



Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Thinglink Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa

Syukri Indra¹, Novi Maryani¹, La Ode Amril², Zahra Khusnul Latifah¹, Helmia Tasti Adri², Faisol Habibi³

¹Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru Universitas Djuanda

Jl Tol Ciawi No 1 Ciawi Bogor Jawa Barat

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru Universitas Djuanda

Jl Tol Ciawi No 1 Ciawi Bogor Jawa Barat

³Universitas Gajah Mada

ulaksumur, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 5528

Volume 8 Nomor 2

Oktober 2024: 259-267

DOI: 10.30997/jtm.v8i2.15861

Article History

Submission: 02-10-2024

Revised: 07-10-2024

Accepted: 23-10-2024

Published: 30-10-2024

Kata Kunci:

ADHD, disabilitas, konsentrasi belajar, media pembelajaran, thinglink

Keywords:

ADHD, disability, learning concentration, learning media, thinglink

Korespondensi:

(Syukri Indra)

(085266636110)

(syukri.indra@unida.ac.id)

Abstrak: Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang memiliki potensi untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa dengan ADHD inattentive adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif bernama thinglink. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi thinglink dapat mempengaruhi konsentrasi belajar mahasiswa dengan ADHD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan desain pretest-posttest kelompok kontrol nonekuivalen. Populasi yang digunakan adalah seluruh mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam Semester III Universitas Djuanda yang dikelompokkan dalam dua kelas yaitu mahasiswa kelas pagi berjumlah 34 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan kelas sore berjumlah 21 mahasiswa sebagai kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa nilai koefisien determinasinya adalah sebesar 0,2806 atau 28% yang berarti bahwa variabel X (media pembelajaran) dapat mempengaruhi variabel Y (konsentrasi belajar) sebesar 28% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Use of Interactive Learning Media Based on the Thinglink Application on Student Learning Concentration

Abstract: One of the innovations in the world of education that has the potential to improve the concentration of students with inattentive ADHD is the use of interactive application-based learning media called thinglink. The purpose of this study was to determine whether interactive learning media based on the thinglink application can affect the concentration of students with ADHD. This study used a quantitative approach using a nonequivalent control group pretest-posttest design. The population used was all students of the Islamic



Education Management Study Program Semester III, Djuanda University, who were grouped into two classes, namely 34 morning class students as the experimental class and 21 afternoon class students as the control class. The results of this study found that the coefficient of determination was 0.2806 or 28%, which means that variable X (learning media) can affect variable Y (learning concentration) by 28% while the rest is influenced by other factors.

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 46 Tahun 2017 tentang Pendidikan Khusus dan Pendidikan Pelayanan Khusus di Perguruan Tinggi, Pasal 8 ayat 1, perguruan tinggi diwajibkan untuk menyediakan fasilitas pembelajaran dan penilaian yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa berkebutuhan khusus tanpa mengorbankan kualitas hasil belajar. Hal ini dicapai dengan menyesuaikan materi, media pembelajaran, proses belajar mengajar, dan evaluasi nilai yang sesuai.

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Universitas Djuanda memiliki mahasiswa berjumlah 262 orang mahasiswa. Diantara mahasiswa tersebut ada yang mengalami ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dengan jenis ADHD inattentive yang dimana mahasiswa tersebut sulit untuk memperhatikan dan mempertahankan

konsentrasi/fokus selama pembelajaran namun tidak memiliki perilaku hiperaktif. Data dari Tim Bimbingan dan Konseling (TBK) Universitas Djuanda menunjukkan bahwa terdapat 4 orang mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam yang didiagnosis mengalami ADHD inattentive (data terlampir).

Mahasiswa dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) tipe inattentive menghadapi tantangan khusus dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian dan mengikuti instruksi yang panjang. ADHD inattentive berbeda dengan ADHD tipe hiperaktif, di mana gejalanya lebih condong pada kecenderungan mudah teralihkan, pelupa, dan sering kesulitan untuk mengatur tugas atau aktivitas akademik. Perilaku yang tampaknya mengalami kesulitan fokus, mengelola

respons emosional, dan mengendalikan gerakan motorik (Marlina, 2019). Kondisi ini menyebabkan mahasiswa dengan ADHD inattentive kerap mengalami kendala dalam mencapai konsentrasi belajar yang optimal di lingkungan pembelajaran konvensional.

