

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP DAMPAK TEKNOLOGI DAN INFORMASI YANG MEMPENGARUHI KUALITAS PEMBELAJARAN

Fadhilah Putri Safira¹, Deladika Putri Anestya², Hanung Kurniawan³, Sayyidah Khoirul Zahro⁴, Nicolas Galang Gustira⁵, Joko Tri Nugraha⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Tidar, Indonesia

¹fadhilah.putri.safira@students.untidar.ac.id, ²deladika.putri.anestya@students.untidar.ac.id, ³hanung.kurniawan@students.untidar.ac.id, ⁴sayyidahzahra123@students.untidar.ac.id, ⁵nicolas.tira25@students.untidar.ac.id, ⁶jokotrinugraha@untidar.ac.id

Received: 20-04-2024

Revised: 25-04-2024

Approved: 30-04-2024

ABSTRACT

Kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan dampak yang besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana mahasiswa memandang kualitas pendidikan dalam kaitannya dengan teknologi. Dalam penelitian ini digunakan desain survei dengan metodologi kuantitatif. Survei yang dibagikan kepada mahasiswa Universitas Tidar digunakan untuk mengumpulkan data. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh mahasiswa memfasilitasi proses belajar mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi instrumen yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya terus-menerus untuk meningkatkan integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Teknologi, Persepsi, Mahasiswa, Kualitas Pembelajaran*

Pendahuluan

Pada penelitian sebelumnya tentang bagaimana perasaan mahasiswa tentang pengaruh teknologi terhadap standar pengajaran. Indrayani, S., & Mira, M. (2021) melakukan penelitian sebelumnya yang berjudul "Persepsi Siswa Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Konteks Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19" dan menemukan bahwa infrastruktur dan proses belajar mengajar berperan penting peranan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Kami melakukan penelitian bertajuk "Persepsi Mahasiswa tentang Dampak Teknologi yang Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran", berdasarkan penelitian sebelumnya.

Pengertian teknologi adalah penanganan tugas secara metodis yang dilakukan secara metodis dan terstruktur untuk mempermudah tugas manusia karena adanya sistem yang terorganisir dengan baik. Agar dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan praktis, teknologi dalam pendidikan memadukan teknik sistem pembelajaran, psikologi pendidikan, dan media pembelajaran. Teknologi di kelas sangat penting untuk membantu mahasiswa dalam memahami konten yang diajarkan, meminimalkan penggunaan teknik pengajaran yang keras, dan mengarahkan guru untuk berperan sebagai fasilitator daripada sebagai sumber utama pengetahuan.

Kemajuan teknologi dalam skala global telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, budaya, seni, bahkan pendidikan. Karena kemajuan teknologi akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, hal ini tidak dapat kita hentikan dalam kehidupan ini. Setiap penemuan dibuat untuk meningkatkan kehidupan manusia dengan cara tertentu. Kemajuan dalam sepuluh tahun terakhir telah

memberikan banyak manfaat bagi kita, termasuk metode baru dalam menjalankan tugas manusia dan berbagai kemudahan, khususnya di bidang teknologi dalam pembelajaran. Dikatakan bahwa pendapat yang baik ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan berprestasi secara akademis, membantu pemahaman mereka yang lebih mendalam dan menginspirasi mereka untuk menerapkan prinsip-prinsip ini dalam kehidupan sehari-hari. Kecepatan perkembangan teknologi di zaman modern semakin meningkat. Teknologi menjadi semakin penting dalam banyak aspek kehidupan di era digital, termasuk pendidikan. Persepsi mahasiswa mengenai kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh semakin populernya penggunaan teknologi di kelas.

