proses pembelajaran tetap relevan dengan dinamika zaman. Dalam konteks ini, pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi kunci utama untuk menjawab kebutuhan peserta didik di abad ke-21. Media pembelajaran kini telah berevolusi dari sekadar alat bantu tambahan atau *teaching aid* menjadi sebuah komponen integral yang sangat menentukan keberhasilan dalam proses transfer pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh. Keberadaan media yang inovatif tidak hanya mampu mendongkrak minat belajar secara signifikan, tetapi juga menciptakan sebuah pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif, imersif, dan tidak membosankan (Darihastining et al., 2020; Juhaeni et al., 2022; Khasanah & Rusman, 2021; Palupi & Cahjono, 2022). Melalui sentuhan teknologi yang tepat, materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap rumit dapat disampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan, sehingga memudahkan para peserta didik untuk menyerap informasi serta mengembangkan potensi diri mereka secara lebih maksimal di tengah gempuran arus informasi global (Aziz & Samsudin, 2020; Gumanti, 2020; Komalasari et al., 2021).

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi memegang peranan yang sangat strategis dalam mencetak generasi calon pendidik masa depan yang memiliki kompetensi ganda, yakni penguasaan pedagogik yang kuat serta keahlian teknis yang mumpuni. Mahasiswa di bidang ini diharapkan mampu menjadi motor penggerak yang merancang, mengembangkan, sekaligus mengimplementasikan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat adaptif dan inovatif terhadap tuntutan zaman. Sebagai calon profesional, kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas merupakan sebuah aset yang tidak ternilai harganya bagi perkembangan ekosistem pendidikan di masa depan. Keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan penelitian, khususnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran, menjadi sangat krusial untuk mengasah ketajaman berpikir serta kematangan profesional mereka sebelum terjun langsung ke dunia kerja. Melalui riset, mahasiswa tidak hanya belajar mengenai teori semata, tetapi juga mempraktikkan cara menemukan solusi atas permasalahan pembelajaran yang nyata di lapangan secara sistematis. Namun, untuk mencapai level kompetensi tersebut, diperlukan sebuah dorongan internal yang kuat serta lingkungan akademik yang mendukung agar mahasiswa merasa tertantang untuk terus bereksplorasi dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan nasional (Anjani & Arifin, 2026; Arizona, 2020; Kondo et al., 2026; Syawalina et al., 2026).

Secara ideal, penelitian merupakan salah satu pilar utama dalam jenjang pendidikan tinggi yang berfungsi sebagai kawah candradimuka bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan solutif terhadap berbagai tantangan. Melalui kegiatan penelitian, mahasiswa seharusnya dapat mengidentifikasi berbagai hambatan dalam proses belajar mengajar, mengeksplorasi solusi-solusi yang kreatif, serta menyumbangkan pemikiran orisinal bagi pengembangan khazanah keilmuan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya sebuah jurang pemisah atau *gap* yang cukup lebar antara harapan ideal tersebut dengan realitas partisipasi mahasiswa dalam aktivitas riset. Berbagai data menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan mahasiswa untuk melakukan penelitian ilmiah masih berada pada kategori yang belum optimal, bahkan cenderung sedang hingga rendah dalam beberapa konteks pembelajaran.

Banyak mahasiswa yang mungkin masih menganggap bahwa proses penelitian adalah sebuah beban akademik yang sangat berat dan melelahkan, bukan dipandang sebagai sarana untuk pembuktian diri atau pengembangan intelektual. Fenomena ini mengindikasikan bahwa terdapat tantangan serius dalam membangun serta mempertahankan antusiasme mahasiswa terhadap kegiatan akademik yang bersifat investigatif. Ketidaksesuaian antara tuntutan kurikulum yang mengharuskan adanya karya ilmiah berkualitas dengan rendahnya motivasi mahasiswa untuk mendalami topik-topik riset menjadi masalah mendasar yang perlu segera dicarikan jalan keluarnya (Juntak et al., 2024; Palupi et al., 2025; Side & Munawwarah, 2025; Susanti, 2023).

