



Pengembangan Modul Digital Inovasi Pendidikan Masyarakat Berbasis *Case Method* Bagi Mahasiswa

Rosdiana¹, Mahfuzi Irwan², Elizon Nainggolan³, Melly Br Bangun⁴, Adelina Irmayani Lubis⁵

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

⁴Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

⁵Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Informasi Artikel

Diterima 30-07-2023

Disetujui 12-08-2023

Kata Kunci:

Inovasi
Case Method
Mahasiswa
Modul Digital

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah inovasi pendidikan model pembelajaran, pentingnya modul digital dalam memenuhi tuntutan pekerjaan di era *Outcome Base Education* (OBE). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan modul digital mata kuliah inovasi pendidikan masyarakat berbasis metode kasus untuk mendukung implementasi OBE di Program Studi Penmas Unimed. (2) mengetahui kelayakan modul digital berbasis metode kasus pada mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat. Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi produk dilakukan oleh dua orang dosen ahli Pendidikan Masyarakat dan dua orang dosen ahli teknologi informasi. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan masyarakat semester dua. Pengumpulan data dalam penelitian melalui observasi, angket dan tes tertulis. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan modul digital dapat digunakan untuk mendukung implementasi kurikulum berbasis hasil pada program studi pendidikan masyarakat; (2) modul digital berbasis metodologi kasus layak digunakan sebagai bahan ajar mahasiswa program studi pendidikan masyarakat.

Penulis Koresponden:

Rosdiana

Prodi Pendidikan Masyarakat, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: rosdianafip@gmail.com

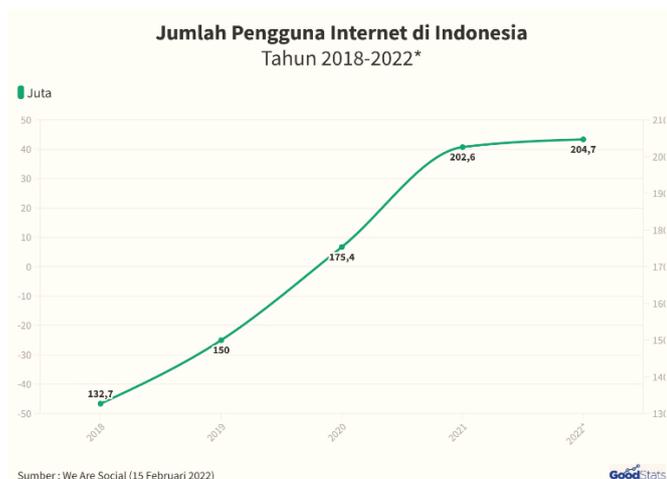
1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC) melaporkan hasil survei yang dilakukan antara tanggal 5 hingga 8 Agustus 2020 terkait pendidikan online selama masa pandemi Covid-19. Hasil survei ini mengindikasikan bahwa sebanyak 92% peserta didik menghadapi sejumlah masalah dalam mengikuti pembelajaran daring selama pandemi corona menyebar. Dari responden yang mengikuti pembelajaran atau kuliah secara online, sebanyak 92% menyatakan bahwa mereka mengalami masalah yang mengganggu dalam proses pembelajaran online, sementara hanya 8% yang menganggap masalahnya sedikit, dan tidak ada yang melaporkan tidak mengalami masalah.

