

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH DESAIN INTERIOR

Christina Indah Metanoia Sihombing^{1*}, M. Agphin Ramadhan¹, R. Eka Murtinugraha¹

¹Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta,
Jakarta Timur, 13220, Indonesia

*) E-mail: indahmetanoia@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada mata kuliah Desain Interior di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pemahaman mahasiswa terhadap materi-materi desain yang bersifat visual dan teknis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Instrumen yang digunakan berupa angket yang disebarakan kepada 50 mahasiswa angkatan 2018–2020 yang telah menempuh mata kuliah Desain Interior. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, dan deskripsi statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi tanpa bantuan media pembelajaran. Media digital dan visual seperti video pembelajaran, animasi, serta e-modul dinilai lebih efektif dibandingkan media konvensional. Selain itu, aksesibilitas media masih menjadi kendala, sehingga dibutuhkan media yang fleksibel dan mudah diakses kapan saja. Mahasiswa juga mengharapkan inovasi dan pembaruan media yang digunakan dalam perkuliahan agar sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar mereka. Beberapa materi yang dianggap paling sulit adalah gambar teknik, prinsip dan gaya desain, serta elemen pembentuk ruang. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan berbasis teknologi digital.

Kata kunci: desain interior, kebutuhan media pembelajaran, mahasiswa, media digital, pendidikan teknik bangunan.

Analysis of Learning Media Needs in the Interior Design Course

Abstract: This study aims to analyze the learning media needs in the Interior Design course within the Building Engineering Education Study Program at Universitas Negeri Jakarta. The research is based on the importance of appropriate learning media to support students' understanding of visual and technical design materials. This study employs a quantitative approach using a descriptive method. The research instrument was a questionnaire distributed to 50 students from the 2018–2020 cohorts who had completed the Interior Design course. The collected data were analyzed through validity testing, reliability testing, and statistical description. The results showed that most students had difficulty understanding the course material without the aid of instructional media. Digital and visual media—such as instructional videos, animations, and e-modules—were considered more effective than conventional media. However, accessibility remains a challenge, indicating a need for flexible media that can be accessed anytime. Students also expressed a strong demand for innovation and renewal of learning media to better match the characteristics of the subject and their learning preferences. The most challenging topics identified by students included technical drawing, design

principles and styles, and space-forming elements. Therefore, it is necessary to develop more varied, interactive, and digitally based learning media.

Keywords: *building engineering education, digital media, interior design, learning media needs, students.*

PENDAHULUAN

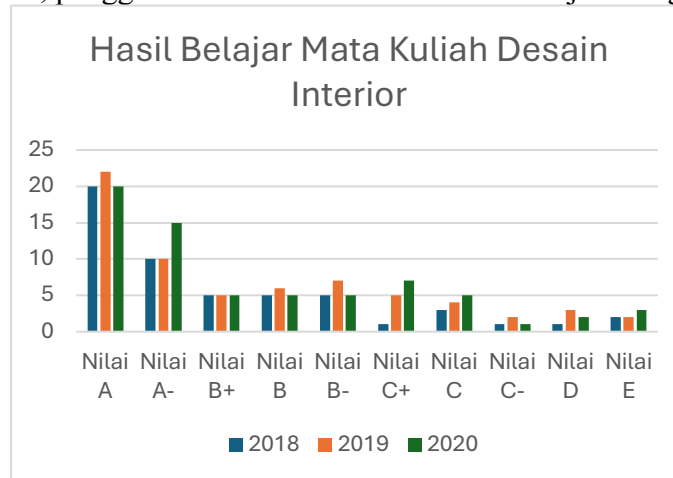
Pendidikan adalah salah satu aspek paling krusial dalam pembangunan suatu negara dan masyarakat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah proses atau rangkaian kegiatan yang direncanakan dan terstruktur yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pemahaman individu. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mencakup perkembangan karakter, nilai-nilai, dan etika. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membantu individu mengembangkan potensi mereka secara penuh, memahami dunia di sekitar mereka, berpartisipasi dalam masyarakat, dan berkontribusi pada kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya (Kemendikbud RI., 2004). Pendidikan dapat dilihat sebagai investasi dalam masa depan individu dan masyarakat, dan merupakan salah satu faktor kunci dalam perkembangan sosial dan ekonomi suatu negara. Itu juga berperan dalam mentransfer pengetahuan dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Riski Sapitri Siregar et al., 2022).