Minat pada dasarnya merupakan faktor psikologis yang sangat fundamental dalam menentukan arah dan intensitas aktivitas seseorang dalam mencapai tujuan tertentu secara berkesinambungan. Dalam konteks akademis, minat terhadap penelitian menjadi mesin penggerak utama yang mempengaruhi motivasi serta kesediaan mahasiswa untuk terlibat secara mendalam dalam kegiatan pencarian kebenaran ilmiah yang sistematis. Minat yang tinggi terhadap sebuah topik, terutama mengenai media pembelajaran berbasis digital, akan mendorong seorang mahasiswa untuk menggali informasi lebih dalam, berani melakukan eksperimen, dan akhirnya menghasilkan sebuah karya tulis yang berbobot. Namun, munculnya minat ini tidak terjadi di ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh kombinasi antara faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan satu sama lain. Faktor internal seperti pengetahuan dasar, keterampilan teknis, serta persepsi pribadi terhadap manfaat riset sering kali berbenturan dengan faktor eksternal seperti keterbatasan sumber daya, pola bimbingan dosen yang kurang inspiratif, hingga kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif. Ketidaktertarikan sebagian mahasiswa sering kali berakar dari rasa kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka dalam mengolah data atau merancang inovasi media yang benar-benar baru di tengah kompetisi global yang semakin ketat (Adilah & Syarifuddin, 2025; Arwani et al., 2025).

Penelitian ini hadir dengan membawa nilai baru yang bersifat inovatif melalui analisis mendalam mengenai peta minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi secara spesifik. Kebaruan dari kajian ini terletak pada upayanya untuk mengungkap pola dan karakteristik ketertarikan mahasiswa terhadap riset media pembelajaran di tengah derasnya arus modernitas digital yang sedang berlangsung saat ini. Alih-alih hanya melihat dari satu sudut pandang, studi ini berusaha mengintegrasikan berbagai faktor pendorong dan penghambat untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif bagi kemajuan program studi. Inovasi penelitian ini juga tercermin dalam tujuannya untuk memberikan rekomendasi strategis yang aplikatif bagi pengambil kebijakan di tingkat institusi guna memperkuat ekosistem riset mahasiswa. Dengan memahami secara detail mengenai apa yang memicu semangat atau justru memadamkan motivasi mahasiswa, pihak pengelola pendidikan dapat merancang program pembinaan penelitian serta pengembangan kurikulum yang jauh lebih tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan lapangan. Hasil dari kajian ini diharapkan tidak hanya menjadi tumpukan dokumen akademis semata, melainkan menjadi landasan ilmiah yang kuat untuk mencetak lulusan yang memiliki integritas tinggi sebagai agen perubahan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan di masa depan secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memberikan gambaran objektif mengenai pola minat akademik di lingkungan kampus. Lokasi studi dipusatkan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Muhammadiyah Kendari selama semester genap tahun akademik dua ribu dua puluh empat/dua

ribu dua puluh lima. Pilihan desain ini bertujuan untuk memotret realitas tanpa melakukan manipulasi terhadap subjek penelitian, melainkan memaparkan kondisi yang ada secara faktual dan sistematis. Subjek yang dilibatkan mencakup mahasiswa aktif serta data lulusan yang telah menuntaskan tugas akhir, dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki kesiapan kognitif dalam memahami konteks riset pendidikan teknologi. Melalui kerangka deskriptif, fenomena ketertarikan mahasiswa terhadap inovasi digital dapat diuraikan secara akurat berdasarkan data numerik yang representatif. Pendekatan ini sangat efektif untuk mengidentifikasi kecenderungan orientasi riset mahasiswa dalam merespons transformasi teknologi di sektor pendidikan secara menyeluruh dan berkesinambungan.

