



DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v4i2.630>

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media LMS Melalui Video Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Muhaimin Burhanuddin<sup>1</sup>, Nurhikmah<sup>2</sup>, Abdul Hakim<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia, [eminkempat6@gmail.com](mailto:eminkempat6@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia, [nurhikmah.h@unm.ac.id](mailto:nurhikmah.h@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia, [abdul.hakim7308@unm.ac.id](mailto:abdul.hakim7308@unm.ac.id)

Corresponding Author: [eminkempat6@gmail.com](mailto:eminkempat6@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This study aims to analyze the need for developing LMS-based learning media through interactive videos to improve the motivation and learning outcomes of STMIK students. This study employed a quantitative descriptive approach, using a needs analysis questionnaire as the data collection technique. The respondents were 22 STMIK Makassar student, and the research instrument was a 22-item questionnaire assessed using a five-point Likert scale ranging from strongly disagree to strongly agree. The data were analyzed using percentage techniques based on four aspects: campus LMS usage, the need for interactive videos, learning motivation, and perceptions of learning outcomes. The results showed that, in the aspect of campus LMS usage, 54.5% of students agreed that LMS should be used in learning activities, 40.9% strongly agreed, and 4.5% were in the less-agree category. Furthermore, in the needs analysis of interactive videos, particularly on the indicator that learning would be more engaging if supported by interactive videos, 72.7% of students agreed and 18.2% strongly agreed, and 9.1% were in the less-agree category. The questionnaire results on the aspect of learning motivation, especially the indicator of increased learning motivation when using interactive videos, showed that 81.8% of students agreed and 13.6% strongly agreed, and 4.5% were in the less-agree category. In the final aspect, namely perceptions of learning outcomes, particularly the indicator of the potential improvement in learning outcomes through the use of interactive videos, 77.3% of students agreed and 13.6% strongly agreed, and 9.1 were in the less-agree category. Based on these findings, the development of LMS-based learning media through interactive videos is considered relevant as a learning solution to improve students' learning motivation and learning outcomes.*

**Keyword:** *Needs Analysis; LMS Media; Interactive Video; Learning Motivation; Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan Pengembangan Media LMS melalui Video Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa STMIK. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan kuesioner analisis kebutuhan sebagai teknik pengumpulan data. Subjek penelitian terdiri atas 22 mahasiswa STMIK Makassar, dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang berisi 22 pernyataan dan diukur menggunakan skala Likert lima kategori, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju,

kurang setuju, setuju, dan sangat setuju. Data dianalisis menggunakan teknik persentase berdasarkan aspek penggunaan LMS kampus, kebutuhan video interaktif, motivasi belajar, dan persepsi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek penggunaan LMS kampus, 54,5% mahasiswa setuju menggunakan LMS dalam kegiatan pembelajaran, 40,9% sangat setuju, dan 4,5% kurang setuju. Pada aspek kebutuhan video interaktif, 72,7% mahasiswa setuju bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika disertai video interaktif, 18,2% sangat setuju, dan 9,1% kurang setuju. Pada aspek motivasi belajar, 81,8% mahasiswa setuju bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, 13,6% setuju bahwa dan 4,5 % kurang setuju. Pada aspek persepsi hasil belajar, 77,3% mahasiswa sangat setuju video interaktif berpotensi meningkatkan hasil belajar 13,6% sangat setuju, dan 9,1% kurang setuju. Berdasarkan hasil ini, pengembangan media LMS melalui video interaktif dianggap relevan sebagai solusi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

**Kata Kunci:** Analisis Kebutuhan, Media LMS, Video Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, terutama melalui perubahan pola belajar yang semakin mengarah pada pemanfaatan media dan platform digital (Kusuma & Muharom, 2025). Pembelajaran tidak lagi hanya berlangsung melalui tatap muka konvensional, tetapi juga didukung oleh berbagai platform digital yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel, terbuka, dan mudah diakses (Wibowo, 2023). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan Learning Management System atau LMS. LMS berperan sebagai media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi penyampaian materi, pengumpulan tugas, diskusi, evaluasi, serta interaksi antara dosen dan mahasiswa (Aziz et al., 2024). Dalam konteks pendidikan tinggi, keberadaan LMS menjadi penting karena dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih terstruktur, terdokumentasi, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital mahasiswa (Fakhri et al., 2022).