Siswa percaya bahwa teknologi secara signifikan meningkatkan pembelajaran siswa, sesuai dengan persepsi mereka terhadap dampaknya. Teknologi membuat sumber belajar lebih mudah diakses, menurut sejumlah sumber, memungkinkan siswa mengaksesnya kapan pun dan di mana pun mereka berada. Selain itu, teknologi telah meningkatkan kemampuan digital, yang sangat penting dalam mempersiapkan anak-anak memasuki dunia kerja yang semakin berorientasi digital. Teknologi juga memungkinkan siswa dan instruktur untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara lebih efektif melalui platform yang berani. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk menyesuaikan pengalaman belajar mereka dengan memilih mata kuliah yang paling sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Menurut beberapa ahli, teknologi memegang kunci dalam menyediakan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi.

Individu yang terdaftar pada program pendidikan pasca sekolah menengah dikenal sebagai mahasiswa (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2018). Menurut Pasal 13 Ayat 1 dan 2 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, seorang mahasiswa dianggap sebagai anggota civitas akademika bila ia secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk belajar dan mencari kebenaran ilmiah, dan /atau penguasaan, pengembangan, dan pengamalan sesuatu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk menjadi ilmuwan, intelektual, praktisi, atau profesional yang berbudaya (Indonesia, 2012). Sarwono (Alfian, 2014) mengartikan mahasiswa sebagai setiap individu yang telah terdaftar secara resmi untuk mengikuti perkuliahan di suatu perguruan tinggi, dengan batasan usia antara 18 sampai dengan 30 tahun. Mahasiswa dapat dipandang sebagai suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh kedudukannya karena afiliasinya. dengan pendidikan tinggi. Kemudian, mahasiswa yang dimaksud oleh Knopfemacher (Alfian, 2014) adalah calon sarjana yang semakin tenggelam dalam pendidikan tinggi, berintegrasi ke dalam masyarakat, terdidik, dan diantisipasi menjadi pesaing intelektual.

Menurut Suparno (2004), kualitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sejauh mana guru, siswa, kurikulum, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran bekerja sama secara sistemik dan sinergis untuk menghasilkan hasil dan proses pembelajaran sebaik mungkin yang memenuhi kebutuhan. tuntutan kurikulum.

KAJIAN PUSTAKA

Theory of Reasoned Action (TRA)

TRA merupakan model yang menjelaskan bagaimana sikap dan norma sosial memengaruhi perilaku. Tiga variabel utama dalam model ini adalah :

- a. Attitude (Sikap): Evaluasi seseorang terhadap suatu hal atau perilaku.
- b. Subjective Norm (Norma Subjektif): interpretasi pribadi terhadap norma-norma sosial yang berkaitan dengan sesuatu atau perilaku.

c. Behavioral Intention (Intensi Perilaku): Tujuan dibalik tindakan seseorang.

Menurut TRA menyatakan bahwa niat berperilaku dipengaruhi secara positif oleh sikap dan norma subjektif. Kemudian, aktivitas Aktual seseorang—yaitu aktivitas yang benar-benar mereka lakukan—dipengaruhi oleh Niat Perilakunya.

TRA dapat digunakan untuk menyelidiki bagaimana sikap siswa dan norma sosial terhadap pembelajaran dipengaruhi oleh teknologi baru. Peneliti dapat menilai apakah teknologi baru meningkatkan sikap dan norma sosial siswa tentang pembelajaran dengan mengukur Sikap, norma subjektif, niat berperilaku, dan perilaku aktual.

Pengertian teknologi

Manusia menciptakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan mereka dan mengangkat derajat umat manusia. Tujuan dari teknologi pendidikan adalah untuk memajukan pengetahuan di bidang-bidang yang masih belum jelas dalam kehidupan kita sehari-hari. Kandung (2014), sebaliknya, mengartikan teknologi pendidikan sebagai teori dan praktik yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui pengumpulan, penggunaan, dan pemrosesan proses yang relevan dan sumber daya teknologi yang memadai. Untuk mencapai kemandirian, efisiensi, dan keberhasilan dalam proses pendidikan, teknologi pendidikan berperan sebagai perantara. Sementara itu, teknologi pendidikan merupakan suatu proses strategis terpadu yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran, klaim Tahir (2016). Sudut pandang ini sejalan dengan Muffoletto dalam Selwyn (2011), yang berpendapat bahwa teknologi pendidikan lebih mengenai sistem dan proses yang memberikan hasil yang diinginkan daripada alat. Apalagi menurut Lestari (2018), teknologi pendidikan merupakan alat yang memudahkan pembelajaran agar dapat menghasilkan hasil yang diinginkan. Dengan demikian, teknologi pendidikan dapat didefinisikan sebagai segala upaya yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran.