Di era globalisasi yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan pesat teknologi digital, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan besar untuk melakukan perubahan signifikan dalam metode pembelajaran. Transformasi ini ditujukan agar proses pembelajaran dapat lebih adaptif dan responsif terhadap beragam kebutuhan serta karakteristik peserta didik yang semakin beragam. Salah satu aspek penting yang menjadi pusat perhatian dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran bukan sekadar menjadi alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, melainkan juga berfungsi sebagai sarana strategis untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas pemahaman terhadap konsep yang kompleks, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif, khususnya bagi mahasiswa (Arsyad, 2019). Hal ini didukung oleh pendapat dari Mayer (2009) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat mendorong peningkatan kualitas kognitif dan afektif peserta didik melalui penyajian informasi yang variatif dan interaktif.

Mata kuliah Desain Interior yang merupakan salah satu mata kuliah inti di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta, mempunyai tujuan utama untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis dalam merancang tata ruang interior yang tidak hanya estetis tetapi juga memenuhi aspek fungsional. Mata kuliah ini mengangkat berbagai konsep abstrak dan kompleks, seperti prinsip-prinsip desain, gaya interior, elemen ruang, serta aspek teknik perancangan yang memerlukan pemahaman visual dan spasial yang tinggi. Meskipun demikian, proses pembelajaran mata kuliah ini masih banyak berlangsung dengan cara konvensional, yakni melalui metode ceramah yang didukung oleh media penyampaian yang umumnya berupa presentasi statis seperti slide PowerPoint dan buku teks. Metode ini dinilai kurang mampu memberikan stimulasi yang cukup untuk membantu mahasiswa memahami konsep-konsep abstrak yang ada (Kozdras, 2016; Ranney, 2013).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Dalam perspektif teori kognitif multimedia, Mayer (2009) menegaskan bahwa integrasi unsur visual dan verbal mampu meningkatkan pemrosesan informasi melalui

dual channel processing. Oleh karena itu, dalam mata kuliah yang bersifat visual dan teknis seperti Desain Interior, penggunaan media visual interaktif menjadi sangat relevan.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Mata Kuliah Desain Interior pada angkatan 2018, 2019 dan 2020

Berdasarkan Gambar 1, Perolehan belajar mahasiswa pada Angkatan 2018, 2019 dan 2020 Mayoritas mahasiswa tetap memperoleh Nilai tinggi (A dan A-) pada setiap angkatannya, namun di angkatan 2020 menunjukkan tren penurunan nilai menengah dan rendah (C+, C, D, dan E). Hal ini bisa menunjukkan penurunan performa akademik atau tantangan tertentu pada angkatan 2020. Misalnya akibat pandemi akibat pandemi atau perubahan metode pembelajaran.

Pengamatan awal serta wawancara informal yang dilakukan oleh peneliti kepada sejumlah mahasiswa mengungkapkan bahwa sebagian besar dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi Desain Interior. Kesulitan ini terutama disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual, yang sebenarnya sangat dibutuhkan dalam membantu mahasiswa menangkap konsep-konsep yang abstrak dan rumit.

