



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH UMUM BAHASA INDONESIA DI UNIVERSITAS LAMPUNG

Ayu Setiyo Putri¹⁾, Bambang Riadi²⁾, Heru Prasetyo³⁾, Khaerul Fikri⁴⁾, Siti Nurazizah⁵⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾Universitas Lampung

email: ayu.setiyo@fkip.unila.ac.id¹⁾, bambang.riadi@fkip.unila.ac.id²⁾,
heru.prasetyo59@fkip.unila.ac.id³⁾, khairulfikri789@gmail.com⁴⁾,
sitinurazizah@gmail.com⁵⁾

Abstract

This study aims to analyse the need for the development of interactive learning media based on digital technology in the Indonesian Language General Course (MKU) at the University of Lampung. The method used is descriptive with a qualitative approach, through the distribution of online questionnaires to 24 students from various faculties. The data were analysed descriptively by calculating the frequency and percentage of respondents' answers, then interpreted qualitatively. The results showed that 54.2% of students considered the learning materials insufficient for their learning needs, 70.8% had difficulty finding relevant learning resources, and 50% felt that their learning time was taken up by searching for references. In addition, 66.7% of respondents were more motivated to learn with interactive visual media, while 83.5% considered the development of e-learning applications to be effective in supporting learning. These findings emphasise the need to develop digital-based interactive learning media that can increase motivation, learning effectiveness, and access to credible learning resources. Such media innovations are expected to support adaptive learning in line with the demands of the Society 5.0 era and contribute to improving the quality of higher education in Indonesia.

Keywords: Needs analysis, Indonesian language, pevelopment

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital pada Mata Kuliah Umum (MKU) Bahasa Indonesia di Universitas Lampung. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif, melalui penyebaran kuesioner daring kepada 24 mahasiswa dari berbagai fakultas. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban responden, kemudian diinterpretasikan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 54,2% mahasiswa menilai materi pembelajaran belum mencukupi kebutuhan belajar, 70,8% mengalami kesulitan mencari sumber belajar yang relevan, dan 50% merasa waktu belajar tersita untuk mencari referensi. Selain itu, 66,7% responden lebih termotivasi belajar dengan media visual interaktif, sementara 83,5% menilai pengembangan aplikasi *e-learning* efektif untuk mendukung pembelajaran. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang mampu meningkatkan motivasi, efektivitas belajar, dan akses terhadap sumber belajar yang kredibel. Inovasi media tersebut diharapkan dapat mendukung pembelajaran adaptif sesuai tuntutan era Society 5.0 dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia.

Kata kunci: Analisis kebutuhan, Bahasa Indonesia, pengembangan



I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah memasuki era *society 5.0*, sebuah konsep masyarakat cerdas yang pertama kali diperkenalkan di Jepang pada 21 Januari 2019. Konsep ini merupakan tahap lanjutan dari *industry 4.0* yang menempatkan manusia sebagai pusat inovasi teknologi dengan tujuan menciptakan keseimbangan antara kemajuan digital dan nilai-nilai kemanusiaan (Shahroom & Hussin, 2018). Dalam konteks pendidikan, era *society 5.0* menuntut adanya transformasi sistem pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan sosial masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, dan peningkatan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital (Pare, 2023).

Kemajuan teknologi pada era ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui integrasi teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar (Isti'ana, 2024). Salah satu bentuk penerapannya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas partisipatif dalam satu kesatuan sistem pembelajaran. Media pembelajaran

interaktif tidak hanya berperan sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Dzikri, 2023).

Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi, sistem pendidikan Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan tingkat pemanfaatannya di lingkungan pembelajaran (Agista, 2025). Mahasiswa saat ini, sebagai generasi *digital native*, sudah sangat terbiasa menggunakan perangkat teknologi untuk aktivitas sosial, hiburan, dan komunikasi. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar masih tergolong rendah (Gayatri dkk., 2015; Sim dan Butson, 2013). McMahan dan Pospisil (2005) menegaskan bahwa mahasiswa modern cenderung mengandalkan perangkat digital, seperti laptop dan ponsel pintar, untuk memperoleh informasi, tetapi mereka seringkali tidak mendapatkan panduan yang cukup dalam menggunakannya secara produktif untuk pembelajaran.