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan melalui integrasi dua teknik utama guna menjamin kelengkapan serta akurasi informasi yang diperoleh dari lapangan. Pertama, peneliti melakukan teknik dokumentasi dengan mengumpulkan enam puluh empat judul skripsi milik mahasiswa dan alumni untuk diklasifikasikan ke dalam kategori topik tertentu. Kedua, digunakan instrumen kuesioner tertutup yang dirancang berdasarkan indikator minat penelitian dalam bentuk skala penilaian atau *Likert scale*. Kuesioner ini disebarakan kepada responden untuk menangkap dorongan internal maupun eksternal mahasiswa dalam menentukan tema riset mereka. Penggunaan instrumen terstruktur memungkinkan peneliti memperoleh data massal dalam waktu singkat dengan tingkat konsistensi yang terjaga dengan baik. Instrumen tersebut mengukur berbagai aspek krusial, mulai dari kemudahan akses referensi literatur hingga tingkat penguasaan perangkat lunak atau *software* pendukung pengembangan produk. Sinergi antara analisis judul alumni dan respon survei mahasiswa aktif memberikan landasan data primer yang sangat kuat bagi keberhasilan hasil penelitian ini.

Tahapan analisis data dikerjakan dengan teknik statistik deskriptif untuk merangkum dan mempresentasikan distribusi kategori penelitian secara proporsional. Peneliti mengolah data frekuensi dan persentase untuk melihat perbandingan antartopik, seperti media pembelajaran, sistem informasi, hingga perangkat keras atau *Internet of Things*. Pengelompokan ini kemudian divisualisasikan untuk memudahkan interpretasi mengenai dominasi orientasi riset mahasiswa di program studi tersebut. Analisis dilanjutkan dengan mengevaluasi hasil kuesioner untuk mengidentifikasi faktor pendorong di balik tingginya minat pada pengembangan produk dibandingkan dengan penelitian yang bersifat evaluatif atau analisis murni. Prosedur pengolahan angka dilakukan secara teliti guna meminimalkan margin kesalahan dalam menerjemahkan data mentah menjadi informasi yang bermakna. Hasil akhir dari rangkaian analisis ini dirancang untuk memberikan rekomendasi strategis bagi pengelola institusi dalam mengoptimalkan ekosistem riset mahasiswa yang lebih seimbang dan relevan dengan tuntutan zaman di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

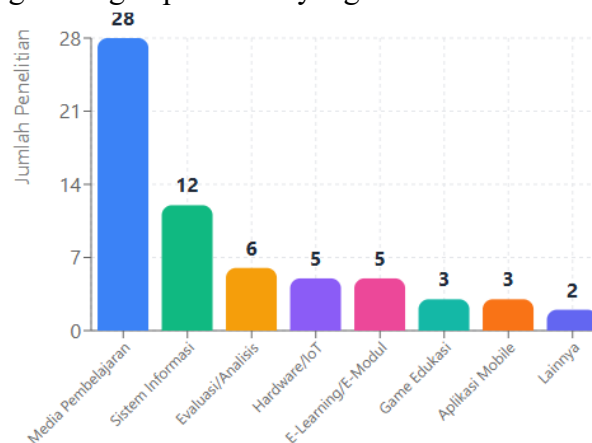
Berdasarkan analisis terhadap 64 judul skripsi yang telah dikumpulkan, diperoleh distribusi kategori penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Kategori Penelitian

No.	Kategori penelitian	Jumlah	Presentase
1.	Media Pembelajaran	28	43.75%
2.	Sistem Informasi	12	18.75%
3.	Evaluasi/Analisis	6	9.38%
5.	Hardware/IoT	5	7.81%

6.	E-Learning/E-Modul	5	7.81%
7.	Game Edukasi	3	4.69%
8.	Aplikasi Mobile	3	4.69%
9.	Lainnya	2	3.13%
Total		64	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa minat penelitian mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sangat didominasi oleh topik Media Pembelajaran dengan jumlah 28 judul atau mencapai 43,75% dari total keseluruhan. Posisi kedua ditempati oleh kategori Sistem Informasi sebanyak 12 judul (18,75%), yang mencerminkan ketertarikan mahasiswa pada digitalisasi layanan pendidikan. Sementara itu, kategori lainnya seperti Evaluasi/Analisis memiliki proporsi 9,38%, diikuti oleh Hardware/IoT dan E-Learning/E-Modul yang masing-masing berjumlah 7,81%. Topik-topik inovatif seperti Game Edukasi dan Aplikasi Mobile masih memiliki persentase yang rendah, yakni masing-masing hanya 4,69%, sedangkan kategori lainnya mencakup 3,13%. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan adanya orientasi yang kuat pada pengembangan produk teknologi pendidikan, namun masih memerlukan keseimbangan dengan penelitian yang bersifat evaluatif.



