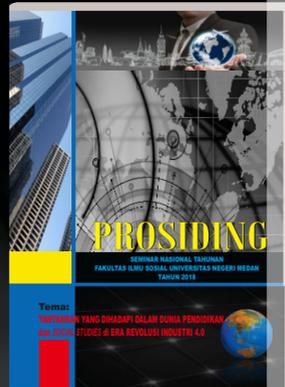


PROSIDING



<http://semnasfis.unimed.ac.id>



PROSIDING SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

Tema:
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN
dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



9 772548 435001

DIGITAL LIBRARY
Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

Tema: Tantangan Yang dihadapi Dalam Dunia Pendidikan
dan Social Studies di Era Revolusi Industri 4.0

Vol. 2, Tahun 2018

p-ISSN 2549-435X



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
TAHUN 2018

Tema:
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN
dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga tim penyusun dapat menyelesaikan prosiding seminar nasional sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Prosiding ini merupakan hasil dari kegiatan seminar nasional tahunan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Seminar nasional tahun 2018 mengangkat tema tentang : “Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Dan *Social Studies* Di Era Revolusi Industri 4.0” dengan sub-sub tema yang meliputi : (1) Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0; (2) Inovasi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0; (3) Strategi Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Menghadapi Revolusi Industri 4.0; (4) Pembelajaran Karakter Berbasis IT; (5) Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Era Revolusi Industri 4.0; (6) Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0; (7) Pembelajaran Berbasis Tanggap Bencana; (8) Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet.

Di era revolusi industri 4.0 yang penuh dengan perubahan dan tuntutan, mengharuskan lembaga pendidikan dapat merespon dan melakukan inovasi secara komprehensif terhadap kurikulum dengan segala perangkat pembelajarannya. Untuk itu, diharapkan melalui kegiatan seminar nasional ini dapat diperoleh ide-ide dan gagasan-gagasan baik dari para narasumber maupun dari peserta yang terdokumentasi dalam bentuk prosiding seminar nasional. Kehadiran prosiding ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi para pembaca, khususnya bagi para akademisi dan guru dalam meningkatkan kompetensi di era revolusi industri 4.0.

Tim penyusun menyadari bahwa prosiding dari hasil seminar ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, tim penyusun mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca yang budiman untuk kesempurnaan prosiding ini. Akhir kata, disampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan masukannya hingga terselesainya prosiding ini.

Medan, Desember 2018
Dekan FIS UNIMED

Dra. Nurmala Berutu, M.Pd

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Kajian Tantangan Pembelajaran IPS di Era 4.0 Prayoga Bestari	439 - 442
Pendidikan HAM di Era Digital; Peluang dan Tantangan Majda El Muhtaj	443 - 447
Pembelajaran Karakter Berbasis IT Ricu Sidiq	448 - 450
Tantangan Pendidikan pada Era Revolusi 4.0 Murni Eva Marlina Rumapea	451 - 455
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Autoplay” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Sri Hadiningrum	456 - 459
Konsep Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan Supsiloani	460 - 464
Kesiapsiagaan Komunitas Sekolah dalam Mengadapi Bencana Banjir (Studi di SD Negeri No.060970 dan SD Negeri No.065009) Kecamatan Medan Belawan Poppy Ramadhani & Nurmala Berutu	465 - 470
Penggunaan Aplikasi <i>Learning Management System</i> pada Model Pembelajaran <i>Hybrid/ Blended Learning</i> sebagai Strategi Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di Prodi Pendidikan Antropologi UNIMED Ayu Febryani	471 - 474
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> terhadap Hasil Belajar PKn Mahasiswa Jurusan PPKn FIS UNIMED Sri Yunita	475 - 478
Kompetensi Penulisan Karya Ilmiah dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Ilmiah Mahasiswa Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial UNIMED Tahun 2017 Parlaungan Gabriel Siahaan, Dkk	479 - 484
Relasi Elit dengan Rakyat Kaitannya dengan Masa Depan Ideologi Negara Tm. Jamil & Maimun	485 - 488
Kecenderungan Sentipetal pada Masyarakat Jawawawo – Keo Tengah Yakobus Ndona	489 - 493
Strategi Adaptasi Mahasiswi dalam Menempuh Peminatan di Program Studi Teknik Bangunan Universitas Negeri Medan Ratih Baiduri & Boyke Rinaldi Panggabean	494 - 496
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Sosiologi & Antropologi Budaya Hodriani & Rosnah Siregar	497 - 501
Integrasi Sains dan Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Hapni Laila Siregar	502 - 506
Pemilihan Tanpa Kontestasi : Kotak Kosong Versus Kandidat Tunggal pada PILKADA Serentak 2018 di Kabupaten Deli Serdang Eron L. Damani	507 - 511