Rendahnya penggunaan teknologi untuk tujuan akademik dapat disebabkan oleh



beberapa faktor, seperti keterbatasan sumber belajar digital yang relevan, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta minimnya pelatihan bagi dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif (Arthur dkk., 2019). Menurut Anatasya dkk. (2021), dalam konteks pendidikan, kebutuhan dapat diartikan sebagai kondisi yang menuntut pemenuhan berbagai aspek agar proses pembelajaran berlangsung optimal, termasuk ketersediaan tenaga pendidik, sarana-prasarana, kurikulum, dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pemenuhan kebutuhan tersebut menjadi landasan penting untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan komunikatif (Azzah Risti Meliyani, 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, Hong (dalam Utomo, 2013) mengemukakan bahwa terdapat sembilan faktor yang memengaruhi kreativitas guru dalam mengajar, yaitu kualitas pribadi, gaya berpikir, latar belakang keluarga, pengalaman karier, kepercayaan, usaha pribadi, motivasi, pengetahuan, serta lingkungan. Jika faktor-faktor tersebut terpenuhi, pendidik akan lebih mudah mengembangkan kreativitasnya dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sayangnya, dalam praktik di lapangan, masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya menguasai

kemampuan tersebut. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, monoton, dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik (Satar, dkk. 2025).

Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip *society 5.0* juga mendukung upaya pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya pada poin ke-4 yaitu *quality education*. Pendidikan yang inklusif, inovatif, dan berbasis teknologi akan membantu mewujudkan sistem pembelajaran yang merata dan berkeadilan di era digital. Dengan demikian, penelitian mengenai analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa sistem pendidikan tinggi, khususnya di Universitas Lampung, mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan mahasiswa generasi Z.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak dalam proses pembelajaran MKU Bahasa Indonesia. Media tersebut diharapkan mampu menjawab tantangan keterbatasan sumber belajar, meningkatkan motivasi mahasiswa, serta mendukung proses belajar yang kolaboratif dan kreatif sesuai dengan tuntutan era *society*



5.0. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi secara mendalam kondisi aktual pembelajaran, kesenjangan sumber belajar, serta preferensi mahasiswa terhadap media digital sebagai dasar pengembangan inovasi media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi.

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan kondisi aktual pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi serta mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran secara mendalam. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring (Google Form) yang berisi pertanyaan tertutup dengan tiga alternatif jawaban, yaitu “Ya,” “Tidak,” dan “Mungkin.” Kuesioner tersebut disebarluaskan kepada mahasiswa Universitas Lampung dari berbagai fakultas yang telah atau sedang menempuh Mata Kuliah Umum (MKU) Bahasa Indonesia. Jumlah responden yang berpartisipasi sebanyak 24 orang.

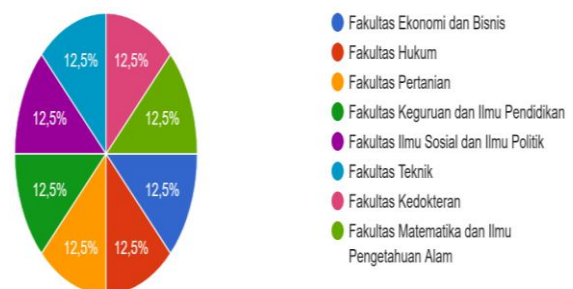
Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif. Setiap jawaban responden dihitung frekuensi dan persentasenya untuk mengetahui kecenderungan serta tingkat urgensi

kebutuhan pembelajaran. Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan secara kualitatif guna memperoleh gambaran mengenai kesenjangan pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Melalui teknik ini, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran MKU Bahasa Indonesia masih memerlukan pengembangan, terutama untuk mengatasi keterbatasan waktu belajar serta kesulitan mahasiswa dalam mengakses sumber belajar yang relevan dan kredibel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identitas Responden

Indikator identitas responden diberikan sebagai pertanyaan awal untuk mengetahui identitas responden secara singkat. Pada indikator identitas responden terdapat pertanyaan asal fakultas. Responden merupakan mahasiswa Universitas Lampung yang berasal dari semua fakultas di Universitas Lampung.



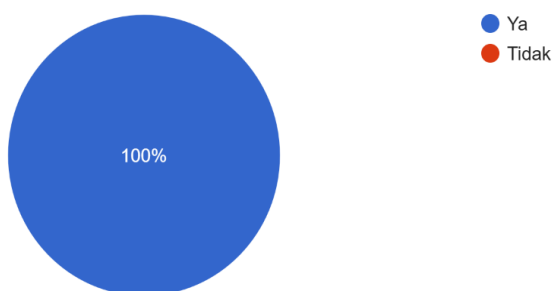
Gambar 1. Identitas Responden

Berdasarkan data tersebut, didapatkan bahwa responden berasal dari seluruh fakultas yang ada di Universitas Lampung. Dengan