Gambar 1. Grafik perbandingan jumlah penelitian

Pembahasan

Analisis menunjukkan bahwa penelitian mahasiswa sangat didominasi oleh topik media pembelajaran dengan angka mencapai 43,75 persen dari total 64 judul yang terkumpul. Hal ini mengindikasikan adanya orientasi yang sangat kuat terhadap pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi praktis di lapangan. Mahasiswa nampaknya memandang media pembelajaran sebagai instrumen strategis untuk meningkatkan efektivitas serta daya tarik dalam proses belajar mengajar. Tren ini juga mencerminkan kebutuhan nyata di sekolah yang menuntut adanya inovasi media yang bersifat kontekstual dan sesuai dengan karakteristik unik para peserta didik masa kini. Dengan memfokuskan hampir separuh upaya penelitian pada bidang ini, program studi menunjukkan komitmen pada penerapan teknologi secara langsung di ruang kelas. Namun, konsentrasi yang sangat tinggi ini menyiratkan bahwa area kritis lainnya mungkin belum mendapatkan perhatian yang setara. Pengembangan produk sering kali diprioritaskan karena memberikan hasil nyata yang dapat segera diuji dan digunakan oleh guru maupun siswa. Pilihan ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih nyaman dengan siklus *research and development* dibandingkan studi yang bersifat teoretis murni guna

memberikan solusi konkret bagi permasalahan pendidikan di lingkungan sekitar mereka secara aktif (Dewi et al., 2021; Elfiranur & Hariyani, 2025; Fitri & Aisa, 2023; Rahayu, 2025).

Minat yang signifikan terhadap kategori sistem informasi, yang mencapai 18,75 persen dari keseluruhan judul, merupakan respons nyata terhadap tuntutan digitalisasi layanan pendidikan secara global. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari peran penting sistem informasi sebagai instrumen vital dalam pengelolaan data serta proses pengambilan keputusan yang lebih akurat. Dalam konteks pendidikan tinggi, pilihan topik ini mengindikasikan bahwa para calon pendidik tidak hanya berfokus pada aspek pedagogis semata, tetapi juga mulai mengeksplorasi solusi teknologi untuk mendukung administrasi dan manajemen institusi. Fokus pada pengembangan sistem menonjolkan pergeseran menuju teknologi pendidikan yang lebih holistik, di mana infrastruktur serta alur kerja yang efisien dianggap sama pentingnya dengan materi ajar itu sendiri. Dengan merancang sistem yang menyederhanakan operasional sekolah, mahasiswa berkontribusi pada modernisasi ekosistem akademik yang lebih profesional. Kategori ini menjembatani celah antara teknik perangkat lunak murni dengan manajemen pendidikan, memperlihatkan bahwa lulusan memiliki keterampilan yang serbaguna. Transformasi digital di sekolah membutuhkan dukungan sistem yang kuat, dan dua belas judul penelitian ini mewakili langkah maju menuju terciptanya lingkungan pendidikan yang lebih terorganisir melalui platform digital terintegrasi serta layanan otomatis yang sangat membantu kinerja staf pengajar (Nashrullah et al., 2025; Nirmala, 2025; Picauly, 2024; Rosita et al., 2024).