Penelitian terkini juga menguatkan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat mahasiswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Damayanti dan Hidayat (2021) membuktikan bahwa media pembelajaran seperti komik edukatif dan media grafis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan retensi materi pada bidang-bidang yang menuntut keterampilan visual tinggi. Selain itu, Sulisty (2020) menegaskan bahwa dalam proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, tahap awal berupa analisis kebutuhan (needs analysis) sangatlah krusial. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menggali kondisi nyata di lingkungan pembelajaran, memahami hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa, dan memperoleh gambaran mengenai preferensi mereka terhadap jenis media yang dianggap paling efektif dan menarik untuk digunakan dalam proses belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan sebuah studi analisis kebutuhan media pembelajaran secara mendalam pada mata kuliah Desain Interior di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi berbagai media pembelajaran yang dipersepsikan efektif oleh mahasiswa, aspek materi yang dianggap paling sulit untuk dipahami, serta bentuk media pembelajaran seperti apa yang paling diharapkan dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang objektif dan komprehensif mengenai kebutuhan aktual mahasiswa terhadap media pembelajaran yang relevan dan inovatif.

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi landasan penting dalam perencanaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih interaktif, seperti pengembangan media e-komik, animasi, maupun media visual inovatif lainnya. Media-media ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan tren perkembangan teknologi pendidikan saat ini di era digital (Moreno & Mayer, 2007; Kay, 2012). Dengan demikian, upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Desain Interior dan mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa secara optimal dalam bidang pendidikan teknik bangunan.

METODE

Penelitian ini telah dilaksanakan di program studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta pada Tahun 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Bangunan angkatan 2018, 2019 dan 2020 dengan total 50 orang yang telah mengikuti dan menyelesaikan mata kuliah desain interior.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan jenis data kualitatif dan disebar menggunakan google form sehingga responden dapat mengisi kuesioner tersebut secara online.

Teknik Analisis Data

Teknik pengujian data nya yang digunakan pada kuesioner tersebut dibagi menjadi dua jenis. Yaitu Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Untuk Sebuah uji validitas dapat dikatakan valid apabila hasil dari $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jika hasilnya menjadi sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan tidak valid (Sugiyono, 2013:128). Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment dengan simpangan dan dihitung menggunakan IBM SPSS Versi 29. Dan untuk Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Alpha Cronbach untuk setiap instrumen dalam variabel. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien Alpha Cronbach $\geq 0,70$ (Ghozali, 2011), yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi internal yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "media" diartikan sebagai alat, sarana, atau perantara (Depdiknas, 2007). Istilah "media" sendiri berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak ahli memberikan definisi mengenai media pembelajaran.

Menurut AECT, media adalah segala bentuk yang digunakan dalam proses penyaluran informasi. Sementara itu, Djamarah mendefinisikan media sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Purnamawati dan Eldarni menambahkan bahwa media mencakup semua yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, yang pada gilirannya akan mendukung proses belajar.

Rossi dan Breidle menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, dan majalah (Sanjaya, 2010). Gagne berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Sejalan

dengan Gagne, Briggs mendefinisikan media sebagai semua bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan untuk mendorong siswa belajar (Sadiman, 2006). National Education Association juga mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audio-visual beserta peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Arsyad, 2002).

Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan sistem pembelajaran, termasuk pengembangan media pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi nyata di lapangan, serta untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media yang relevan dan efektif.

Menurut Dick & Carey (2005), analisis kebutuhan pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan belajar yang meliputi permasalahan, kesenjangan kompetensi, serta sumber belajar yang dibutuhkan. Dalam konteks media pembelajaran, analisis kebutuhan dapat menggali jenis media yang diharapkan oleh mahasiswa, kesulitan-kesulitan belajar yang mereka hadapi, serta karakteristik media yang dianggap efektif.

Sulistyo (2020) menegaskan bahwa tahap analisis kebutuhan merupakan fondasi utama dalam proses desain dan pengembangan media. Tanpa adanya data kebutuhan yang akurat, media yang dikembangkan berisiko tidak tepat sasaran dan tidak menjawab permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

Dalam mata kuliah Desain Interior yang bersifat visual, hasil dari analisis kebutuhan dapat mengarahkan pengembangan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mahasiswa. Misalnya, media berupa animasi, video 3D, atau komik edukatif dapat menjadi pilihan tepat jika mahasiswa menginginkan visualisasi nyata dari konsep-konsep desain

Berikut ini adalah hasil analisa kebutuhan yang didapatkan melalui pengisian kuesioner melalui *google form* dengan total jumlah responden adalah 50.