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH SOSIOLOGI & ANTROPOLOGI BUDAYA

(Studi Penelitian dan Pengembangan di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Unimed)

Hodriani¹

Rosnah Siregar²

^{1&2}Dosen Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

Corresponding author: hodrianis@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan atas kondisi pembelajaran mata kuliah Sosiologi dan Antropologi yang selama ini berlangsung di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Rendahnya motivasi belajar mahasiswa, ditambah dengan disatukannya mata kuliah Sosiologi dan Antropologi menjadi permasalahan tersendiri dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, khususnya upaya dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Untuk itu perlu kiranya melakukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian ini dilakukan di Jurusan PPKn FIS Unimed. Metode yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan penelitian R&D. Langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri atas (1) studi pendahuluan; (2) studi pengembangan; dan (3) uji coba media. Hasil penelitian menunjukkan (1) kondisi pembelajaran sosiologi dan antropologi sosial saat ini masih dilaksanakan kurang bervariasi terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. (2) Dalam pengembangan media pembelajaran multimedia harus diperhatikan elemen-elemen pengembangan serta kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran; (3) Terjadinya peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata kuliah Sosiologi dan Antropologi Budaya.

Kata kunci: Sosiologi dan Antropologi, Motivasi Belajar, Media Berbasis Multimedia,

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan dari masa ke masa telah membawa pendidikan juga mengikuti perkembangan guna menjawab tantangan bangsa dan global. Perubahan kurikulum dari waktu ke waktu semata-mata untuk mencari rumusan yang tepat bagi pendidikan Indonesia. Perkembangan yang terjadi di dunia internasional telah mendorong Indonesia pada kesempatan untuk mengembangkan pendidikan Indonesia ke arah yang lebih baik lagi sesuai dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yakni "mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Jenjang pendidikan Indonesia dari tingkat sekolah dasar sampai pada Perguruan Tinggi juga mengalami perubahan baik dari segi kurikulum dan kelembagaan.

Tujuan pendidikan nasional dan visi Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi di atas pada dasarnya menginginkan terciptanya sumber daya manusia Indonesia yang kreatif, cakap. Hal ini terlebih pada menghadapi tantangan global dunia dan teknologi tiada batas yang menempatkan individu bukan hanya cerdas pada aspek kognitif, akan tetapi harus didukung oleh aspek afektif dan psikomotorik.

Untuk memperkuat fungsi dari mata kuliah ini dengan diberlakukannya KKNi pada Tahun Ajaran 2017/2018, jurusan PPKn berupaya mengintegrasikan kedua mata kuliah ini menjadi satu yakni Sosiologi dan Antropologi Budaya dengan bobot SKS menjadi 3. Tidak begitu jelas apa yang menjadi tujuan dirampingkannya kedua mata kuliah ini menjadi satu mata kuliah yang terintegrasi. Akan tetapi secara umum dengan mengurangi beban SKS dari kedua mata kuliah ini, akan memberi kesempatan bagi mata kuliah lain untuk memperbanyak beban SKS nya. Akan tetapi menurut hemat peneliti ada beberapa kelemahan diberlakukannya kebijakan pengurangan beban SKS serta disatukannya kedua mata kuliah ini. *Pertama*, bagi disiplin ilmu Pkn kedua mata kuliah ini adalah mata kuliah dasar yang sangat penting dan harus dipelajari oleh mahasiswa. Jika muara akhir dari Pkn mahasiswa menjadi calon guru yang mampu mengembangkan kompetensi kewarganegaraan (sikap, pengetahuan dan keterampilan), maka dasar utama yang harus dipahami mahasiswa adalah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang berkembang dalam masyarakat. Untuk mengetahui hal tersebut maka pengetahuan mahasiswa harus diperkuat melalui mata kuliah antropologi dan sosiologi tidak secara terpisah.