Sebaliknya, proporsi penelitian evaluasi dan analisis yang relatif lebih rendah, yakni hanya sebesar 9,38 persen, mengungkapkan sebuah tren metodologis yang perlu dicermati lebih lanjut. Terlihat bahwa mahasiswa jauh lebih cenderung memilih pendekatan pengembangan dibandingkan dengan pendekatan yang bersifat reflektif atau evaluatif terhadap suatu fenomena. Padahal, penelitian evaluatif memiliki peran yang sangat mendasar dalam menentukan apakah suatu program atau produk pembelajaran benar-benar efektif saat diterapkan dalam jangka panjang. Kondisi ini mengindikasikan adanya keperluan mendesak untuk memperkuat pemahaman mahasiswa mengenai pentingnya pengambilan keputusan berbasis data yang akurat. Tanpa evaluasi yang ketat, produk yang dikembangkan dalam kategori media yang dominan mungkin akan kekurangan verifikasi mengenai dampak nyatanya terhadap hasil belajar siswa. Kesenjangan jumlah antara judul pengembangan dan judul evaluasi menandakan bahwa budaya riset dalam program studi masih condong pada aspek produksi dibandingkan penilaian kritis. Mendorong lebih banyak mahasiswa untuk mengejar studi analitis akan memberikan kontribusi akademik yang lebih seimbang bagi institusi. Penguatan kapasitas refleksi kritis sangat esensial untuk memastikan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya bergerak maju dengan alat-alat baru, tetapi juga terus memperbaiki diri melalui analisis mendalam terhadap praktik yang sedang berjalan saat ini (Baskoro et al., 2025; Suoranta et al., 2021; Xerri, 2025; Yang, 2023).

Kategori penelitian yang berkaitan dengan perangkat keras, *internet of things*, serta *e-learning* atau *e-modul* yang masing-masing berjumlah 7,81 persen mencerminkan adaptasi terhadap evolusi digital yang sangat cepat. Topik-topik ini selaras dengan persyaratan pembelajaran abad kedua puluh satu yang menekankan integrasi teknologi untuk mendukung lingkungan belajar yang lebih mandiri dan fleksibel. Penggunaan *internet of things* dalam pengaturan ruang kelas, misalnya, mampu menciptakan atmosfer yang lebih interaktif dan kontekstual yang melibatkan siswa secara fisik dengan perangkat digital di sekitarnya. Demikian pula, pengembangan modul elektronik mendukung pendekatan yang berpusat pada peserta didik, yang memungkinkan mereka untuk mengakses materi sesuai dengan kecepatan

belajar masing-masing tanpa terbatas dinding kelas tradisional. Segmen penelitian ini memperlihatkan bahwa sebagian kecil mahasiswa mulai melihat teknologi masa depan yang lebih kompleks dan saling terhubung. Meskipun jumlahnya masih terbatas dibandingkan media pembelajaran umum, lima judul untuk masing-masing kategori ini menandakan adanya transisi menuju alat pendidikan yang lebih canggih. Mahasiswa-mahasiswa tersebut sedang mengeksplorasi batas baru mengenai bagaimana perangkat keras fisik serta jaringan digital dapat diselaraskan untuk memberikan pengalaman pendidikan yang lebih mendalam serta mempersiapkan peserta didik menghadapi masyarakat yang sudah sangat maju secara teknologi (Lestari et al., 2025; Subroto et al., 2023; Sujadi et al., 2020; Unisa et al., 2025; Wijaya et al., 2021).