Tantangan ini berhubungan erat dengan perkembangan bahan ajar (Fuadi et al., 2021). Selama masa pandemi Covid-19 dan pasca pandemi, pendidikan tinggi di Indonesia telah mengalami perubahan signifikan, terutama dalam penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang biasanya digunakan di perguruan tinggi Indonesia adalah pembelajaran berbasis kelas, yang menggabungkan pembelajaran daring dan luar jaringan (Rido et al., 2022). Selain itu, terjadi perubahan dalam konteks bahan ajar seperti modul, video pembelajaran, dan berbagai media pembelajaran lainnya yang dominan berbasis digital (Khasanah & Nurmawati, 2021). Digitalisasi bahan ajar menjadi sebuah keharusan bagi seluruh pendidik, termasuk dosen di perguruan tinggi. Banyak upaya pengembangan bahan ajar, modul, dan media pembelajaran digital yang telah dilakukan, seperti yang telah diimplementasikan oleh Khasanah & Nurmawati (2021) dalam pembelajaran Pendidikan Biologi secara digital. Selain itu, inisiatif seperti yang dilakukan oleh History (2020) dan Ramadhani & Fitri (2020) dalam mengembangkan berbagai jenis bahan ajar berbasis digital untuk perguruan tinggi, memperkuat urgensi hilirisasi bahan ajar berbasis digital oleh para dosen.

Di sisi lain, mahasiswa juga diharapkan untuk menguasai seluruh materi ajar yang telah disediakan oleh dosen melalui platform tertentu. Hal ini berarti bahwa kegiatan di dalam kelas tidak lagi hanya berfungsi untuk menjelaskan materi, tetapi mahasiswa diharapkan sudah memiliki pemahaman yang mendalam terlebih dahulu dan dapat berdiskusi dengan dosen sesuai dengan arahan yang diberikan.

Selanjutnya, pentingnya penggunaan materi ajar digital juga dipicu oleh pertumbuhan yang pesat dalam penggunaan internet di Indonesia, yang mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan tahun sebelumnya (Sholikha et al., 2022). Pada bulan Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta orang, menunjukkan peningkatan sebanyak 1,03 persen. Bahkan, dalam kurun lima tahun terakhir, penggunaan internet di Indonesia meningkat secara signifikan, dengan lonjakan mencapai 54,25 persen jika dibandingkan dengan jumlah pengguna internet pada tahun 2018 yang hanya mencapai 132,7 juta orang. Berdasarkan gambar 1 diatas, Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna internet menggunakan perangkat smartphone di dunia. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya pengguna internet di Indonesia dari laporan We Are Social, tercatat ada sebanyak 204,7 pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2022.



Gambar 1. Grafik jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2018 – 2022

Namun, tantangan ini tidak hanya terletak pada cara pelaksanaan pembelajaran, melainkan juga pada cara penyampaian materi serta hubungannya dengan dunia nyata, seperti yang ditekankan dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi (Inanna et al., 2021). Perguruan tinggi diharapkan dapat mengaitkan materi perkuliahan dengan konteks pekerjaan yang nantinya akan dihadapi oleh mahasiswa, sesuai dengan arahan yang diatur oleh pemerintah dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi. Salah satu tujuan dari peraturan ini adalah meningkatkan kualitas kurikulum dan pembelajaran, dengan salah satu indikatornya adalah penggunaan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team based project*) dalam mata kuliah S1 dan D4/D3/D2.

Secara sederhana, penggunaan metode kasus dapat membantu meningkatkan kemampuan analitis mahasiswa, karena mereka harus menghasilkan bukti baik secara kuantitatif maupun kualitatif untuk mendukung rekomendasi mereka. Hal ini membantu mereka mengasah keterampilan pemecahan masalah serta mampu berpikir dan menganalisis dengan cermat (Hammond, 2002). Dalam penerapan metode kasus, mahasiswa berperan sebagai "protagonis" yang berusaha memecahkan kasus, melakukan analisis kasus untuk menemukan solusi, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan solusi mereka. Dosen, di sisi lain, berperan sebagai fasilitator yang mengawasi, memberikan pertanyaan, dan mengarahkan diskusi.