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada penelitian ini, instrumen diuji kepada 50 responden, sehingga nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% adalah 0,279. Dengan demikian, suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila memenuhi syarat tersebut.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan program *IBM SPSS V29*. Hasil uji validitas masing-masing butir pernyataan ditampilkan pada Tabel 4.1

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen

No	Pertanyaan	r_{hitung} ($>0,279$)	Keterangan
1	Media pembelajaran desain interior yang tersedia saat ini sudah cukup untuk mendukung proses belajar.	0.297	VALID
2	Saya merasa kesulitan memahami materi desain interior tanpa bantuan media pembelajaran.	0.283	VALID

No	Pertanyaan	r_{hitung} ($>0,279$)	Keterangan
3	Media pembelajaran berbasis komputer atau digital lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional (buku/cetak).	0.352	VALID
4	Penggunaan media visual (gambar, video, animasi) sangat membantu saya dalam memahami konsep desain interior.	0.506	VALID
5	Media pembelajaran yang saya gunakan selama ini mudah diakses kapan saja.	0.279	VALID
6	Saya merasa media pembelajaran saat ini belum sesuai dengan kebutuhan belajar saya.	0.305	VALID
7	Media pembelajaran sebaiknya dapat diakses baik secara offline maupun online.	0.311	VALID
8	Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar Desain Interior.	0.290	VALID
9	Penggunaan media Power Point mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0.435	VALID
10	Penggunaan media Video Pembelajaran mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0.499	VALID
11	Penggunaan media Komik mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0.363	VALID
12	Penggunaan Buku Cetak mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0.351	VALID
13	Penggunaan media E-Modul mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0.350	VALID
14	Saya merasa kombinasi berbagai media pembelajaran (PowerPoint, video, komik, e-modul, buku cetak) lebih efektif dibandingkan penggunaan satu media saja.	0.291	VALID
15	Saya merasa media pembelajaran perlu diperbarui atau disesuaikan agar lebih relevan dengan kebutuhan mahasiswa saat ini.	0.488	VALID
16	Saya berharap dosen menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam proses pembelajaran Desain Interior.	0.426	VALID
17	Saya membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik setiap materi Desain Interior.	0.329	VALID
18	Kamu merasa materi Prinsip-prinsip Desain dan Gaya Desain Interior sulit untuk dipahami	0.279	VALID
19	Materi Aspek-aspek Perancangan Interior Rumah Tinggal terasa menyulitkan bagi kamu	0.465	VALID
20	Kamu mengalami kesulitan dalam memahami Elemen Pembentuk Ruang	0.304	VALID

No	Pertanyaan	r_{hitung} ($>0,279$)	Keterangan
21	Materi Pencahayaan dan Warna dalam Interior termasuk materi yang sulit bagi kamu	0.319	VALID
22	Kamu kesulitan dalam mempelajari Penggunaan Furnitur dalam Desain Interior	0.329	VALID
23	Materi Gambar Teknik dan Presentasi Desain Interior sulit kamu pahami	0.336	VALID

Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan uji reliabilitas data instrumen menggunakan program *IBM SPSS V29*, maka hasil didapatkan nilai dari setiap butir soal sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Reliabilitas Instrumen