Meskipun LMS telah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatannya belum selalu mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa secara optimal apabila konten di dalamnya belum dirancang sesuai kebutuhan pengguna (Fakhri et al., 2022). Salah satu kendala yang sering muncul adalah penyajian materi yang masih bersifat statis, seperti dokumen teks, slide presentasi, atau bahan bacaan tanpa dukungan visual dan interaksi yang memadai. Kondisi tersebut dapat menurunkan ketertarikan mahasiswa untuk mengakses materi secara mandiri, terutama ketika tampilan dan bentuk penyajiannya kurang variatif (Nurhalida et al., 2025). Padahal, mahasiswa pada era digital membutuhkan pengalaman belajar yang fleksibel, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik mereka sebagai

pengguna teknologi (Kusuma & Muharom, 2025). Oleh karena itu, pengembangan LMS perlu diarahkan pada model yang lebih interaktif, visual, dan komunikatif agar mampu mendorong keterlibatan mahasiswa secara lebih aktif (Wibowo, 2023).

Salah satu alternatif pengembangan LMS adalah integrasi video interaktif sebagai sarana penyajian materi yang lebih dinamis. Video interaktif memiliki keunggulan karena mampu memadukan unsur gambar, suara, teks, animasi, serta aktivitas belajar yang melibatkan mahasiswa secara langsung (Syafei, 2025). Kombinasi elemen visual dan auditori tersebut dapat membantu mahasiswa memahami konsep secara lebih konkret, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan bertahap dan ilustrasi yang jelas. Sejalan dengan teori pembelajaran multimedia, informasi cenderung lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan (Putri & Lestari, 2025). Dengan demikian, penggunaan video interaktif dalam LMS berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih efektif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital (Wibowo, 2023).

Pengembangan LMS berbasis video interaktif juga memiliki keterkaitan erat dengan motivasi belajar mahasiswa. Penyajian materi yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran (Nurhalida et al., 2025). Dalam konteks ini, tampilan visual yang jelas, audio penjelasan yang mudah dipahami, serta adanya unsur interaksi dalam video dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Video interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi stimulus yang mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar (Syafei, 2025). Oleh karena itu, integrasi video interaktif dalam LMS diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih variatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital (Wibowo, 2023).

Selain berpengaruh terhadap motivasi, LMS berbasis video interaktif juga berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar mahasiswa. Capaian belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kualitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Fakhri et al., 2022). Media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dapat membantu mereka memahami materi secara lebih sistematis, mengulang kembali penjelasan secara mandiri, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh yang lebih konkret (Aisyah et al., 2025). Dalam hal ini, video interaktif memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, terarah, dan bermakna. Penyajian materi melalui unsur visual, audio, teks, dan interaksi juga dapat memperjelas informasi yang disampaikan, terutama pada materi

yang memerlukan penjelasan konseptual dan visualisasi (Putri & Lestari, 2025). Dengan demikian, pengembangan LMS melalui video interaktif perlu dilakukan berdasarkan kebutuhan nyata mahasiswa agar media yang dihasilkan benar-benar relevan, mudah digunakan, dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar.

Analisis kebutuhan merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan karena berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran aktual dan kondisi yang diharapkan, baik dari perspektif mahasiswa maupun dosen (Musfirah et al., 2025). Melalui tahap ini, peneliti dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, ketersediaan fasilitas, serta jenis media yang sesuai untuk dikembangkan (Basyori & Herdiana, 2024). Informasi tersebut menjadi dasar agar produk yang dirancang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna dan kondisi pembelajaran di lapangan. Dalam konteks pembelajaran digital, inovasi media perlu mempertimbangkan aspek aksesibilitas, fleksibilitas, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan infrastruktur yang tersedia (Wibowo, 2023). Oleh karena itu, analisis kebutuhan perlu dilakukan sebelum pengembangan LMS berbasis video interaktif agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran apabila dirancang secara tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan LMS, misalnya, dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih terorganisasi dan mendukung aktivitas belajar mahasiswa apabila dimanfaatkan secara optimal (Aziz et al., 2024). Selain itu, media berbasis video interaktif dinilai mampu memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif (Aisyah et al., 2025). Namun, kajian yang secara khusus menganalisis kebutuhan pengembangan LMS berbasis video interaktif pada mahasiswa STMIK, khususnya di Makassar, masih terbatas. Padahal, setiap perguruan tinggi memiliki karakteristik mahasiswa, fasilitas, dan pola pembelajaran yang berbeda, sehingga pengembangan media perlu disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan (Basyori & Herdiana, 2024). Oleh karena itu, analisis kebutuhan diperlukan sebagai dasar empiris sebelum LMS berbasis video interaktif dikembangkan agar produk yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan mahasiswa, mendukung motivasi belajar, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan LMS melalui video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar

mahasiswa STMIK. Analisis kebutuhan dilakukan agar pengembangan media tidak hanya berfokus pada aspek tampilan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik mahasiswa, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan pengguna di lapangan (Basyori & Herdiana, 2024; Musfirah et al., 2025). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran digital yang lebih menarik, fleksibel, mudah diakses, dan relevan dengan pembelajaran di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dosen dan pengembang media dalam merancang LMS berbasis video interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkuat motivasi belajar, serta mendukung pencapaian hasil belajar secara lebih optimal (Fakhri et al., 2022).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis kebutuhan pengembangan Learning Management System atau LMS melalui video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa STMIK Makassar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggambaran kondisi, kecenderungan, dan kebutuhan mahasiswa berdasarkan data numerik yang diperoleh melalui angket (Wijayati et al., 2024). Data yang terkumpul kemudian dianalisis dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan LMS berbasis video interaktif. Analisis kebutuhan tersebut penting dilakukan agar rancangan media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pengguna, kondisi pembelajaran, dan permasalahan yang ditemukan di lapangan (Basyori & Herdiana, 2024)

Penelitian ini merupakan tahap awal dari penelitian pengembangan yang berfokus pada analisis kebutuhan sebelum media LMS berbasis video interaktif dirancang. Tahap ini penting dilakukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta permasalahan yang ditemukan dalam proses belajar (Musfirah et al., 2025). Melalui analisis kebutuhan, peneliti dapat memperoleh informasi awal mengenai penggunaan LMS kampus, kebutuhan terhadap video interaktif, motivasi belajar, dan persepsi mahasiswa terhadap potensi peningkatan hasil belajar. Informasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan media agar tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan STMIK Makassar (Basyori & Herdiana, 2024).

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital. Dalam konteks STMIK Makassar, LMS berbasis video interaktif diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran

yang lebih menarik, fleksibel, mudah diakses, dan mudah dipahami oleh mahasiswa (Wibowo, 2023). Penggunaan video interaktif juga relevan karena dapat menghadirkan penyajian materi melalui unsur visual, audio, teks, dan interaksi yang mendukung pengalaman belajar lebih aktif (Syafei, 2025). Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan arah pengembangan LMS berbasis video interaktif pada tahap berikutnya, sehingga media yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kondisi pembelajaran di lapangan (Basyori & Herdiana, 2024).

Subjek penelitian ini adalah 22 mahasiswa STMIK Makassar yang menjadi responden analisis kebutuhan pengembangan LMS berbasis video interaktif. Teknik penentuan responden menggunakan sampel jenuh pada kelompok mahasiswa yang menjadi sasaran analisis kebutuhan karena jumlah responden relative terbatas dan seluruh responden memiliki karakteristik yang sesuai untuk memberikan informasi mengenai kebutuhan pengembangan LMS berbasis video interaktif (Wijayati et al., 2024). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket digital menggunakan Google Form kepada responden. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap LMS yang relevan, menarik, mudah diakses, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital di lingkungan STMIK Makassar (Basyori & Herdiana, 2024).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket analisis kebutuhan yang disusun berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan LMS serta video interaktif. Penyusunan angket dilakukan agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi kondisi awal, kebutuhan pengguna, dan arah pengembangan media yang relevan (Basyori & Herdiana, 2024). Angket ini terdiri atas 22 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek utama, yaitu penggunaan LMS kampus, kebutuhan video interaktif, motivasi belajar, dan persepsi hasil belajar. Keempat aspek tersebut dipilih karena LMS berkaitan dengan kesiapan penggunaan platform digital, sedangkan video interaktif berkaitan dengan penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan mendukung keterlibatan belajar mahasiswa (Aziz et al., 2024; Syafei, 2025). Setiap butir pernyataan diukur menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, mulai dari sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, hingga sangat tinggi. Skala ini digunakan untuk mengetahui kecenderungan respons mahasiswa terhadap kebutuhan pengembangan LMS berbasis video interaktif dalam proses pembelajaran (Wijayati et al., 2024).