Penerapan metode kasus juga dapat menjadi solusi dalam konteks pembelajaran online, khususnya ketika mahasiswa tidak tertarik dengan materi yang monoton. Penggunaan metode kasus dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, mendorong pemikiran tingkat tinggi, dan meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa (Ito & Takeuchi, 2020; Pearson, 2020; Vahlepi & Tersta, 2021; Wafaretta & Syariati, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, Universitas Negeri Medan telah mengambil langkah-langkah dalam menghadapi era digitalisasi dalam pendidikan dan menerapkan metode studi kasus sebelum pandemi Covid-19 menyebar di Indonesia. Keputusan ini didasarkan pada prediksi bahwa gaya dan model pembelajaran akan mengalami perubahan. Oleh karena itu, hingga saat ini, Universitas Negeri Medan, melalui berbagai program studi, secara konsisten melakukan pengembangan dalam bidang Pendidikan untuk mengikuti perubahan-perubahan tersebut. Program studi diharapkan mampu mengembangkan berbagai model pembelajaran, metode, serta alat-alat pendukung pembelajaran yang terkini, termasuk modul, materi ajar, dan media pembelajaran berbasis digital.

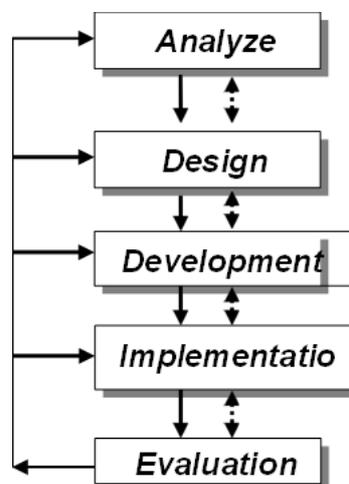
Salah satu contohnya adalah Program Studi Pendidikan Masyarakat, yang telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis kelas online. Melalui pemantauan mutu dan audit yang dilakukan dalam proses penjaminan mutu, program studi Pendidikan Masyarakat terus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan signifikan. Namun, masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti penyediaan modul pembelajaran yang lebih relevan dengan pembelajaran berbasis kelas. Pembelajaran membutuhkan dukungan dari media yang handal, salah satunya adalah modul pembelajaran (Rido et al., 2022).

Selain itu, berdasarkan hasil pemantauan yang dilakukan oleh Gugus Penjaminan Mutu (GPM) dan Tim Penjaminan Mutu Jurusan (TPMJ) pada tahun 2022, program studi Pendidikan Masyarakat masih perlu menyiapkan materi kasus (case method) dalam beberapa mata kuliah yang dianggap penting untuk menerapkan pendekatan tersebut. Salah satu contohnya adalah mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat, yang merupakan bagian integral dari program studi dan perlu memenuhi capaian pembelajaran lulusan prodi. Oleh karena itu, mata kuliah ini perlu dikembangkan dengan modul yang relevan dengan kurikulum Outcome Based Education (OBE) serta mengimplementasikan metode studi kasus (case method). Tujuannya adalah untuk mengurangi kendala yang diidentifikasi dalam pemantauan mutu sebelumnya dan meningkatkan motivasi, persepsi, serta hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat.

2. METODE

Penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan (*development research*). Borg dan Gall (1989) mengemukakan penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah modul inovasi pendidikan masyarakat untuk mahasiswa prodi PENMAS FIP Universitas Negeri Medan. Berdasarkan karakteristik dari beberapa model pengembangan yang ada, peneliti memilih model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai acuan dalam penelitian ini, karena model ADDIE memakai dasar-dasar bersifat umum,

sistematis, dan bertahap sehingga setiap elemen memiliki keterkaitan satu dengan yang lain.



Gambar 2. Diagram Model ADDIE

a. Tahap Pertama: Analisis (*Analyze*)

Analisis (*Analyze*) dilakukan sebagai analisis kebutuhan (*need assessment*) berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah inovasi pendidikan dan apa yang mereka butuhkan di lapangan tentang materi-materi inovasi pendidikan masyarakat pendidikan masyarakat. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai masukan untuk memperoleh desain modul inovasi pendidikan masyarakat.

b. Tahap Kedua: Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*need assessment*) maka peneliti mendesain modul inovasi pendidikan masyarakat berbasis digital, peneliti mendapatkan saran dari berbagai pihak agar modul yang dibuat baik dan layak. Hasil dari tahap ini berupa materi-materi yang akan disajikan dalam modul berbasis digital.