Terakhir, meskipun penelitian mengenai game edukasi serta aplikasi mobile belum mendominasi statistik dengan persentase masing-masing sebesar 4,69 persen, keberadaannya menandai arah masa depan pembelajaran yang interaktif. Kategori ini mengedepankan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan mampu memotivasi generasi *digital native*. Ke depannya, topik-topik tersebut memiliki potensi besar untuk dikembangkan seiring dengan semakin meratanya penggunaan teknologi seluler di setiap lapisan masyarakat. Secara keseluruhan, variasi kategori penelitian ini mencerminkan dinamika minat mahasiswa dalam merespons kebutuhan pendidikan serta perkembangan teknologi yang sangat dinamis. Namun, data tersebut menyoroti perlunya kebijakan akademik yang mampu mendorong keseimbangan yang lebih baik antara penelitian pengembangan, evaluasi, serta analisis. Meskipun fokus pada penciptaan produk sangat berharga, kontribusi program studi secara keseluruhan akan menjadi lebih komprehensif jika mencakup lebih banyak studi tentang performa teknologi tersebut di lapangan. Dengan mendiversifikasi judul penelitian, institusi dapat memastikan bahwa lulusannya mampu membangun masa depan pendidikan sekaligus menilai efektivitasnya secara kritis. Pendekatan holistik ini akan menghasilkan inovasi yang lebih berkelanjutan dan benar-benar meningkatkan kualitas pendidikan nasional melalui riset teknologi informasi yang seimbang serta berdaya guna bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap 64 judul skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa dalam melakukan penelitian tentang media pembelajaran berada pada kategori tinggi dengan proporsi mencapai 43,75%. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki orientasi kuat terhadap pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi sebagai respons terhadap kebutuhan inovasi pendidikan di era digital. Distribusi minat penelitian mahasiswa menunjukkan pola yang beragam, dengan urutan kategori tertinggi yaitu media pembelajaran, sistem informasi (18,75%), evaluasi/analisis (9,38%), hardware/IoT (7,81%), e-learning/e-modul (7,81%), game edukasi (4,69%), aplikasi mobile (4,69%), dan kategori lainnya (3,13%). Variasi ini mencerminkan dinamika minat mahasiswa dalam merespons perkembangan teknologi pendidikan dan kebutuhan praktis di lapangan, sekaligus menunjukkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Dominasi penelitian pengembangan media pembelajaran mengindikasikan bahwa mahasiswa telah memahami peran strategis media dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Namun demikian, proporsi penelitian evaluatif yang masih relatif rendah menunjukkan perlunya penguatan pemahaman mahasiswa tentang pentingnya penelitian berbasis evaluasi untuk menghasilkan kajian yang lebih komprehensif dan berbasis data. Penelitian ini merekomendasikan perlunya kebijakan akademik yang mendorong

keseimbangan antara penelitian pengembangan, evaluasi, dan analisis melalui pembinaan yang terstruktur, peningkatan fasilitas penelitian, serta penguatan pendampingan dosen pembimbing. Selain itu, perlu dikembangkan program yang mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi kategori penelitian yang masih minim seperti game edukasi dan aplikasi mobile, mengingat potensinya dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, kontribusi penelitian mahasiswa dapat lebih optimal dalam mendukung pengembangan ekosistem riset pendidikan teknologi informasi yang berkualitas dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, S., & Syarifuddin, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis cinematic videography pada mata pelajaran sejarah. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1597. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8137>
- Anjani, V., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 380. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9357>
- Arizona, K. (2020). Elevating students' competence based ICT in the era of industrial revolution 4.0. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v5i2.7987>
- Arwani, W. N. M., Suswanto, H., Ramadhani, S., Nisrina, S. H., Azizah, S. M. N., Nurkolis, V., & Setyawan, W. D. (2025). Implementasi penggunaan media quizziz terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran informatika SMA Negeri 4 Malang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1870. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6573>
- Aziz, A., & Samsudin, M. A. (2020). Pengembangan media pendidikan untuk inovasi pembelajaran di pesantren. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i2.2153>
- Baskoro, D. A., Poluan, N. A. E., & Nasir, M. (2025). Dinamika penggunaan teknologi dalam pembelajaran pasca pandemi: Perspektif mahasiswa dan dosen. *Cyberspace Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(1), 101. <https://doi.org/10.22373/cj.v9i1.28908>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Dewi, S. F., Fatmariza, F., Angraini, N. M., & Karmila, S. (2021). Understanding conflict materials and conflict resolution through pictured e-modules for senior high school students. *JUPIIS JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 13(2), 351. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v13i2.28371>
- Elfiranur, E., & Hariyani, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis e-book untuk meningkatkan minat belajar materi wujud zat dan perubahannya. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 607. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4117>
- Fitri, D. A., & Aisa, A. (2023). Efektifitas media buku ajar berbasis QR code (quick response code) dalam pembelajaran maharah kalam bagi mahasiswa. *Muróbbi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 229. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v7i2.2006>