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan setiap butir pernyataan sebagai alat ukur. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang

diukur, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk melihat konsistensi instrumen dalam menghasilkan data penelitian. Instrumen dinyatakan valid apabila setiap butir memenuhi kriteria validitas yang telah ditentukan, dan dinyatakan reliabel apabila memiliki tingkat konsistensi yang memadai. Meskipun penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan, pengujian instrumen tetap penting dilakukan agar data yang diperoleh dapat menggambarkan kebutuhan awal mahasiswa secara lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, angket digunakan sebagai instrumen eksploratif untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan LMS berbasis video interaktif di lingkungan STMIK Makassar.

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban responden pada setiap butir serta aspek angket. Perhitungan persentase digunakan untuk mengetahui kecenderungan kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan LMS berbasis video interaktif berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari angket. Selanjutnya, data diinterpretasikan secara deskriptif berdasarkan empat aspek utama, yaitu penggunaan LMS kampus, kebutuhan video interaktif, motivasi belajar, dan persepsi hasil belajar. Interpretasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat kebutuhan mahasiswa sekaligus menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran dan karakteristik pengguna (Basyori & Herdiana, 2024). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

**P** = persentase jawaban responden

**F** = frekuensi jawaban responden

**N** = jumlah responden

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan secara deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan LMS berbasis video interaktif. Interpretasi data dilakukan dengan memperhatikan distribusi jawaban responden pada setiap butir pernyataan dalam angket, sehingga hasil yang diperoleh tidak hanya menunjukkan angka persentase, tetapi juga menggambarkan kecenderungan respons mahasiswa terhadap kebutuhan pembelajaran digital (Wijayati et al., 2024). Data tersebut dianalisis berdasarkan empat aspek utama, yaitu penggunaan LMS kampus, kebutuhan video interaktif, motivasi belajar, dan persepsi hasil belajar. Keempat aspek ini digunakan karena dapat memberikan gambaran mengenai kesiapan mahasiswa, kebutuhan terhadap media

audiovisual, serta pandangan mereka terhadap potensi peningkatan motivasi dan capaian belajar.

Setiap aspek dianalisis secara sistematis untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa membutuhkan media yang relevan, mudah diakses, mudah dipahami, dan mampu mendukung pembelajaran secara lebih efektif. Pada aspek penggunaan LMS kampus, analisis diarahkan untuk mengetahui kesiapan dan kebiasaan mahasiswa dalam memanfaatkan LMS sebagai platform pembelajaran digital (Aziz et al., 2024). Pada aspek kebutuhan video interaktif, analisis digunakan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memerlukan penyajian materi berbasis audiovisual yang lebih menarik, komunikatif, dan interaktif (Syafei, 2025). Sementara itu, aspek motivasi belajar dianalisis untuk melihat potensi LMS berbasis video interaktif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran (Tamarengki, 2025). Adapun aspek persepsi hasil belajar digunakan untuk mengetahui pandangan mahasiswa mengenai kemungkinan peningkatan pemahaman dan capaian belajar melalui penggunaan media tersebut (Fakhri et al., 2022).

Hasil interpretasi deskriptif dari keempat aspek tersebut digunakan sebagai dasar awal dalam menentukan arah pengembangan LMS berbasis video interaktif pada tahap penelitian selanjutnya. Dalam penelitian pengembangan, analisis kebutuhan penting dilakukan agar produk yang dirancang sesuai dengan kondisi lapangan, karakteristik pengguna, serta permasalahan pembelajaran yang ditemukan (Basyori & Herdiana, 2024; Musfirah et al., 2025). Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk menyajikan hasil persentase, tetapi juga memberikan gambaran empiris mengenai kebutuhan nyata mahasiswa terhadap media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di lingkungan STMIK Makassar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

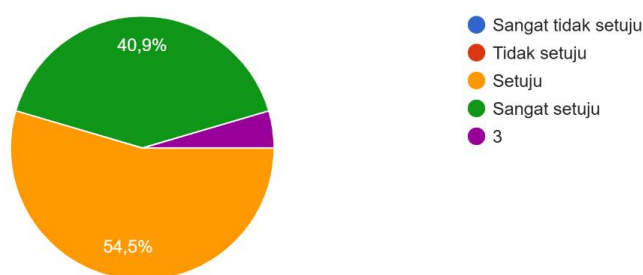
Analisis kebutuhan berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai fenomena pembelajaran, khususnya kesenjangan antara kondisi pembelajaran aktual dan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Informasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang solusi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa STMIK Makassar untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media LMS berbasis video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Melalui analisis kebutuhan ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana mahasiswa telah