c. Tahap Ketiga: Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga ini setelah diketahui bagian-bagian yang perlu diperbaiki, selanjutnya bagian tersebut direvisi sesuai dengan standar atau ketentuan yang ada. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan modul berbasis digital dan hal-hal apa yang perlu dirubah. Akhirnya diperoleh sebuah modul berbasis digital mata kuliah inovasi pendidikan masyarakat yang telah disempurnakan.

d. Tahap Keempat: Penerapan (*Implementation*)

Modul yang telah direvisi atau disempurnakan tersebut, diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah inovasi pendidikan masyarakat. Tujuan tahap ini adalah untuk menguji keterpakaian modul berbasis digital oleh mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

e. Tahap Kelima: Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini untuk mendapatkan gambaran yang utuh dari modul yang dikembangkan tersebut masih perlu direvisi atau tidak.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini, penyajian data dipaparkan dengan berpedoman pada pola pengembangan model ADDIE, yaitu (1) *Analyze* (analisis), (2) Tahap *Design* (desain), (3) Tahap *Development* (pengembangan) (4) Tahap *Implementation* (penerapan), and (5) Tahap *Evaluation* (evaluasi). Selanjutnya setelah hasil produk jadi dilakukan uji kelayakan sebagai salah satu bentuk dari penelitian pengembangan.

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Tahap *Analyze* bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang mendasari pentingnya pengembangan Modul Matakuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat untuk Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

Analisis (*Analyze*) dilakukan sebagai analisis kebutuhan (*need assessment*) berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) matakuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat dan apa yang mereka butuhkan di lapangan tentang materi-materi Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai masukan untuk memperoleh desain modul Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan masyarakat.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tujuan dari tahap ini modul yang sudah ada dikembangkan menjadi modul yang lebih efektif dan efisien. Berikut desain modul yang sudah ada.

Modul yang sudah ada dikembangkan dengan memperhatikan data-data yang diperoleh pada tahap analisis. Adapun secara garis besar tahap desain ini memperoleh dimana modul dikembangkan dengan bahasa yang sederhana, desain dan gambar berwarna agar menarik, modul terdiri atas 10 (sepuluh BAB).

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan modul Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat Berbasis Digital Flipped Classroom dan Case Method setelah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba di lapangan. Dalam tahap pengembangan. terdapat dua tahap validasi, yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media pembelajaran, kemudian diujicobakan pada responden mahasiswa di jurusan Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan untuk mendapatkan masukan dari calon pengguna secara langsung.

Berikut ini disajikan tabel hasil uji coba produk penelitian kepada ahli berkenaan dengan penilaian terhadap modul modul berbasis digital dalam mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Kepada Ahli Materi

No	Aspek	Skor Ahli Materi		Σ	Rata-rata	Kategori
		A	B			
1	Tampilan dan daya tarik	18	18	36	3,60	Layak
2	Kerangka acuan	12	11	23	3,83	Layak
3	Pemetaan tujuan dan indicator	14	16	30	3,75	Layak
4	Isi Modul	35	45	80	4,44	Sangat Layak
5	Topik yang disajikan	46	52	98	4,45	Sangat Layak
6	Pemakaian Bahasa	16	18	34	4,25	Sangat Layak
Jumlah		141	160	301	4,18	Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat skor rata-rata secara keseluruhan 4,18 yang berarti secara keseluruhan modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis digital flipped classroom dan case method yang disusun secara materi berada pada kategori layak. Dengan demikian, penilaian yang diberikan oleh para ahli terhadap modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis digital dan case method yang dikembangkan secara isi layak digunakan oleh mahasiswa program studi bimbingan dan konseling pada saat mengikuti mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat.