No	Pertanyaan	Cronbach's Alpha
1	Media pembelajaran desain interior yang tersedia saat ini sudah cukup untuk mendukung proses belajar.	0,668
2	Saya merasa kesulitan memahami materi desain interior tanpa bantuan media pembelajaran.	0,664
3	Media pembelajaran berbasis komputer atau digital lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional (buku/cetak).	0,659
4	Penggunaan media visual (gambar, video, animasi) sangat membantu saya dalam memahami konsep desain interior.	0,644
5	Media pembelajaran yang saya gunakan selama ini mudah diakses kapan saja.	0,676
6	Saya merasa media pembelajaran saat ini belum sesuai dengan kebutuhan belajar saya.	0,666
7	Media pembelajaran sebaiknya dapat diakses baik secara offline maupun online.	0,661
8	Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar Desain Interior.	0,664
9	Penggunaan media Power Point mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0,650
10	Penggunaan media Video Pembelajaran mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0,644
11	Penggunaan media Komik mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0,657
12	Penggunaan Buku Cetak mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0,660
13	Penggunaan media E-Modul mempermudah saya dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Interior.	0,658
14	Saya merasa kombinasi berbagai media pembelajaran (PowerPoint, video, komik, e-modul, buku cetak) lebih efektif dibandingkan penggunaan satu media saja.	0,662
15	Saya merasa media pembelajaran perlu diperbarui atau disesuaikan agar lebih relevan dengan kebutuhan mahasiswa saat ini.	0,645

No	Pertanyaan	Cronbach's Alpha
16	Saya berharap dosen menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam proses pembelajaran Desain Interior.	0,652
17	Saya membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik setiap materi Desain Interior.	0,660
18	Kamu merasa materi Prinsip-prinsip Desain dan Gaya Desain Interior sulit untuk dipahami	0,670
19	Materi Aspek-aspek Perancangan Interior Rumah Tinggal terasa menyulitkan bagi kamu	0,647
20	Kamu mengalami kesulitan dalam memahami Elemen Pembentuk Ruang	0,667
21	Materi Pencahayaan dan Warna dalam Interior termasuk materi yang sulit bagi kamu	0,668
22	Kamu kesulitan dalam mempelajari Penggunaan Furnitur dalam Desain Interior	0,660
23	Materi Gambar Teknik dan Presentasi Desain Interior sulit kamu pahami	0,661
Cronbach's Alpha		N of Items
0.669		23

Deskripsi Data Berdasarkan Indikator

Deskripsi data berdasarkan indikator disusun untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai tanggapan mahasiswa terhadap berbagai aspek yang diteliti dalam kebutuhan media pembelajaran. Setiap indikator dalam angket mewakili dimensi yang berbeda, yaitu: **(1) Ketersediaan dan Efektivitas Media Pembelajaran, (2) Aksesibilitas dan Relevansi Media, (3) Jenis Media yang Digunakan, (4) Inovasi dan Pembaruan Media Pembelajaran, serta (5) Tingkat Kesulitan Materi Desain Interior.**

1. Ketersediaan dan Efektivitas Media Pembelajaran

Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran mendukung proses belajar mahasiswa dalam mata kuliah Desain Interior, peneliti mengajukan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan ketersediaan serta efektivitas media tersebut. Hasil tanggapan responden terhadap aspek ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Ketersediaan dan Efektivitas Media Pembelajaran

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Media pembelajaran desain interior yang tersedia saat ini sudah cukup untuk mendukung belajar.	29	12	3	2	4
Saya merasa kesulitan memahami materi tanpa bantuan media pembelajaran.	2	0	3	20	25
Media pembelajaran berbasis digital lebih efektif dibanding media konvensional.	3	0	10	14	23

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Media visual (gambar, video, animasi) membantu pemahaman konsep desain interior.	1	0	10	20	19

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 82% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang tersedia saat ini belum mencukupi untuk mendukung proses belajar secara optimal. Selain itu, 90% responden merasa kesulitan memahami materi tanpa bantuan media pembelajaran, yang menandakan tingginya ketergantungan terhadap keberadaan media. Dalam hal efektivitas, 74% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer atau digital lebih efektif dibandingkan media konvensional, dan 78% responden setuju bahwa media visual seperti gambar, video, dan animasi sangat membantu pemahaman konsep desain interior. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media digital dan visual sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar, terutama pada materi yang kompleks dan visual.