menggunakan LMS, bagaimana pandangan mereka terhadap video interaktif, serta potensi media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Angket analisis kebutuhan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 22 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam empat aspek utama, yaitu penggunaan LMS kampus, kebutuhan video interaktif, motivasi belajar, dan persepsi hasil belajar. Keempat aspek tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih sistematis mengenai kesiapan mahasiswa dalam menggunakan LMS, kebutuhan terhadap penyajian materi berbasis video interaktif, serta persepsi mahasiswa terhadap potensi media tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan pengelompokan aspek tersebut, hasil analisis dapat memberikan informasi yang lebih terarah mengenai bagian-bagian penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Pada aspek penggunaan LMS kampus, sebagian besar mahasiswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan LMS dalam kegiatan pembelajaran. Dari 22 responden, 12 mahasiswa atau 54,5% menyatakan setuju, 9 mahasiswa atau 40,9% menyatakan sangat setuju, dan 1 mahasiswa atau 4,5% berada pada kategori kurang setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa pada dasarnya telah memiliki penerimaan yang baik terhadap penggunaan LMS sebagai media pendukung pembelajaran. Hal ini menjadi dasar penting bahwa pengembangan media LMS berbasis video interaktif memiliki peluang untuk diterapkan karena mahasiswa telah mengenal dan menerima penggunaan LMS dalam proses belajar. Selain itu, penerimaan positif terhadap LMS menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kesiapan awal untuk mengikuti pembelajaran berbasis digital, sehingga pengembangan fitur atau konten interaktif di dalam LMS dapat diarahkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa.

LMS kampus mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.  
22 jawaban



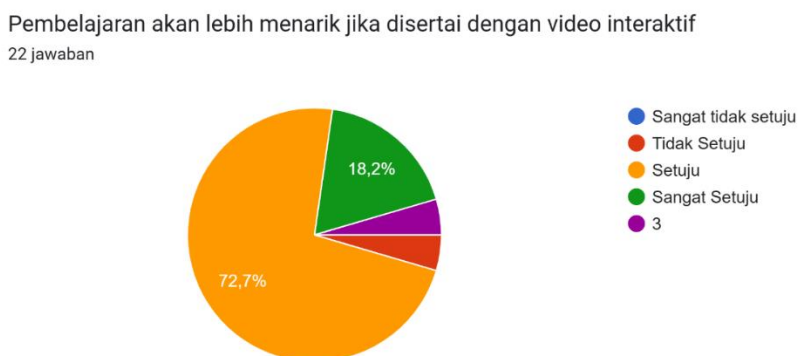
**Gambar 1. Distribusi Respons Mahasiswa terhadap Penggunaan LMS Kampus**

Berdasarkan Gambar 1, mayoritas mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan LMS kampus dalam pembelajaran. Dominasi jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa LMS telah diterima sebagai platform yang relevan untuk mendukung aktivitas belajar mahasiswa, terutama dalam penyampaian materi, pengumpulan tugas, evaluasi, dan interaksi pembelajaran (Aziz et al., 2024). Temuan ini memperkuat bahwa mahasiswa memiliki kesiapan awal dalam menggunakan teknologi pembelajaran digital, baik untuk mengakses materi, mengikuti kegiatan perkuliahan, maupun mendukung belajar mandiri. Penerimaan yang baik terhadap LMS juga menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mengalami hambatan yang berarti dalam memanfaatkan sistem pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut menjadi dasar bahwa pengembangan LMS berbasis video interaktif memiliki peluang besar untuk diterapkan karena mahasiswa telah memiliki pengalaman dan respons positif terhadap penggunaan LMS. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa di era digital.

Pada aspek kebutuhan video interaktif, hasil angket menunjukkan bahwa dari 22 responden, 16 mahasiswa atau 72,7% menyatakan setuju, 4 mahasiswa atau 18,2% menyatakan sangat setuju, dan 2 mahasiswa atau 9,1% berada pada kategori kurang setuju bahwa pembelajaran akan lebih menarik apabila didukung oleh video interaktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa membutuhkan penyajian materi yang tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga mampu menghadirkan penjelasan melalui unsur visual, audio, animasi, dan interaksi. Video interaktif dinilai dapat membantu mahasiswa memahami materi secara lebih konkret karena informasi disajikan dalam bentuk yang variatif, komunikatif, dan mudah diikuti (Syafei, 2025). Penyajian melalui kombinasi visual dan verbal juga sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa informasi lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui saluran gambar dan kata secara terpadu.