Pada angket terbuka untuk komentar dan saran dari kedua ahli terhadap keseluruhan modul Modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis digital flipped classroom dan case method yang disusun sebagai produk penelitian dapat disimpulkan kedua ahli memberikan komentar yang positif dan saran yang diberikan berkenaan dengan pemetaan tujuan dan indikator pembelajaran pada modul sesuai lebih diperjelas lagi dan penyederhanaan tata bahasa dalam modul. Selanjutnya modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis digital flipped classroom dan case method yang telah disusun divalidasi oleh ahli media.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kepada Ahli Media

No	Aspek	Skor Ahli Media		Σ	Rata-rata	Kategori
		A	B			
1	Rekayasa Perangkat Lunak	26	24	50	4,17	Layak
2	Desain Pembelajaran	53	50	103	3,68	Layak
3	Komunikasi Visual	29	30	59	4,21	Sangat Layak
Jumlah		108	104	212	3,93	Layak
Rata-rata		4	3,85	7,85		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat skor rata-rata secara keseluruhan 3,93 yang berarti secara keseluruhan modul Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat Berbasis Digital Flipped Classroom dan Case Method yang disusun secara media berada pada kategori layak. Dengan demikian, penilaian yang diberikan oleh para ahli terhadap modul Inovasi Pendidikan Masyarakat Pendidikan Masyarakat Berbasis Digital Flipped Classroom dan Case Method yang dikembangkan secara media layak digunakan oleh mahasiswa program Pendidikan masyarakat pada saat mengikuti mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat penmas.

Pada angket terbuka untuk komentar dan saran dari kedua ahli terhadap keseluruhan modul Inovasi Pendidikan Masyarakat Case Method yang disusun sebagai produk penelitian dapat disimpulkan kedua ahli memberikan komentar yang positif dan saran yang diberikan berkenaan dengan visual dan video pembelajaran dalam modul agar didesain menjadi lebih menarik agar meningkatkan motivasi belajar mahasiswa khususnya pada mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat.

Selanjutnya, modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis digital flipped classroom dan case method yang telah disusun dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dijadikan dasar dalam melaksanakan uji coba kepada mahasiswa untuk melihat keterpakaian produk.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tabel 3. Hasil Uji Keterpakaian Kepada Mahasiswa

No	Aspek	Skor	Validasi	Kategori
		<u>Mahasiswa (N =22)</u>		
		Σ	Rata-rata	
1	Perencanaan	274	4,15	Tinggi
2	Pelaksanaan	513	3,89	Tinggi
3	Evaluasi	367	4,17	Tinggi
Jumlah		1154		
Rata-rata		88,77	4,03	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat skor rata-rata secara keseluruhan 4,03 yang berarti, secara keseluruhan hasil uji coba mahasiswa terhadap modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berada pada kategori tinggi. Pada angket terbuka yang berisi komentar dan saran dari mahasiswa terhadap keseluruhan produk penelitian memberikan komentar yang positif dan saran yang diberikan perlu disederhanakan bahasa dan penggunaan kata dalam modul. Selanjutnya, gambar dalam modul sebaiknya disesuaikan dengan pembahasan. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi, ahli media dan uji keterpakaian produk, maka produk penelitian dapat dikatakan telah siap untuk dilakukan penilaian modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat oleh Dosen prodi Pendidikan masyarakat yang mengampu mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat setelah melakukan perbaikan dan revisi modul berdasarkan masukan dan saran ahli materi dan ahli media serta mahasiswa.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada kegiatan FGD yang diselenggarakan, masing-masing peserta diminta untuk memberikan pendapat terhadap keseluruhan produk penelitian, yaitu modul digital interaktif dalam matakuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat. Berdasarkan hasil FGD didapatkan bahwa penggunaan modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis case method dalam matakuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat menunjukkan hal yang positif untuk segera diimplementasikan dalam proses pembelajaran mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat.