Dalam konteks pendidikan tinggi, lingkungan pembelajaran yang umumnya menuntut kemandirian, kemampuan untuk mengikuti kuliah secara utuh, dan memahami materi yang kompleks dapat menjadi tantangan berat bagi mahasiswa dengan ADHD inattentive. Metode pengajaran tradisional yang mengandalkan ceramah panjang dan materi tertulis kurang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat memfasilitasi fokus dan keterlibatan mereka. Jika tidak ditangani, ini dapat memengaruhi kinerja akademik anak (Sari, 2021).

Sebagai upaya pendidikan tinggi dalam memfasilitasi mahasiswa penyandang disabilitas maka perlu mengembangkan pembelajaran dengan melakukan inovasi pada perangkat

pembelajaran guna membantu mahasiswa penyandang disabilitas di perguruan tinggi sekaligus menjadi wadah inovasi bagi dosen dalam penyelenggaraan pendidikan di perguruan tinggi yang inklusif.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang memiliki potensi untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa dengan ADHD inattentive adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif bernama thiglink. ThingLink, sebuah aplikasi yang memungkinkan integrasi multimedia dalam satu antarmuka interaktif, menjadi salah satu media yang relevan. ThingLink menawarkan keunggulan dalam menggabungkan teks, video, gambar, dan audio ke dalam satu visual yang dapat dijelajahi mahasiswa sesuai dengan ritme dan fokus mereka masing-masing.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti ThingLink diharapkan dapat mengatasi beberapa kendala utama yang dihadapi mahasiswa dengan ADHD inattentive. Interaksi multisensori yang disediakan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan

fokus mereka, sementara penyajian materi dalam potongan-potongan kecil dan visual dapat mempermudah pemahaman informasi yang kompleks. Selain itu, fleksibilitas dalam mengeksplorasi konten sesuai kecepatan belajar mereka memungkinkan mahasiswa untuk lebih mengontrol proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan konsentrasi belajar mereka. Kesulitan dalam berkonsentrasi selama belajar ini akan mengakibatkan prestasi akademik yang lebih rendah (Asna, 2019).

Pengembangan alat pembelajaran meliputi rencana pembelajaran semester (RPS), bahan ajar-mengajar, media untuk pembelajaran, dan instrumen penilaian hasil belajar. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk mahasiswa dengan ADHD inattentive disesuaikan dengan gaya belajar mereka seperti menggunakan media yang lebih interaktif dan visualisasi yang menarik yang dapat membantu mempertahankan perhatian khususnya ketika proses perkuliahan berlangsung sehingga dapat meningkatkan potensi

akademiknya secara optimal. Media thinglink ini bisa digunakan untuk kebutuhan mahasiswa pada pembelajaran interaktif (Budi, 2021).

Meskipun potensi Thinglink sebagai media pembelajaran interaktif sangat menjanjikan, penelitian tentang efektivitas penggunaannya khususnya terhadap mahasiswa dengan ADHD inattentive masih minim. Oleh karena itu, riset ini krusial dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Thinglink terhadap konsentrasi belajar mahasiswa dengan ADHD inattentive. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menemukan bukti empiris yang bisa mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif bagi mahasiswa dengan kebutuhan khusus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang melibatkan penggunaan angka yang ekstensif, mulai dari pengumpulan data dan interpretasi data hingga penyajian hasil (Syahroni, 2022). Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol nonekuivalen dengan pendekatan