2. Aksesibilitas dan Relevansi Media

Akses terhadap media pembelajaran serta kesesuaian media dengan kebutuhan belajar merupakan faktor penting dalam efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengukur persepsi mahasiswa terkait kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta relevansi media yang digunakan selama ini. Hasil angket mengenai aspek ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Aksesibilitas dan Relevansi Media

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Media pembelajaran yang saya gunakan mudah diakses kapan saja.	23	2	14	6	5
Media saat ini belum sesuai dengan kebutuhan belajar saya.	6	0	14	18	12
Media pembelajaran sebaiknya dapat diakses offline maupun online.	0	1	8	25	16
Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar Desain Interior.	3	0	11	26	10

Dalam aspek aksesibilitas, hanya sekitar 22% mahasiswa yang merasa bahwa media pembelajaran mudah diakses kapan saja, sedangkan lebih dari 50% merasa kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak media pembelajaran yang masih terbatas secara teknis atau platform. Sebanyak 60% mahasiswa menyatakan bahwa media saat ini belum sesuai dengan kebutuhan belajar mereka, dan 82% menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya dapat diakses baik secara offline maupun online. Selain itu, 72% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu didesain ulang agar lebih mudah diakses, relevan dengan kebutuhan mahasiswa, serta mampu mendorong motivasi belajar melalui tampilan dan penyampaian yang lebih menarik.

3. Media yang digunakan

Penelitian ini juga mengevaluasi efektivitas dari beberapa jenis media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses belajar mengajar. Media yang dimaksud meliputi PowerPoint, video pembelajaran, komik, buku cetak, dan e-modul. Selain itu, responden juga diminta menilai efektivitas penggunaan kombinasi berbagai media. Rincian tanggapan mahasiswa terhadap jenis media yang digunakan ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Media yang digunakan

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Power Point mempermudah memahami materi.	6	0	31	9	4
Video pembelajaran mempermudah pemahaman.	5	1	22	21	1
Media komik mempermudah pemahaman.	4	0	24	20	2
Buku cetak mempermudah pemahaman.	12	3	23	10	2
E-Modul mempermudah pemahaman.	2	1	23	18	6
Kombinasi berbagai media lebih efektif dibanding satu media.	0	0	25	21	4

Dalam hal penggunaan media, 62% mahasiswa menyatakan bahwa video pembelajaran mempermudah pemahaman materi, sementara hanya 26% yang menyatakan hal serupa untuk PowerPoint, dengan 62% responden bersikap netral terhadap media tersebut. Media komik dinilai membantu oleh 44% mahasiswa, dan media e-modul dianggap efektif oleh 48%, sedangkan media buku cetak hanya dinilai membantu oleh 24% responden. Menariknya, sebanyak 90% mahasiswa setuju bahwa kombinasi berbagai media pembelajaran lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan satu jenis media saja. Kesimpulannya, mahasiswa cenderung menyukai media yang interaktif, variatif, dan fleksibel, dengan dominasi pada format visual dan digital.

4. Kebutuhan Inovasi Media

Untuk menggali harapan mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran di masa mendatang, angket ini memuat pernyataan mengenai perlunya pembaruan media serta penggunaan media yang lebih inovatif dan variatif oleh dosen. Hasil tanggapan mahasiswa terhadap kebutuhan inovasi media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Kebutuhan Inovasi Media

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Media pembelajaran perlu diperbarui atau disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa saat ini.	4	0	22	21	3

Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Saya berharap dosen menggunakan media inovatif dan variatif.	8	0	11	27	4
Saya membutuhkan media pembelajaran sesuai karakteristik materi.	16	10	14	8	2

Sebanyak 88% responden menyatakan bahwa media pembelajaran perlu diperbarui atau disesuaikan dengan kondisi mahasiswa saat ini. Selain itu, 94% mahasiswa menyatakan harapan agar dosen menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif dalam proses belajar mengajar. Dukungan terhadap inovasi ini juga sejalan dengan keinginan mahasiswa untuk mendapatkan media yang lebih sesuai dengan karakteristik setiap materi, yang didukung oleh 52% responden. Dengan demikian, terlihat bahwa mahasiswa sangat menginginkan pembelajaran yang lebih modern, relevan, dan mengikuti perkembangan teknologi serta kebutuhan konten.