Tabel 4. Hasil FGD untuk Penilaian Modul Digital Interaktif

No	Aspek	Skor Ahli Materi			Σ	Rata-rata	Kategori
		A	B	C			
1	Deskripsi	4	4	3	11	3.67	Tinggi
2	Tujuan	4	4	4	12	4	Tinggi
3	Penggunaan modul digital	5	4	5	14	4.67	Sangat Tinggi
4	Topik modul digital	4	4	4	12	4	Tinggi
5	Media	4	3	4	11	3.67	Tinggi
6	Rangkuman	4	4	4	12	4	Tinggi
7	Lembar tugas	4	4	4	12	4	Tinggi
8	Evaluasi	3	4	3	10	3.33	Cukup Tinggi
9	Penutup	5	4	5	14	4.67	Sangat Tinggi
10	Tata Bahasa	5	4	5	14	4.67	Sangat Tinggi
11	Keterbacaan dan mudah dipahami	4	4	4	12	4	Tinggi
12	Aplikasi modul digital	4	4	4	12	4	Tinggi
Jumlah		50	47	49	146		
Rata-rata		4.17	3.92	4.08	12.17	4.06	Tinggi

Berdasarkan proses FGD pada tahap *evaluation* didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan penilaian yang diberikan oleh peserta FGD terhadap modul Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat berbasis digital flipped classroom dan case method dalam mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat penmas berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 4,06. Artinya bahwa para peserta FGD memberikan penilaian yang positif terhadap hadirnya modul digital flipped classroom dan case method dalam mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat penmas sebagai media dan sumber referensi dalam mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat dan siap untuk dipakai dalam proses pembelajaran mata kuliah Inovasi Pendidikan Masyarakat pendidikan masyarakat di kampus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar untuk senantiasa termotivasi dalam proses pembelajarannya yakni dengan persentase variabel motivasi sebesar 21,2% kemudian sisanya sebesar 78,8% ialah kontribusi variabel lainnya. Oleh karenanya bisa dikatakan bahwa Mahasiswa Pendidikan Masyarakat 2021 Universitas Siliwangi dalam proses pembelajarannya hanya memiliki kontribusi sedikit mengenai motivasi belajarnya. Dan yang senantiasa mendorong untuk ketercapaian hasil belajar atau prestasi belajar ini didukung oleh variabel lainnya yang tidak disebutkan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ariani, V. (2019). Studi Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Estimasi 1 Program Studi Teknik Ekonomi Konstruksi (Studi Kasus: Angkatan 2016). *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 5, No(2), 8–9.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Budiyani, A., Marlina, R., & Lestari, K. E. (2021). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Maju : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 310–319.
- Daruyani, S., Wilandari, Y., & Hasbi Yasin. (2013). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INDEKS PRESTASI MAHASISWA FSM UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMASTER PERTAMA DENGAN MOTODE REGRESI LOGISTIK BINER*.
- Fauhah, H., & Brilliant, R. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa no title. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 325. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas ... *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86. http://www.jurnal.upi.edu/file/8-Ghullam_Hamdu.pdf
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-M5)*, 3(1), 42–57.
- Ole, A. A., & Dipan, E. G. (2023). Hubungan kondisi lingkungan belajar di sekolah dan hasil belajar siswa *Pendahuluan*. 02(01), 71–78.
- Prabowo, R. A., Agus, I. P., Hita, D., Lubis, F. M., & Patimah, S. (2023). Pengaruh

- Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket.* 05(04), 12648–12658.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar KoRijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. [https://. Jurnal Bioedukatika](https://.Jurnal Bioedukatika), 3(2), 15.
- Romadhoni, E., Wiharna, O., Mubarak, I., & Indonesia, U. P. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Jo Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2).
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.
- Suriani, S., & Yusnadi, Y. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Warga Belajar Paket C Di Kelompok Belajar Kemuning Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjungbalai Kabupaten Asahan. *Journal of Millennial Community*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jmic.viii.12706>
- Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). *Analisis Gaya Mengajar Guru.* 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2824>
- Wulan, Ayu, N. S., & Wau, Y. (2022). *Hubungan Perilaku Menggunakan Smartphone Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Dimasa Pandemi covid-19 (Studi Kasus Di Kabupaten Labuhan Batu Selatan)Program Studi Pendidikan Masyarakat , Universitas Negeri Medan Email : ayuwulandarinasution@gmail.com* Kata. 4(1), 7–12.