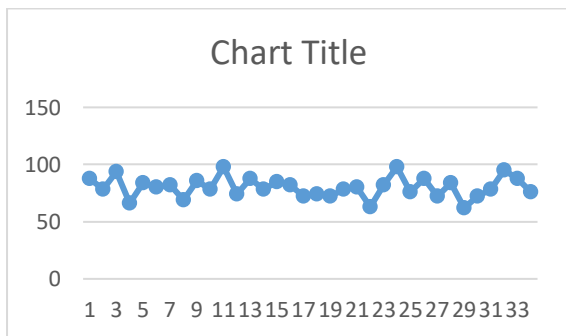
pretest-posttest. Hal ini terbukti dari fakta bahwa subjek percobaan tidak ditugaskan secara acak saat menentukan sampel untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya untuk populasi yang digunakan adalah mahasiswa dan mahasiswi yang ada pada program studi Manajemen Pendidikan Islam, tepatnya mahasiswa semester III Universitas Djuanda yang dikelompokkan dalam dua kelas yaitu mahasiswa kelas pagi berjumlah 34 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan kelas sore berjumlah 21 mahasiswa sebagai kelas kontrol. Dalam desain nonequivalent control group design pretest posttest, satu kelompok ditentukan sebagai kelompok eksperimen yang akan diberikan treatment, kelompok yang tidak menerima treatment ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok kemudian menjalani pretest untuk menilai dan mengukur tingkat pengetahuan awal siswa. Pretest tersebut dijadikan sebagai pembanding nilai posttest pada kedua kelompok setelah mendapatkan treatment yang berbeda.

Untuk memastikan bahwa dua kelompok sampel tidak berbeda secara signifikan, nilai tes dikumpulkan dalam bentuk tertulis. Hasil tes tersebut selanjutnya diolah pada uji-t SPSS dengan menggunakan Independent Sample's T-Test nilai signifikansi 5%. Jika angka signifikansi hitung kurang dari 0,05 maka kelas tersebut dianggap tidak setara. Sedangkan jika value signifikansi hitung lebih besar dari 0,05 maka kelas tersebut dianggap setara. Variabel bebas dalam penelitian yaitu konsentrasi belajar mahasiswa dengan materi standar sarana prasarana di tingkat SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA. Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah media interaktif berbasis aplikasi thinglink. Penelitian ini menggunakan dua data yaitu konsentrasi belajar dan media pembelajaran. Data mengenai konsentrasi belajar dan penggunaan media pembelajaran dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi skala 4 (skala Likert). Sedangkan data mengenai konsentrasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes konsentrasi belajar berbentuk esai.

HASIL & PEMBAHASAN

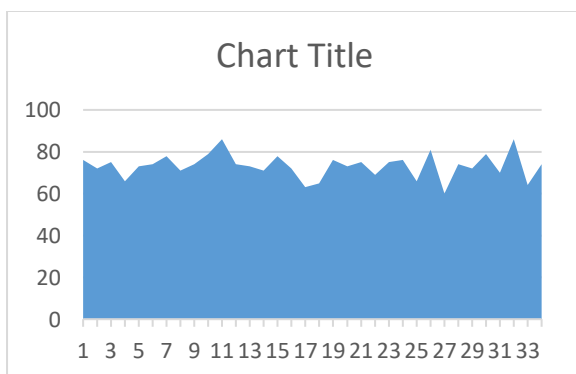
Hasil

Peneliti telah melakukan pengambilan data untuk variabel X (media pembelajaran) melalui angket yang disebar kepada mahasiswa. Berikut data variabel X (media pembelajaran) yang sudah dirangkum dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 1 Data untuk variabel X (media pembelajaran)

Dan berikut data variabel Y (konsentrasi belajar) yang sudah dirangkum dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 2 Data variabel Y (konsentrasi belajar)

Analisis data peneliti menggunakan microsoft excel dan

didapatkan data ANOVA dan summary output sebagai berikut:

Tabel 1 ANOVA

	df	SS	MS	F	Sig F
Regress	1	336.9232	336.9232	13.872	0.000754
Residu	32	777.1944	24.28732		
Total	33	1114.118			

Berdasarkan tabel tersebut, dapat ditemukan bahwa value signifikansi berada dibawah 0,05 yaitu sebesar 0.0007541 sehingga dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi thinglink terhadap konsentrasi belajar mahasiswa.