Media pembelajaran berbasis multimedia sangat penting dalam pembelajaran Sosiologi dan Antropologi. Ketersediaan media pembelajaran multimedia menjadi penting karena dosen bukanlah satu-satunya sumber belajar sekaligus media penyampainya. Hal inilah yang menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah sosiologi dan antropologi budaya.

Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata kuliah Sosiologi dan Antropologi Budaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?
2. Bagaimanakah efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?

Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan menemukan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia mata kuliah Sosiologi dan Antropologi Budaya di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Medan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Jurusan PPKn di Universitas Negeri Medan. Karena penelitian ini adalah penelitian *research and development* (R&D) yang terdiri atas tahapan penelitian, maka yang menjadi subjek penelitian disesuaikan dengan tahap penelitian tersebut yakni:

1. Pada tahap survai awal (prasurvey).
2. Pada tahap pengembangan.
3. Pada tahap uji coba.

Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk menemukan analisis kebutuhan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata kuliah Sosiologi dan Antropologi Budaya di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Medan. Penelitian kualitatif juga digunakan untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran PKn yang selama ini terjadi di Unimed. Penelitian kualitatif juga digunakan untuk menemukan secara konseptual media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Sosiologi dan Antropologi Budaya di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Medan, serta bagaimana mengimplementasikan media tersebut dalam perkuliahan di dalam kelas.

Metode Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1988:571) dengan 10 langkah, yang kemudian oleh peneliti disederhanakan menjadi 3 langkah besar. Hal ini sesuai pendapat dari Sukmadinata (1999) bahwa tiga langkah penelitian tersebut yaitu (1) Tahap Penelitian Pendahuluan (Survey Awal); (2) Tahap Pengembangan Media; dan (3) Tahap Uji Coba. Berikut Digambarkan tahapan dalam penelitian ini:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Media Multimedia Sosiologi dan Antropologi Budaya.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Untuk menjangkau data tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, peneliti melakukan wawancara terhadap satu orang dosen antropologi dan sosiologi di Jurusan PPKn serta satu orang dosen ahli media.

Dosen Sosiologi dan Antropologi dengan kode (DA 1) dan dosen ahli media dengan kode (DA 2). Berikut hasil wawancaranya:

Materi-materi yang perlu ada dalam media berbasis multimedia

Pemilihan materi pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran. Untuk pengembangan media materi pembelajaran harus dipilih dan dipilah agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan materi pembelajaran adalah tentang unsur-unsur kebudayaan serta perubahan masyarakat dalam perubahan sosial. Menurut DA 1 pemilihan materi ini sangat penting karena materi ini sangat kontekstual dan dalam pelaksanaannya sulit dipahami oleh mahasiswa. Hal senada juga dikemukakan oleh DA 2 bahwa materi dalam mengembangkan media akan lebih baik itu bersifat kontekstual sehingga materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa, karena bersentuhan secara langsung dengan kehidupan mahasiswa. Hal ini kemudian dipertegas oleh narasumber DA 1 bahwa pemilihan materi pembelajaran disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam mata kuliah sosiologi dan antropologi sosial.

Tabel 1 : Pengorganisasi materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

No	Komponen	Substansi Media
1	Judul media pembelajaran	Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Unsur kebudayaan dan Interaksi Dinamika Sosial Budaya Pada 8 Etnis di Sumatera Utara”.
2	Materi	1. Unsur-unsur kebudayaan 2. Interaksi dinamika sosial budaya 3. 8 etnis Sumatera Utara 4. Perubahan Sosial Budaya
3	Tahun produksi dan uji coba	2017 (September s.d Nopember)
4	Program yang digunakan	Flash, convert audio-video, powepoint
5	Tim pengembang	Hodriani, dkk

Tabel 1 di atas, menggambar tentang pengorganisasi materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Materi tersebut adalah unsur-unsur kebudayaan, interaksi dinamika sosial budaya, 8 etnis Sumatera Utara serta perubahan sosial budaya.