5. Materi Yang Dianggap Sulit

Tabel 7. Materi yang dianggap sulit

Materi	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Prinsip & gaya desain interior sulit dipahami.	16	10	14	8	2
Aspek perancangan interior rumah tinggal menyulitkan.	12	5	20	10	3
Elemen pembentuk ruang sulit dipahami.	20	6	18	6	0
Pencahayaan dan warna dalam interior menyulitkan.	13	1	19	11	6
Penggunaan furnitur dalam desain interior menyulitkan.	2	5	12	24	7
Gambar teknik dan presentasi desain interior sulit dipahami.	4	6	8	25	7

Dari hasil angket, beberapa materi dalam mata kuliah Desain Interior dinilai sulit dipahami oleh sebagian besar mahasiswa. Materi prinsip dan gaya desain interior dianggap sulit oleh 52% responden, elemen pembentuk ruang oleh 52%, dan gambar teknik dan presentasi desain interior oleh 64%. Selain itu, aspek perancangan rumah tinggal juga menyulitkan bagi 40% responden, dan penggunaan furnitur serta warna dan pencahayaan masing-masing dianggap sulit oleh sekitar 38%–44% mahasiswa. Kesimpulannya, terdapat beberapa topik inti dalam mata kuliah ini yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, praktis, dan bertahap, agar mahasiswa lebih mudah memahami dan menguasai konsep serta aplikasinya.

Pembahasan

Hasil angket yang diberikan kepada 50 mahasiswa menunjukkan beragam respons terkait kebutuhan media pembelajaran dalam mata kuliah Desain Interior. Pembahasan ini disusun

berdasarkan lima indikator utama, yaitu: ketersediaan dan efektivitas media, aksesibilitas dan relevansi, jenis media yang digunakan, inovasi dan pembaruan media, serta tingkat kesulitan materi. Pada indikator ketersediaan dan efektivitas media pembelajaran, sebanyak 82% mahasiswa menyatakan bahwa media yang tersedia saat ini belum memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini memperkuat pandangan Arsyad (2019) bahwa ketersediaan media yang baik sangat penting dalam penyampaian informasi pembelajaran. Selain itu, 90% mahasiswa mengaku kesulitan memahami materi tanpa bantuan media pembelajaran, yang selaras dengan teori Mayer (2009) tentang pentingnya peran media visual dan verbal dalam memperkuat pemahaman konsep melalui pendekatan pembelajaran multimedia.

Indikator aksesibilitas dan relevansi media menunjukkan bahwa hanya 22% mahasiswa merasa media pembelajaran mudah diakses kapan saja. Data ini menandakan keterbatasan akses, baik dari segi format, jaringan, maupun keterpaduan media dengan sistem pembelajaran. Menurut Munir (2012), aksesibilitas merupakan salah satu faktor utama dalam efektivitas media berbasis teknologi, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Sementara itu, 60% responden menyatakan bahwa media saat ini belum sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Prensky (2001) mengemukakan bahwa generasi digital native membutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda dan lebih adaptif terhadap teknologi yang mereka gunakan sehari-hari.