a. Persepsi

Proses menerjemahkan masukan dari panca indera menjadi suatu pemahaman disebut persepsi. (2017) Yazid dan Ridwan Persepsi seseorang atau suatu kelompok berbeda-beda karena berbeda sudut pandang, dan persepsi berkaitan dengan bagaimana seseorang mempelajari suatu benda atau kejadian pada waktu tertentu. Penafsiran terhadap sesuatu, sinyal, dan orang berdasarkan pengalaman individu atau kelompok disebut sebagai persepsi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus memiliki kemampuan belajar, berpikir kritis, dan memotivasi diri. Pembelajaran online mandiri, atau Pembelajaran teregulasi Sef (SRL), adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kapasitas ini dalam kursus online (Zimmerman, 2002). Istilah "mekanisme pengendalian DIRI" menggambarkan pendekatan siswa terhadap teknik penetapan tujuan, pengumpulan informasi, dan pemantauan diri.

b. Informasi

Informasi adalah setiap peristiwa, acara, atau cerita yang terjadi di populasi umum, tidak peduli seberapa besar atau kecilnya. Segala sesuatu yang terjadi pada kita sehari-hari bisa dianggap sebagai informasi. Pada dasarnya, informasi adalah kumpulan fakta yang dikonfirmasi dan kemudian diubah menjadi fakta dengan makna bagi mereka yang membacanya. Hal ini juga dapat dilihat sebagai panduan bagi mereka yang membutuhkan bantuan dalam memahami subjek apa pun. Jika tidak ada informasi dalam sistem, itu tidak dapat berfungsi dengan baik (Widodo, 2016).

Informasi dapat digambarkan sebagai berharga atau tidak, tergantung pada seberapa sering ia dipahami, dan dengan informasi itu, seseorang dapat memperoleh informasi itu. Sebaliknya, dikatakan tidak mengikat jika informasi sudah dimengerti tetapi masih dikomunikasikan oleh orang lain. Informasi dapat diperoleh melalui kata-kata tertulis dan lisan. Informasi yang diperoleh dengan cara yang jelas dan ringkas bermanfaat bagi individu atau media televisi, atau bahkan kategori lain. Sebaliknya, informasi tertulis dapat diperoleh dari media cetak seperti buku, surat kabar, majalah, atau bahkan publikasi khusus.

Informasi lebih erat terkait dengan pemahaman; yaitu, informasi yang diperoleh memiliki potensi untuk meningkatkan pengertian seseorang. Lasa HS menjelaskan bahwa informasi berasal dari bahasa Latin, dengan makna informasi adalah kemampuan untuk menyerap pengetahuan. Informasi dalam karya ilmiah dapat ditandai sebagai berita, komentar, literatur, atau bahkan studi kasus. Informasi dapat didefinisikan sebagai substansi, anekdot, atau bahkan cerita yang dapat ditransmisikan secara efektif melalui berbagai cara, termasuk ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari dalam konteks studi komunikasi. (Lasa, 2009). Menurut Encarta yang diulas oleh Balqis Annisa Ramdhani, berikut merupakan informasi yang dapat diandalkan (Ramdhani dkk., 2017)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan teknik survei dengan tujuan untuk memberikan penjelasan atau deskripsi sebagai metodologinya. Pendekatan ini menjelaskan bagaimana pendapat siswa tentang kualitas pendidikan dipengaruhi oleh teknologi dan informasi. Menurut Leo, 2013 dalam (Nugraha, 2024) Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka (numerik) dengan tujuan untuk menggambarkan, meramalkan, dan mengendalikan fenomena yang sedang dipelajari. Penelitian ini dilakukan di Universitas Tidar Magelang. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin dan pendekatan sampling, terdapat 128 mahasiswa S1 Ilmu Administrasi Publik angkatan 2023 saat ini yang dijadikan objek penelitian.