data rincian 12,5% responden Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 12,5% responden Fakultas Hukum, 12,5% responden Fakultas Pertanian, 12,5% responden Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 12,5% responden Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 12,5% responden Fakultas Teknik, 12,5% responden Fakultas Kedokteran, 12,5% responden Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Pertanyaan mengenai identitas dan kesesuaian responden terhadap kebutuhan penelitian ini ditunjukkan pada diagram di bawah dengan pertanyaan, “Apakah Anda sudah/sedang menempuh MKU Bahasa Indonesia?” Indikator tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kesesuaian responden dengan target kuisisioner. Untuk memastikan validitas responden (bahwa responden adalah pengguna MKU Bahasa Indonesia) dan mengidentifikasi populasi penelitian yang relevan.



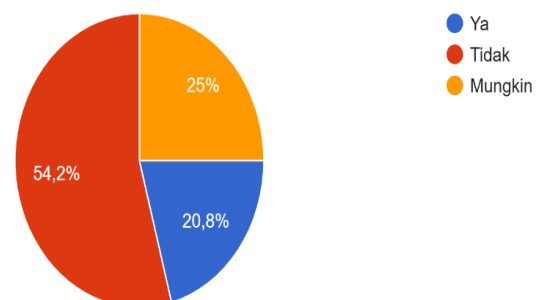
Gambar 2. Validitas Responden

Berdasarkan data pada diagram di atas responden yang telah mengisi kuisisioner sedang atau sudah menempuh mata kuliah

umum Bahasa Indonesia. Ditunjukkan dengan angka 100% jawaban “ya”, bahwa responden sedang atau sudah menempuh mata kuliah umum Bahasa Indonesia.

2. Kondisi Aktual dan Kesenjangan

Indikator kondisi aktual pada proses pembelajaran mata kuliah umum Bahasa Indonesia dan kesenjangan pada mata kuliah diidentifikasi dengan empat indikator. Indikator pertama bertujuan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap kecukupan materi atau media yang sudah ada dan digunakan pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Indikator kedua mengidentifikasi waktu yang digunakan oleh responden dalam mengumpulkan berbagai sumber belajar mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Indikator ketiga dan keempat mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam mencari sumber belajar yang relevan, berkualitas, dan kredibel.



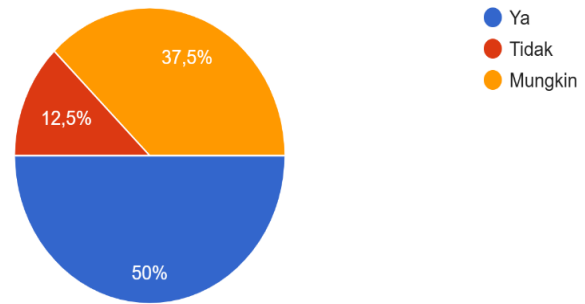
Gambar 3. Media dan Materi Perkuliahan

Diagram di atas menunjukkan data yang berasal dari indikator persepsi responden terhadap kecukupan materi atau



media yang sudah ada dan digunakan pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Berdasarkan data pada diagram di atas materi mata kuliah umum Bahasa Indonesia dirasa masih belum memenuhi kebutuhan responden. Hal ini, dibuktikan dengan jawaban “tidak” sebanyak 54,2% dan jawab ragu-ragu “mungkin” sebanyak 25%. Sebagian besar responden tidak merasakan kecukupan terhadap materi yang diberikan, Sebagian lain merasa ragu-ragu terhadap kecukupan tersebut. Hanya 20,8% responden yang merasa cukup dengan materi yang diberikan oleh dosen dalam kelas mata kuliah umum Bahasa Indonesia.

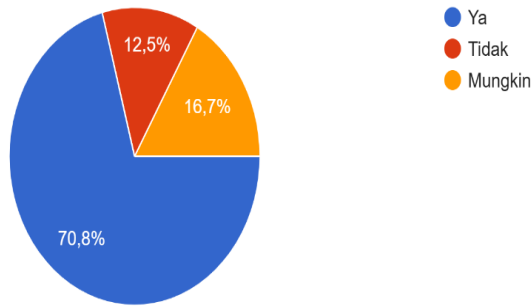
Indikator kedua mengidentifikasi waktu yang digunakan oleh responden dalam mengumpulkan berbagai sumber belajar mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Mata kuliah umum Bahasa Indonesia membutuhkan banyak referensi sumber belajar yang perlu diakses oleh mahasiswa. Untuk mengakses beberapa sumber belajar tersebut tentu dibutuhkan cukup banyak waktu. Indikator kedua mengidentifikasi apakah waktu yang digunakan mahasiswa dalam mengakses sumber referensi mata kuliah, seperti artikel ilmiah, jurnal, KBBI, EYD, dsb. cukup menyita waktu belajar.