Elemen media (gambar, video, teks) dan cara mengoprasikannya

Media pembelajaran berbasis multimedia harus memenuhi berbagai elemen media. Menurut (DA 2) sebuah media yang dikembangkan minimal harus memenuhi 4 unsur yaitu video, audio, gambar dan teks. Karena berbasis multimedia menurut (DA 2) maka media pembelajaran yang dikembangkan pastilah lebih menarik dibandingkan dengan media-media lainnya. Hal ini akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga para mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, menurut narasumber (DA 2) bahwa dalam pemilihan media yang digunakan si pengembang harus memfilter media yang dipilih. Jangan sampai video, audio, gambar dan teks yang dipilih terdapat konten-konten yang berbau sara, pornografi, dan sebagainya. Karena ini bagian dari pembelajaran maka media juga harus suci dari berbagai konten tersebut. Untuk itu, dosen harus memperhatikan dan menseleksi secara benar elemen-elemen media yang akan digunakan. Sekaitan dengan itu, menurut DA 1 bahwa karena multimedia yang akan dikembangkan berkaitan dengan unsur-unsur kebudayaan, maka elemen media yang akan digunakan harus lebih banyak pada gambar-gambar atau video berkenaan tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada di Sumatera Utara.

Efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Hasil Uji Coba Media)

Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba terbatas dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama melakukan penilaian internal terhadap dosen lain yang mengampuh mata kuliah sosiologi antropologi sosial, serta melakukan uji coba sederhana kepada 15 mahasiswa jurusan PPKn. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan serta sejalan dengan aspek-aspek penilaian media yakni (1) Keragaman Elemen Media media pembelajaran berbasis multimedia; (2) Keselarasan multimedia dan tujuan pembelajaran; dan (3) Kebermanfaat multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hasil dari respon pada uji terbatas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk dilakukan pad uji coba terbatas.

Hasil Uji Coba Luas

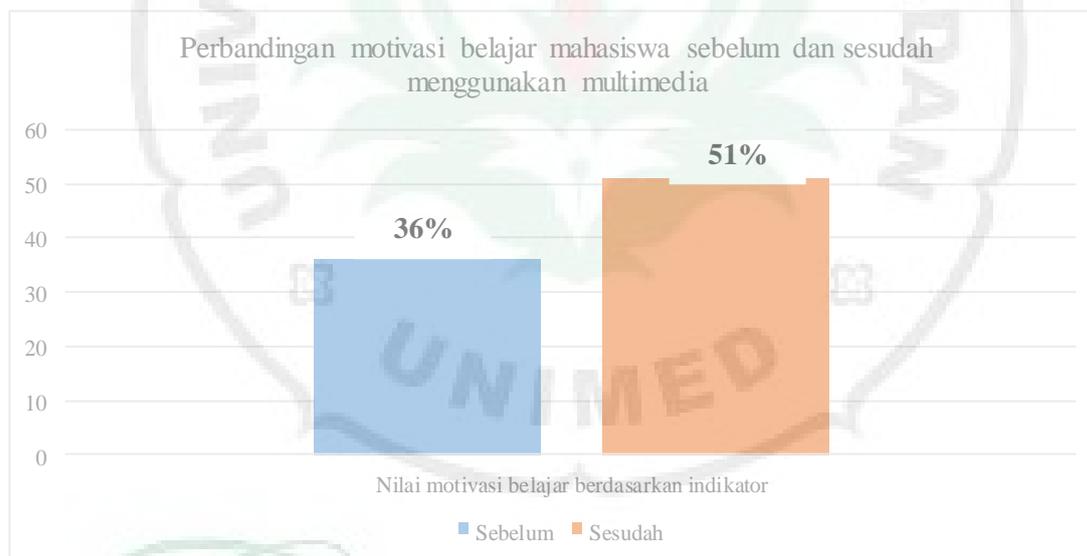
Setelah dilakukan uji coba terbatas, selanjutnya media pembelajaran multimedia interaktif diuji luas untuk melihat apakah media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah sosiologi antropologi. Mahasiswa yang diuji pada uji coba luas adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah sosiologi antropologi sosial di jurusan PPKn dengan jumlah 24 orang. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah pembelajaran dengan memperhatikan