$$n = N / 1 + N (e)^2$$

$$n = 189 / 1 + 189 (0,05)^2$$

$$n = 189 / 1 + 189 (0,0025)$$

$$n = 189 / 1 + 0,4725$$

$$n = 189 / 1,4725$$

$$n = 128,353$$

$$n = 128$$

Selain itu, “Persepsi” adalah satu-satunya variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui survei dan tinjauan pustaka yang ditemukan di jurnal atau publikasi ilmiah. Sepuluh item merupakan kuesioner yang kami kirimkan kepada responden.

**HASIL DAN PEMBAHASAN
HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diuraikan hasil penelitian sebagai berikut

Tabel 1.1 Penggunaan teknologi membantu memahami materi dengan lebih baik

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak ada tanggapan	4	3.1	3.1	3.1
	Setuju	64	50.0	50.0	53.1
	Sangat Setuju	60	46.9	46.9	100
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan data pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan penggunaan teknologi dapat membantu memahami dengan lebih baik dengan di tunjukannya hasil 50% setuju dan 46,9% sangat setuju. Namun, adapun 3.1% mahasiswa yang memilih untuk tidak memberikan tanggapan.

Tabel 1.2 Penggunaan teknologi bisa menyelesaikan tugas dengan lebih mudah

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	1.6	1.6	1.6
	Tidak ada tanggapan	2	1.6	1.6	3.1
	Setuju	66	51.6	51.6	54.7
	Sangat Setuju	58	54.3	45.3	100
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Teknologi bisa menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Namun, 1,6% tidaksetuju dengan berpendapat bahwa teknologi masih belum bisa memberikan kemudahan dan 41,6% lainnya untuk tidak memberikan tanggapan.

Tabel 1.3 Penggunaan teknologi lebih mudah untuk berinteraksi dengan dosen

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	.8	.8	8
	Tidak ada tanggapan	6	4.7	4.7	5.5
	Setuju	72	56.3	56.3	61.7
	Sangat Setuju	49	38.3	38.3	100
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Pada table 1.3 bahwa 0,8% merasa bahwa penggunaan teknologi belum bisa untuk berinteraksi dengan dosen. Akan tetapi 56.3% setuju dan 38.3% sangat setuju dengan penggunaan teknologi dapat lebih mudah untuk berinteraksi dengan dosen dan 4.7% berpendapat netral.

Tabel 1.4 Penggunaan teknologi bisa membuat termotivasi untuk belajar

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	1.6	1.6	1.6
	Tidak ada tanggapan	15	11.7	11.7	13.3
	Setuju	76	59.4	59.4	72.7
	Sangat Setuju	35	27.3	27.3	100
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Pada tabel 1.4 bahwa 1.6% merasa bahwa penggunaan teknologi masih belum bisa memotivasi untuk belajar. Akan tetapi, 59,4 % setuju dan 27,3% sangat setuju dengan penggunaan teknologi dapat membuat motivasi untuk belajar, dan 11.7% berpendapat netral.

Tabel 1.5 Penggunaan teknologi membuat mahasiswa merasa nyaman

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	8	8	8
	Tidak ada tanggapan	11	8.6	8.6	9.4
	Setuju	70	54.7	54.7	64.1
	Sangat Setuju	46	35.9	25.9	100.0
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Hasil tabel 1.5 menyatakan 8% menanggapi tidak setuju dengan kenyamanan dari penggunaan teknologi pada pembelajaran, sedangkan 54,7% setuju dan 25,9% sangat setuju dengan menggunakan teknologi mahasiswa dapat merasa nyaman. Adapun 8,6% tidak memberikan tanggapan.