Gambar 4. Waktu Akses Sumber Belajar

Berdasarkan data pada diagram di atas responden menjawab “ya” sebanyak 50%, responden menjawab “mungkin” atau ragu-ragu sebanyak 37,5%, dan reponden menjawab “tidak” sebanyak 12,5%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden (50%) merasakan disefisiensi waktu belajar.

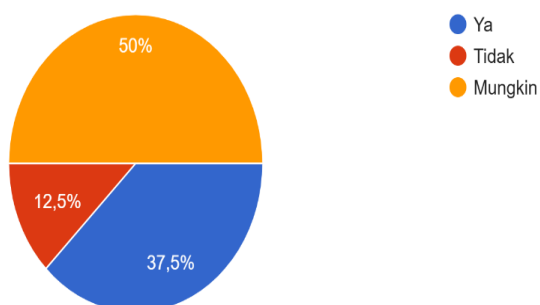
Indikator ketiga mengukur kesulitan aksesibilitas sumber dan relevansi sumber yang dicari sendiri oleh mahasiswa. Keterbatasan waktu belajarr di dalam kelas serta konsep pembelajaran mandiri oleh mahasiswa menuntut mahasiswa untuk mencari sumber belajar di luar ruang perkuliahan. Akan tetapi, tidak semua akses referensi dan sumber belajar mata kuliah umum Bahasa Indonesia familiar diakses oleh mahasiswa terutama mahasiswa umum selain mahasiswa dari program studi Bahasa Indonesia.



Gambar 5. Aksesibilitas dan Relevansi Sumber

Diagram di atas menunjukkan 70,8% responden menjawab “ya” untuk kesulitan aksesibilitas sumber dan relevansi sumber belajar, 16,7% menjawab “mungkin”, dan 12,5% menjawab tidak. Berdasarkan data tersebut, Sebagian besar responden atau 70,8% reponden merasakan kesulitan terhadap aksesibilitas sumber dan relevansi sumber belajar yang perlu dicari.

Indikator keempat mengukur kualitas sumber belajar yang dapat diakses dan ditemukan. Selain sumber belajar atau referensi yang kurang familiar, sumber belajar dengan kualitas yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa seringkali sulit ditemukan.

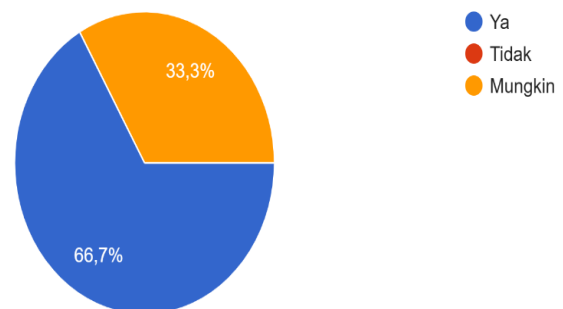


Gambar 6. Kualitas Sumber Belajar

Diagram di atas menunjukkan 50% reponden menjawab “mungkin”, 37,5% responden menjawab “ya”, dan 12,5% responden menjawab “tidak”. Berdasarkan data tersebut kualitas sumber belajar yang diakses oleh mahasiswa dalam mata kuliah umum Bahasa Indonesia masih belum sepenuhnya baik. Hal ini ditunjukkan dengan hanya 12,5% responden yang menjawab dengan yakin tidak kesulitan dalam mencari sumber yang berkualitas dan kredibel.

3. Kebutuhan Media dan Preferensi

Indikator selanjutnya mengukur preferensi mahasiswa terhadap format media yang lebih modern dan beragam. Indikator ini bertujuan mengidentifikasi motivasi belajar mahasiswa terhadap preferensi format media pembelajaran yang lebih modern dan beragam, seperti dalam video, infografis, dsb.



Gambar 7. Preferensi Mahasiswa

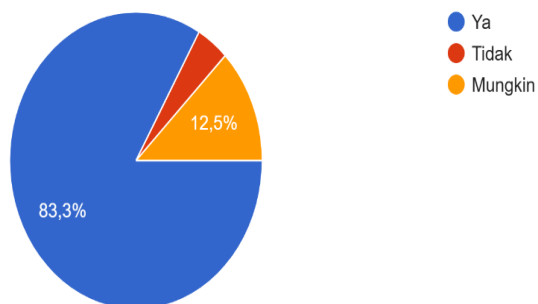
Diagram di atas menunjukkan 66,7% reesponden menjawab “ya”, 33,3% reponden menjawab “mungkin”, dan 0% responden menjawab “tidak”. Data tersebut dapat diidentifikasi bahwa motivasi belajar



mahasiswa dapat dipengaruhi oleh preferensi format media pembelajaran yang lebih modern dan beragam. Sebagian besar responden menjawab “ya” dengan yakin dan Sebagian lainnya menjawab “mungkin” ragu-ragu bahwa responden akan termotivasi dengan preferensi format media pembelajaran yang lebih modern dan beragam.