- Gumanti, R. W. (2020). Inovasi pendidikan dalam efektivitas penerapan kurikulum 2013. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(4), 189. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i4.47>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Alfin, J. (2022). Workshop desain media pembelajaran inovatif bagi guru madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v2i1.135>
- Juntak, J. N. S., Setyanti, E., Anakotta, E., & Lesilolo, H. J. (2024). Membentuk kedisiplinan dan motivasi belajar mahasiswa: Studi berdasarkan pemikiran John Dewey. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 155. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2826>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on smart apps creator. *AL-ISHLAH Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain multimedia pembelajaran tari rakyat berbasis android sebagai self directed learning mahasiswa dalam perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Kondo, E., Dolonseda, H. P., Sendiang, D. J., & Palilingan, V. R. (2026). Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran deep learning dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa jurusan pendidikan IPS. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 24. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9380>
- Lestari, T. A., Mukhlis, M., Jamaluddin, J., Handayani, B. S., Setiawan, H. D., & Madani, S. (2025). Pengembangan dan efektivitas media pembelajaran VR (virtual reality) berbasis gaya belajar visual untuk siswa di kota Mataram. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1934. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7538>
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., Hariyati, N., & Budiyanto, B. (2025). Transformasi digital dalam pendidikan Indonesia: Analisis kebijakan dan implikasinya terhadap kualitas pembelajaran. *Mudir Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 52. <https://doi.org/10.55352/mudir.v7i1.1290>
- Nirmala, T. N. D. (2025). Smart Hr for smart school: Mengintegrasikan teknologi digital untuk administrasi pendidikan efisien dan efektif. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 5(2), 8932. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.1402>
- Palupi, D. A. P., & Cahjono, M. P. (2022). Pengaruh media pembelajaran dan lingkungan akademis terhadap minat belajar mahasiswa. *Kelola Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 212. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v9.i2.p212-222>
- Palupi, R. D., Damayanti, D., Kristina, D., & Loreta, A. F. (2025). Analisis motivasi mahasiswa dalam pelaporan prestasi mahasiswa untuk capaian indikator kinerja utama Universitas Negeri Semarang. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(3), 782. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i3.7038>
- Picauly, V. E. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1278>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

- Rosita, R., Jumrah, J., Rahmayani, S., & Hamdana, H. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan: Pelatihan tools AI untuk mendukung pengajaran dan administrasi guru. *Room of Civil Society Development*, 3(6), 235. <https://doi.org/10.59110/rcsd.438>
- Side, S., & Munawwarah, M. (2025). Pembelajaran berbasis studi kasus dalam pendidikan kimia: Pemahaman dan analisis, evaluasi motivasi, keterlibatan mahasiswa. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 321. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4616>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sujadi, I., Kurniawati, I., & Wulandari, A. N. (2020). Upaya meningkatkan pembelajaran berorientasi HOTS bagi guru matematika SMP kota Surakarta dengan pemanfaatan hasil program AKSI for school. *DEDIKASI Community Service Reports*, 2(1). <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v2i1.35211>
- Suoranta, J., Teräs, M., Teräs, H., Jandrić, P., Ledger, S., Macgilchrist, F., & Prinsloo, P. (2021). Speculative social science fiction of digitalization in higher education: From what is to what could be. *Postdigital Science and Education*, 4(2), 224. <https://doi.org/10.1007/s42438-021-00260-6>
- Susanti, R. (2023). Penulisan karya ilmiah sebagai salah satu tools meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *JURNAL INOVASI EDUKASI*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i1.652>
- Syawalín, F., Kurniawan, A. T., Ramadhanti, A. F., Sari, A. P., Nhestia, K. A., & Putri, K. (2026). Pengaruh gamifikasi terhadap pemahaman konsep penganggaran dalam akuntansi manajemen dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi pada mahasiswa pendidikan akuntansi. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 131. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9382>
- Unisa, L., Azzahra, S. F., Juanda, M., Rahmanda, M. D., & Abdurrahmansya, A. (2025). Problematik implementasi penguatan potensi siswa dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 931. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.7835>
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>
- Xerri, D. (2025). Enhancing reflective practice in language teacher education: Technology as a critical reflective partner. *Technology in Language Teaching & Learning*, 7(2), 103214. <https://doi.org/10.29140/tltl.v7n2.103214>
- Yang, J. (2023). Challenges and opportunities of generative artificial intelligence in higher education student educational management. *Advances in Educational Technology and Psychology*, 7(9). <https://doi.org/10.23977/aetp.2023.070914>