Tabel 1.6 Penggunaan teknologi bisa memudahkan untuk seluruh mahasiswa

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	3.1	3.1	3.1
	Tidak ada tanggapan	6	4.7	4.77	7.8
	Setuju	64	50.0	50.0	57.8
	Sangat Setuju	54	42.2	42.2	100.0
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Pada hasil tabel 1.6 dalam bentuk persen, penggunaan teknologi bisa memudahkan untuk mahasiswa dengan nilai 50% setuju dan 42,2% sangat setuju. Selanjutnya, 3.1% mahasiswa menilai tidak setuju dengan penggunaan teknologi bisa memudahkan mahasiswa dan disertai dengan 4,7% tidak ada tanggapan.

Tabel 1.8 Penggunaan teknologi bisa membuat sangat yakin dan tidak perlu menggunakan media lainnya

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	3	2.3	2.3	2.3
	Tidak Setuju	39	30.5	30.5	32.8
	Tidak ada tanggapan	6	4.7	4.77	7.8
	Setuju	64	50.0	50.0	57.8
	Sangat Setuju	54	42.2	42.2	100.0
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 1.6 dapat disimpulkan bahwasanya 50% mahasiswa setujudan 42,2% sangat setuju dengan penggunaan teknologi bisa membuat sangat yakin dan tidak perlu menggunakan media lainnya. Tetapi, 30,5% tidak setuju dan 2,3% sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut dan 4,7% tidak menanggapi.

Tabel 1.8 Penggunaan teknologi bisa meningkatkan kualitas pembelajaran

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	2.3	2.3	2.3
	Tidak ada tanggapan	11	8.6	8.6	10.9
	Setuju	73	57.0	57.0	68.0
	Sangat Setuju	41	32.0	32.0	100.0
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Pada tabel 1.8 terdapat 2,3% mahasiswa berpendapat penggunaan teknologi masih belum bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, adapun 57% mahasiswa setuju dan 32% sangat setuju bahwa penggunaan teknologi bisa meningkatkan kualitas pembelajaran serta 8,6% mahasiswa tidak memberikan tanggapan.

Tabel 1.9 Penggunaan teknologi bisa membuat lebih semangat dalam Pembelajaran

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	7	5.5	5.5	5.5
	Tidak ada tanggapan	12	9.4	9.4	14.8
	Setuju	72	56.3	56.3	71.1
	Sangat Setuju	37	28.9	28.9	100.0
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 1.9 mayoritas berpendapat bahwa penggunaan teknologi bisa membuat lebih semangat dalam pembelajaran dengan didukungnya 56,3% setuju dan 28,9 sangat setuju. Namun, terdapat 5,5% tidak setuju dengan pendapat tersebut dan 9,4% lainnya tidak menanggapi.

Tabel 2.0 Penggunaan teknologi sangat banyak memiliki kekurangan

		Frecuency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	11	8.6	8.6	8.6
	Tidak ada tanggapan	44	34.4	34.4	53.0
	Setuju	50	39.1	39.1	91.4
	Sangat Setuju	23	18.0	18.0	100.0
	Total	128	100	100	

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan table 2.0 rata rata berpendapat bahwa teknologi sangat banyak memiliki kekurangan dalam pembelajaran dengan didukungnya 39.1% setuju dan 1.8% sangat setuju, namun terdapat 8.6% tidak setuju dengan pendapat tersebut dan 34.4% lainnya tidak menanggapi.