4. Aplikasi *E-learning* sebagai Solusi

Setelah lima indikator untuk mengidentifikasi kondisi aktual serta kebutuhan media dan preferensi, indikator selanjutnya mengidentifikasi urgensi solusi permasalahan yang timbul. Urgensi dalam menciptakan solusi aktual berupa aplikasi *e-learning* untuk masalah serta preferensi yang dibutuhkan oleh mahasiswa.

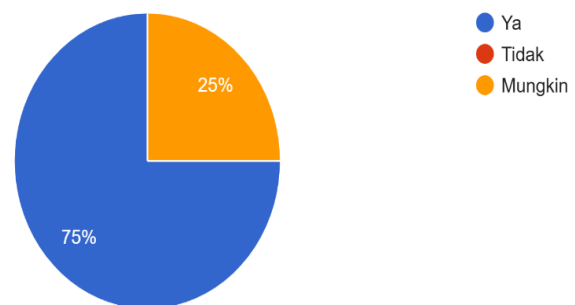


Gambar 8. Solusi Permasalahan

Diagram di atas menunjukkan 83,5% responden menjawab “ya”, 12,5%, menjawab “mungkin”, dan 4.2% lainnya menjawab “tidak”. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *e-learning* yang dapat menggabungkan sumber referensi yang kredibel akan dapat mempermudah

mahasiswa dalam mengakses dan memahami materi mata kuliah umum Bahasa Indonesia.

Indikator selanjutnya mengidentifikasi kesediaan responden terhadap penggunaan aplikasi *e-learning* dalam pembelajaran mata kuliah umum Bahasa Indonesia untuk membantu mengakses semua kebutuhan materi dan evaluasi,



Gambar 9. Penggunaan Aplikasi *E-learning*

Diagram di atas menunjukkan 75% responden menjawab “ya” bahwa responden bersedia menggunakan aplikasi *e-learning* untuk mengakses semua materi dan evaluasi mata kuliah umum Bahasa Indonesia. 25% responden menjawab “mungkin” untuk kesediaan menggunakan aplikasi *e-learning* dan 0% menjawab “tidak” bersedia.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Mata Kuliah Umum (MKU) Bahasa Indonesia di Universitas Lampung masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam ketersediaan dan



pemanfaatan media pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa menilai materi yang ada belum mencukupi kebutuhan belajar, mengalami kesulitan dalam mencari sumber yang relevan dan kredibel, serta merasa waktu belajar mereka tersita karena harus mencari referensi secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan mahasiswa dengan media pembelajaran yang tersedia saat ini.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki minat tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang lebih modern, interaktif, dan menarik. Sebagian besar responden menyatakan bahwa pengembangan aplikasi *e-learning* akan membantu mereka memahami materi secara lebih mudah dan efisien. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan motivasi, efektivitas belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran adaptif di era *society 5.0*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agista, W., & Hendrawati, T. (2025). Transformasi Pendidikan Menuju Efisiensi dan Kesetaraan Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Indonesia. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 456-482.
- Arthur, R., Luthfiana, Y., & Musalamah, S. (2019). Analisa kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah mekanika bahan di universitas negeri jakarta. *Jurnal Educational Building*, 5(2), 38-44.
- Dzikri, D. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 401-414.
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302-310.
- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., Sari, D., & Nugroho, A. C. (2015). Perlindungan Pengguna Media Digital Di Kalangan Anak Dan Remaja Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Komunikasi Dan Informatika*, 6(1), 1–18.
- Mcmahon, M., & Pospisil, R. (2005). Laptops for a digital lifestyle: Millennial students and wireless mobile technologies. *ASCILITE 2005 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, (2001), 421–431.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27778.
- Satar, S., Judijanto, L., Haryono, P., Septikasari, D., Zamsir, Z., Pirmani, P., ... & Gaspersz, V. (2025). *Metode dan Model Pembelajar Inovatif: Teori dan Praktik*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Sim, K., & Butson, R. (2013). Do Undergraduates Use their Personal Computers to Support Learning? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 330–339.



<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.341>

Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 2–3. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v8i9/4593>