Selain itu, unsur interaktif dalam video dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta yang terlibat dalam kegiatan belajar. Fitur pengulangan materi juga memungkinkan mahasiswa menyesuaikan proses belajar dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan personal. Dengan demikian, video interaktif dapat menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dalam LMS serta memperkuat keterlibatan mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan LMS perlu diarahkan tidak hanya sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi juga sebagai ruang

belajar digital yang mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.



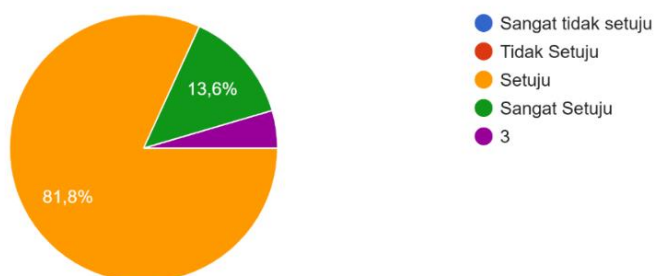
**Gambar 2. Distribusi Respons Mahasiswa terhadap Kebutuhan Video Interaktif**

Berdasarkan Gambar 2, mayoritas mahasiswa menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan video interaktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan interaktif dibandingkan bentuk teks, dokumen, atau slide statis. Video interaktif dinilai mampu membantu mahasiswa memahami materi secara lebih jelas karena memadukan unsur gambar, suara, teks, animasi, dan aktivitas belajar yang dapat meningkatkan perhatian mahasiswa (Syafei, 2025). Selain itu, penyajian materi melalui kombinasi visual dan verbal sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih konkret dan mudah diikuti (Simbolon & Batubara, 2026). Penggunaan video interaktif dalam LMS juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena mahasiswa dapat mengakses, menghentikan, mengulang, dan mempelajari materi sesuai dengan waktu serta kebutuhan masing-masing. Dengan demikian, integrasi video interaktif dalam LMS dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta menjadikan pembelajaran lebih aktif, menarik, dan mudah dipahami.

Pada aspek motivasi belajar, hasil angket menunjukkan bahwa dari 22 responden, 18 mahasiswa atau 81,8% menyatakan setuju, 3 mahasiswa atau 13,6% menyatakan sangat setuju, dan 1 mahasiswa atau 4,5% berada pada kategori kurang setuju bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar. Persentase ini menunjukkan bahwa video interaktif memiliki potensi yang kuat dalam mendorong minat, perhatian, dan keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Penyajian materi yang menarik secara visual

dan mudah diakses dapat membantu mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar, baik secara mandiri maupun terarah melalui LMS (Nurhalida et al., 2025). Selain itu, video interaktif dapat mengurangi kejenuhan karena mahasiswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui tampilan audiovisual dan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Variasi penyajian tersebut dapat membuat mahasiswa lebih fokus, aktif mengakses materi, memahami isi pembelajaran, serta terdorong untuk menyelesaikan aktivitas yang tersedia dalam LMS. Temuan ini memperkuat bahwa pengembangan LMS berbasis video interaktif tidak hanya penting dari aspek kebutuhan media, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa ((Fakhri et al., 2022)

Saya lebih termotivasi belajar jika pembelajaran menggunakan media interaktif  
22 jawaban



**Gambar 3. Distribusi Respons Mahasiswa terhadap Motivasi Belajar Menggunakan Video Interaktif**

Berdasarkan Gambar 3, mayoritas mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan video interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. Dominasi jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa video interaktif dinilai mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, serta mendorong keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media video interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif karena mahasiswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengikuti alur pembelajaran melalui tampilan visual, audio, teks, animasi, dan aktivitas interaktif. Penyajian materi yang lebih dinamis dapat membantu mahasiswa lebih fokus dalam memahami isi pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan bertahap dan contoh konkret. Selain itu, penggunaan video interaktif dalam LMS dapat mengurangi kejenuhan belajar karena mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan hanya membaca materi dalam bentuk dokumen atau slide. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan mudah diakses dapat menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini memperkuat bahwa pengembangan media LMS berbasis video interaktif berpotensi menciptakan pengalaman

belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan memotivasi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran secara berkelanjutan (Lamada, 2022)

Pada aspek persepsi hasil belajar, hasil angket menunjukkan bahwa dari 22 responden, 17 mahasiswa atau 77,3% menyatakan setuju, 3 mahasiswa atau 13,6% menyatakan sangat setuju, dan 2 mahasiswa atau 9,1% berada pada kategori kurang setuju bahwa penggunaan video interaktif berpotensi meningkatkan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memandang video interaktif sebagai media yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih konkret, sistematis, dan mudah dipahami. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, suara, teks, animasi, dan interaksi memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih jelas dibandingkan dengan penyajian materi yang hanya berbasis teks (Gendis, 2023).