PEMBAHASAN

Peran Teknologi Dalam Pembelajaran

Temuan data deskriptif menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas dapat meningkatkan tingkat minat mahasiswa terhadap apa yang mereka pelajari. Karena gagasan penggunaan teknologi dalam pendidikan lebih dari sekadar menggunakannya sebagai alat komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai solusi untuk memastikan kelancaran pendidikan. Dalam situasi ini, teknologi dapat mengatasi permasalahan tersebut. Teknologi digunakan dalam pendidikan untuk memberikan mahasiswa akses terhadap sebanyak mungkin alat pembelajaran yang berbeda dan komprehensif. Temuan analisis ini juga menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran. Penegasan yang dibuat oleh Risnayati (2020) bahwa teknologi dapat meningkatkan kemandirian teknik KLOS sebagai strategi pemahaman bacaan menambah bobot posisi ini. Selain itu, karena teknologi meningkatkan pemahaman, dosen dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Hasil keluaran data menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Salah satu penyebab utamanya adalah teknologi memungkinkan interaksi dan keterlibatan secara lebih dinamis dan interaktif dengan konten pembelajaran. Hasilnya, mahasiswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Teknologi juga membuat pengetahuan lebih mudah diakses dengan memudahkan mahasiswa mengakses berbagai materi pendidikan, seperti publikasi ilmiah, e-book, dan film instruksional.

Kekurangan Teknollogi Dalam Pembelajaran

Mayoritas mahasiswa percaya bahwa masih banyak permasalahan terkait penggunaan teknologi di kelas, meskipun faktanya Tabel 2.0 mencantumkan berbagai tanggung jawab dan fungsi. Hal ini konsisten dengan pernyataan Komalasari (2021) bahwa teknologi harus dimasukkan secara hati-hati dan strategis ke dalam pendidikan dan bahwa pendekatan yang seimbang dalam penggunaannya sangatlah penting. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mempunyai dampak buruk. Ketergantungan teknologi dapat mengganggu kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Komputer dan telepon seluler juga dapat mengalihkan perhatian mahasiswa dari pelajarannya. Penggunaan teknologi di kelas memerlukan pelatihan staf, perangkat lunak, dan perangkat keras yang mahal. Masalah teknis dapat menyebabkan pembelajaran terganggu, seperti koneksi internet yang tidak dapat diandalkan. Saat menggunakan teknologi, pengguna harus memperhatikan keamanan dan privasi data, terutama jika informasi sensitif disimpan secara online. karena beberapa mpengguna tidak memiliki kemampuan digital yang diperlukan untuk memecahkan asalah yang dapat menghambat pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian oleh penulis melalui penyebaran kuisioner. Maka, diperoleh kesimpulan yakni sebagian besar Mahasiswa setuju dengan Dampak Teknologi yang Memberikan Pengaruh Positif terhadap Kualitas Pembelajaran. Hal ini, dibuktikan dengan data hasil penelitian bahwa lebih dari 50% Mahasiswa setuju dengan pertanyaan yang merujuk pada kemudahan dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran, Baik dalam menyelesaikan tugas maupun berinteraksi dengan dosen. Akan tetapi, penggunaan teknologi memiliki banyak kekurangan, Hal ini, dibuktikan dengan data sebanyak 39,1% mahasiswa setuju dengan hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Huda, I. U. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemahaman Materi Mata Kuliah Melalui Proses Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Stie Pancasetia Banjarmasin. *Al-KALAM: JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN*, 9(2), 109. <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v9i2.6475>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.

- <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Memorata, A., & Santoso, D. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer Menggunakan Structured Dyadic Methods. *E Journal Students UNY*, c, 1–9.
- Miranti, A. F. (2021). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Jurusan Sastra Inggris Universitas Sam Ratulangi, Manado)*. 19, 1–20.
- Widiyanti, F., Mulyadi, A., Samlawi, F., Studi, P., Akuntansi, P., & Indonesia, U. P. (2023). *Journal of Finance , Entrepreneurship , and Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis SPOT pada Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Dasar (Studi Persepsional pada Mahasiswa FPPEB UPI)*. 2(3), 305–322.
- Namira, F. A., Nugraha, J. T., Mali, M. G., & Orbawati, E. B. (2024). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Kinerja Pegawai Terhadap Kepuasan Pemustaka Di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Magelang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1797–1808.