Dalam indikator media yang digunakan, responden menilai media video dan e-modul sebagai jenis media yang paling membantu dalam memahami materi. Sekitar 62% mahasiswa menyatakan bahwa video pembelajaran memudahkan mereka, sedangkan PowerPoint hanya mendapat dukungan sekitar 26%, dan sisanya bersikap netral. Media buku cetak dinilai kurang efektif oleh mayoritas responden. Susilana dan Riyana (2009) menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan daya serap informasi peserta didik karena kombinasi antara teks, gambar, dan suara. Sebanyak 90% mahasiswa menyetujui bahwa kombinasi berbagai media lebih efektif dibandingkan penggunaan satu jenis media. Pendapat ini didukung oleh Heinich et al. (2005) yang menyebutkan bahwa pendekatan multimodal dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh.

Indikator inovasi dan pembaruan media pembelajaran menunjukkan bahwa 94% mahasiswa mengharapkan penggunaan media yang lebih inovatif dan variatif oleh dosen. Hal ini menunjukkan kesiapan mahasiswa untuk menerima pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan kreatif. Sungkono (2020) menekankan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan secara inovatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Selain itu, 88% mahasiswa merasa media pembelajaran perlu diperbarui agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan aktual di lapangan.

Pada indikator terakhir yaitu tingkat kesulitan materi, beberapa materi yang dianggap paling sulit dipahami oleh mahasiswa adalah prinsip dan gaya desain interior (52%), elemen pembentuk ruang (52%), serta gambar teknik dan presentasi desain interior (64%). Materi lain seperti pencahayaan, furnitur, dan perancangan rumah tinggal juga mendapat respons yang serupa. Purnomo (2021) menjelaskan bahwa materi dalam bidang desain dan teknik yang bersifat visual dan teknis membutuhkan bantuan media yang mampu memvisualisasikan proses dan hasil secara konkret, seperti animasi atau simulasi berbasis komputer.

Temuan bahwa 90% mahasiswa mengalami kesulitan tanpa media pembelajaran sejalan dengan teori Cognitive Load (Sweller, 2011) yang menyatakan bahwa materi kompleks memerlukan bantuan visual untuk mengurangi beban kognitif. Selain itu, preferensi terhadap kombinasi media mendukung prinsip multimedia Mayer (2009), yaitu prinsip modality dan redundancy yang menyarankan penyajian informasi melalui berbagai saluran untuk meningkatkan retensi.

Rendahnya efektivitas PowerPoint dibandingkan video mengindikasikan bahwa media statis kurang mampu merepresentasikan proses desain yang bersifat dinamis. Hal ini selaras dengan penelitian Kay (2012) yang menyebutkan bahwa video instruksional meningkatkan pemahaman prosedural secara signifikan dibandingkan media presentasi konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kebutuhan media pembelajaran pada mata kuliah Desain Interior tergolong tinggi, terutama media berbasis digital dan visual. Mahasiswa menunjukkan ketergantungan yang signifikan terhadap media dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan teknis. Media yang tersedia saat ini dinilai belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar, baik dari segi variasi, interaktivitas, maupun aksesibilitas. Kombinasi berbagai jenis media dinilai lebih efektif dibandingkan penggunaan satu jenis media saja. Selain itu, beberapa materi inti seperti gambar teknik dan elemen pembentuk ruang memerlukan dukungan visualisasi yang lebih kuat.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pengembangan media pembelajaran difokuskan pada media digital interaktif seperti video pembelajaran, animasi, dan e-modul berbasis visual. Dosen perlu mengintegrasikan pendekatan multimodal dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa. Selain itu, aspek aksesibilitas perlu diperhatikan dengan menyediakan media yang dapat diakses secara daring maupun luring. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengembangan dan uji efektivitas media berbasis teknologi untuk meningkatkan capaian pembelajaran secara empiris. berbagai jenis media pembelajaran; 3) Aksesibilitas media pembelajaran perlu ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Ayu, N. R., Arthur, R., & Neolaka, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 40–46. DOI: <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.10628>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25– 34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Izzah, N., Asrizal, A., & Festiyed, F. (2021). Meta Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA dan Fisika Berbasis STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 114. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3495>.
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta Timur: Kencana.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1-19.
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76.