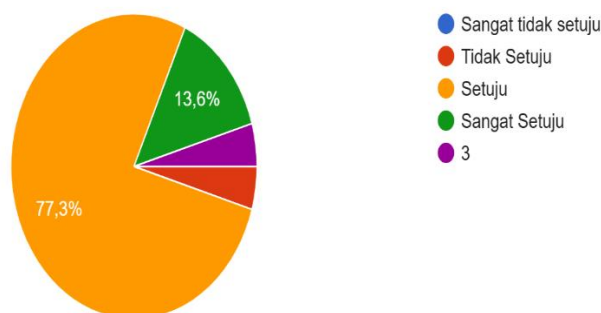
Video interaktif juga memungkinkan mahasiswa untuk mengulang kembali bagian materi yang belum dipahami, sehingga proses belajar dapat berlangsung sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini penting karena setiap mahasiswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dalam menerima materi pembelajaran. Dengan adanya fitur pengulangan tersebut, mahasiswa dapat mempelajari kembali bagian-bagian penting secara mandiri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan langsung dari dosen. Selain itu, tampilan visual dan audio dalam video interaktif dapat membantu memperkuat daya ingat mahasiswa terhadap konsep yang dipelajari, karena materi disajikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah diikuti. Penyajian yang memadukan unsur gambar, suara, teks, dan interaksi juga dapat membantu mahasiswa menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh atau ilustrasi yang lebih konkret. Dengan demikian, penggunaan video interaktif dalam LMS berpotensi mendukung peningkatan pemahaman, memperkuat penguasaan konsep, dan membantu mahasiswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media LMS berbasis video interaktif tidak hanya relevan untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpeluang memberikan kontribusi terhadap peningkatan capaian pembelajaran mahasiswa secara lebih optimal (Anwar et al., 2022).

Selain mendukung pemahaman konsep, penggunaan video interaktif dalam LMS juga dapat memperkuat kemandirian belajar mahasiswa. Mahasiswa tidak lagi hanya bergantung pada penyampaian materi secara langsung di kelas, tetapi dapat mengakses kembali materi kapan saja sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Kondisi ini menjadi penting dalam pembelajaran digital karena mahasiswa memiliki kebebasan untuk mengatur waktu, memilih bagian materi yang perlu dipelajari ulang, serta mengevaluasi pemahamannya secara mandiri.

Video interaktif yang dilengkapi dengan pertanyaan, kuis singkat, umpan balik, atau aktivitas reflektif juga dapat membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, LMS berbasis video interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran mandiri yang mendorong mahasiswa lebih aktif, reflektif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Lebih lanjut, hasil temuan ini memperlihatkan bahwa pengembangan video interaktif dalam LMS perlu dirancang secara sistematis agar benar-benar mampu mendukung capaian pembelajaran. Konten video sebaiknya tidak hanya menampilkan penjelasan materi, tetapi juga memuat ilustrasi, contoh kasus, aktivitas interaktif, dan evaluasi sederhana yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain media yang baik akan membantu mahasiswa membangun pemahaman secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, penguatan materi, hingga penerapan dalam konteks yang lebih konkret. Oleh karena itu, pengembangan media LMS berbasis video interaktif perlu memperhatikan kesesuaian materi, kualitas tampilan visual, kejelasan audio, kemudahan navigasi, serta keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran. Apabila aspek-aspek tersebut terpenuhi, media yang dikembangkan berpotensi menjadi solusi pembelajaran digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Hasil belajar saya berpotensi meningkat jika menggunakan media video interaktif di LMS Kampus.  
22 jawaban



**Gambar 4. Distribusi Respons Mahasiswa terhadap Persepsi Hasil Belajar**

Berdasarkan keempat aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media LMS berbasis video interaktif berada pada kategori tinggi. Respons positif mahasiswa pada aspek penggunaan LMS kampus menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kesiapan awal dalam memanfaatkan platform pembelajaran digital. Sementara itu, tingginya kebutuhan terhadap video interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa

memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Hal ini diperkuat oleh hasil pada aspek motivasi belajar dan persepsi hasil belajar yang menunjukkan bahwa video interaktif dinilai berpotensi meningkatkan minat belajar, keterlibatan mahasiswa, pemahaman materi, serta capaian pembelajaran .