Tabel 2 Summary Output

Regression Statistics	Regression Statistics
Multiple R	0.549921
R Square	0.302413
Adjusted R Square	0.280613
Standard Error	4.928217
Observations	34

Pada tabel diatas dapat ditemukan bahwa nilai koefisien determinasinya adalah sebesar 0,2806 atau 28% yang berarti bahwa variabel X (media pembelajaran) dapat mempengaruhi variabel Y (konsentrasi belajar) sebesar 28% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Burhayani bahwa

penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa sehingga dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran (Burhanayi, 2023). Media belajar yang menarik dapat menjadi stimulus bagi pelajar selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu pemanfaatan media harus dilakukan pada proses pembelajaran untuk menarik minat mahasiswa termasuk mahasiswa dengan ADHD inattentive sehingga mereka tetap bisa menjaga fokus dan konsentrasinya ketika mengikuti perkuliahan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi thinglink dapat mempengaruhi konsentrasi belajar mahasiswa dengan nilai koefisien determinasinya adalah sebesar 0,2806 atau 28% yang berarti bahwa variabel X (media pembelajaran) dapat mempengaruhi variabel Y (konsentrasi belajar) sebesar 28% sedangkan selebihnya ditentukan oleh variabel lain diluar penelitian.

Temuan dalam penelitian ini senada halnya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Khairul Anam yang menemukan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran siswa (Anam, 2015).

Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi thinglink dapat mengoptimalkan konsentrasi belajar mahasiswa termasuk mahasiswa dengan ADHD inattentive.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah menyediakan peluang menjadi salah satu penerima Program Bantuan Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantuan Mahasiswa Disabilitas Tahun 2024. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua elemen yang telah membantu penyelenggaraan program ini. Diharapkan kegiatan ini dapat berkontribusi pada kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 4, No. 2, 258-275.
- Asna. (2019). Peningkatan Konsentrasi Siswa dengan Metode Picture to Picture Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan di Kelas VII3 SMP Negeri 7 Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan* 4 (1), 268-275.
- Budi, D. N. (2021). Pemanfaatan Media Thinglink Untuk Mengembangkan Literasi Sains Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Saat Pandemi Di MTs N 34. *Jurnal Wawasan* Volume 2 Nomor 1, Jakarta.
- Burhanayi. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 6 No.2, 166-172.
- Dewa, R. S., Lathifah, Z. K., & Indra, S. (2023). Konsep Kurikulum Pendidikan Akhlak Perspektif Imam Abu Hamid Al-Ghazali Dalam Kitab Ihya Ulumuddin. *AL-KAFF: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(5).
- Dewi, P., Mahrudin, A., & Indra, S. (2023). Pengaruh Kepemimpinan Guru Kelas Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik Di Sd Negeri Leuwibatu 06. *Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(4).
- Gultom, I. Y., Adri, H. T., & Indra, S. (2021). Hubungan Kecerdasan Interpersonal Siswa Terhadap Kecenderungan Perilaku Verbal Bullying Di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 121-130.
- Herlitasari, I., Maufur, M., & Indra, S. (2020). Manajemen Pembinaan Santri Melalui Kegiatan Organisasi Pelajar Pondok Pesantren Modern Al-Umm Aswaja Ciawi Bogor. *Tadbir Muwahhid*, 4(2), 161-182.
- Humaira, M. A., Sudjani, D. H., Sya, M. F., Indra, S., Syamsudin, D., & Rusli, R. K. (2021). Penguatan Literasi Siswa Melalui Story Telling Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(3), 547-552.
- Indra, S. (2015). Aspek-Aspek Pendidikan Yang Terdapat Dalam Kisah Nabi Musa AS Dan Nabi Khaidir AS Serta Implikasinya Terhadap Pendidik Dan Peserta Didik (Kajian QS Al-Kahfi Ayat 60-82). *TADBIR MUWAHHID*, 4(1).
- Marlina. (2019). Strategi Penanganan Anak ADHD. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mayasari, F. D. (2017). Pengaruh konsentrasi belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK negeri 1 Ngabang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(6).
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi

- pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Sari, L. M. (2021). Efektivitas Bermain Lottountuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi Anak ADHD. *Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1*, 310-316.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectors inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9-16.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa Vol. 2 No. 3*, 43-56.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Yasir, M. I., Indra, S., & Maufur, M. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Selama Melakukan Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelurahan Pamoyanan. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 105-115.