RPS dan silabus yang telah disusun. Berikut perbandingan hasil motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Tabel 2: Perbandingan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

No	Aspek/Indikator Penilaian	Motivasi belajar mahasiswa										F
		Sebelum uji coba					Sesudah uji coba					
		STS	TS	RR	S	SS	STS	TS	RR	S	SS	
1	Perhatian	22	23	16	19	20	17	16	14	26	28	24
2	Kesesuaian	18	32	18	14	18	18	18	15	18	31	24
3	Percaya diri	14	31	16	18	21	14	17	17	24	27	24
4	Kepuasan	19	28	18	19	15	13	17	21	25	25	24
Jumlah		18	29	17	18	19	16	17	17	23	28	24
Nilai motivasi		47%			36%			33%			51%	

Dari tabel di atas, terlihat bahwa persentase motivasi belajar mahasiswa adalah sebesar 36%. Setelah dilakukan uji coba terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar mahasiswa menjadi 51% dari aspek perhatian, kesesuaian, percaya diri dan kepuasan. Data di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran sosiologi dan antropologi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Untuk melihat perbandingan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia, maka dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Dari grafik di atas, tampak telah terjadi peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan setelah mahasiswa menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas lebih menarik mampu meningkatkan keingintahuan, perhatian, percaya diri, dan sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian dapatlah kita simpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah sosiologi dan antropologi sosial.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini karena media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Maka dari itu perkembangan media pembelajaran adalah sebuah keniscayaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mata kuliah sosiologi dan antropologi sebagai mata kuliah yang diberikan kepada mahasiswa di Jurusan PPKn FIS Unimed juga sebaiknya dibelajarkan dengan media pembelajaran yang multimedia bukan lagi dengan pendekatan sederhana contohnya ceramah. Bila dikaitkan dengan substansi materi-materi sosiologi dan antropologi budaya yang bersifat konsep, fakta, maupun prinsip, maka perlu kiranya ada media pembelajaran yang mampu menjelaskan dan mengungkapkan materi tersebut secara lebih kongkrit sehingga mahasiswa mampu lebih mudah

memahami materi-materi sosiologi dan antropologi budaya. Media yang dimaksud tersebut adalah media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Suryadi (Suryadi, 2006: 43).

Untuk itu ketersediaan media pembelajaran multimedia menjadi penting karena dosen bukanlah satu-satunya sumber belajar sekaligus media penyampainya. Dengan demikian, hal inilah yang menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah sosiologi dan antropologi budaya. Dengan demikian pengembangan media berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah sosiologi dan antropologi telah mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Apalagi media tersebut dikemas melalui pemanfaatan teknologi agar merangsang keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang terdiri dari berbagai elemen penting, mampu merangsang indera peserta didik sehingga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan media dalam perkuliahan Sosiologi dan Antropologi Budaya dalam penelitian ini diharapkan menjadi inovasi bagi pembelajaran di PT sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran khususnya dan tujuan pendidikan pada umumnya. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan media yang sama agar menciptakan pembelajaran yang jauh lebih berkualitas.

REFERENSI

- Cohen, Bruce J. (1982). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadli, Y. (2008). *Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Tesis pada SPS UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Koentjaraningrat, 2004. *Pengantar Antropologi Sosial dan Budaya*, Jakarta. Universitas Terbuka.
- Miles, M.B. & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dari judul *Qualitative Data Anlysis*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Soekanto, Sarjono. (1990) *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas+Undang-undang Tentang Perguruan Tinggi 12 Tahun 2012.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.