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media LMS berbasis video interaktif relevan untuk dilakukan sebagai salah satu solusi pembelajaran digital di lingkungan STMIK Makassar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi ruang belajar yang lebih aktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa pada era digital. Dengan adanya integrasi video interaktif dalam LMS, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, dapat mengakses materi secara mandiri, serta memahami materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini dapat dijadikan sebagai dasar awal untuk melanjutkan penelitian pada tahap pengembangan media, validasi ahli, uji coba terbatas, dan pengujian efektivitas media terhadap motivasi serta hasil belajar mahasiswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa STMIK Makassar memiliki kebutuhan yang kuat terhadap pengembangan media LMS melalui video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Temuan utama menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa telah memiliki pengalaman dan kesiapan awal dalam menggunakan LMS, mereka masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah diakses, serta mampu membantu pemahaman materi secara lebih konkret dan visual. Kebutuhan tersebut terlihat dari respons positif mahasiswa terhadap penggunaan LMS, kebutuhan terhadap video interaktif, peningkatan motivasi belajar, serta persepsi terhadap potensi peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran yang memadukan unsur gambar, suara, teks, dan interaksi dinilai lebih sesuai dengan karakteristik belajar mahasiswa karena dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta memperdalam pemahaman konsep.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa dosen perlu mempertimbangkan penggunaan LMS tidak hanya sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran digital yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. Pengembangan video interaktif dalam LMS dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mengurangi kejenuhan belajar, serta mendorong mahasiswa belajar secara lebih mandiri. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar awal bagi

pengembangan media pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di lingkungan STMIK Makassar.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil analisis kebutuhan ini dapat dijadikan dasar untuk melanjutkan penelitian pada tahap pengembangan, validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji efektivitas media LMS berbasis video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk memperkaya konten video interaktif dengan unsur gamifikasi, kuis, umpan balik langsung, serta aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi mahasiswa agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Nurhikmah et al., 2022). Dengan demikian, pengembangan media LMS melalui video interaktif diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas penyajian materi, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan capaian hasil belajar mahasiswa (Fakhri et al., 2022).

## REFERENSI

- Aisyah, N., Psb, M. S., & Sofiyah, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 86–97.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran ``Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0``*. Tohar Media.
- Aziz, A., Widiyanto, F., & Purwanto, A. (2024). Analisis penggunaan learning management system sebagai media pembelajaran pada mahasiswa tahun pertama. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 13–27.
- Basyori, S. I., & Herdiana, D. (2024). Analisis Kebutuhan dalam Desain Pembelajaran. *Journal of Education*, 1(2), 6.
- Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh media e-learning berbasis LMS Moodle dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157–169.
- Gendis, A. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Berbantuan LMS Moodle pada Materi Content Management System bagi Siswa SMP di Bandar Lampung*.
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2025). Transformasi peran pendidik dan tren pembelajaran digital di era teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 84–97.
- Lamada, M. S. (2022). Analisis faktor yang mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam pemilihan mata kuliah konsentrasi di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *INTEC Journal*, 1(3), 1–4.
- Musfirah, N., Marjuni, M., & Maulana, A. (2025). Mengidentifikasi Kebutuhan Pembelajaran. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11).
- Nurhalida, S., Rafiq, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(1), 96–108.

- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573.
- Simbolon, P., & Batubara, S. I. (2026). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Generasi Milenial Metodologi Penelitian Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. *Jurnal Education And Development*, 14(1), 821–826.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Tamarengki, O. (2025). Peningkatan Kapasitas Mahasiswa Melalui Integrasi Media Audio-Visual Untuk Pembelajaran Fisika Berbasis IPTEK. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(02), 120–126.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan teknologi media pembelajaran: Merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif*. Tiram Media.
- Wijayati, H., Widhiyoga, G., & Rachmawati, I. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif: Bagaimana Mengidentifikasi Masalah, Merumuskan Hipotesis, dan Memulai Tahapan Riset*. Anak Hebat Indonesia.