TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6265

PROGRAM MUTU MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN DIGITAL ERA 5.0 DI PRODI KPI (KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM) UIMSYA BANYUWANGI

Multimedia Quality Program in Digital Era 5.0 Education in the KPI (Islamic Communication and Broadcasting) Study Program at UIMSYA Banyuwangi

M ilham Faizin Akbar[1], Ali Maksum[2], Derby Firmansyah[3]
Universitas KH. Mukhtar Syafaat
ilhamfaizin50@gmail.com; muhammad280804@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 3, 2025	May 30, 2025	Jun 11, 2025	Jun 16, 2025

Abstract

This study aims to analyze the implementation of a multimedia quality program to support the learning process in the Digital Education 5.0 era within the Islamic Communication and Broadcasting Study Program (KPI) at Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Banyuwangi. This era demands a synergy between technology and humanistic values in higher education systems. A qualitative descriptive approach was employed, with data collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation. The findings indicate that the KPI Study Program at UIMSYA has implemented the multimedia quality program by utilizing a Learning Management System (LMS), integrating audiovisual media into courses, providing digital content production training for lecturers and students, and collaborating with local media for broadcasting practice. This implementation supports the achievement of Graduate Learning Outcomes (CPL), enhances students' digital competencies, and strengthens

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

both online and offline learning interactions. Challenges faced include limited infrastructure, human resource capacity, and digital literacy gaps among students. Nonetheless, program evaluation is conducted regularly with strengthened interdisciplinary collaboration. The study recommends reinforcing a multimedia-based curriculum, increasing investment in educational technology, and developing local content as adaptive strategies to address the challenges of the Digital Education 5.0 era.

Keywords: Multimedia Quality; Digital Education 5.0; Islamic Communication and Broadcasting; LMS; Digital Competency

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi program mutu multimedia dalam mendukung proses pembelajaran pada era Pendidikan Digital 5.0 di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Banyuwangi. Era ini menuntut sinergi antara teknologi dan nilai-nilai humanistik dalam sistem pendidikan tinggi. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Prodi KPI UIMSYA telah menerapkan program mutu multimedia melalui pemanfaatan *Learning Management System* (LMS), integrasi media audiovisual dalam mata kuliah, pelatihan produksi konten digital bagi dosen dan mahasiswa, serta kerja sama dengan media lokal untuk praktik penyiaran. Implementasi ini mendukung pencapaian *Capaian Pembelajaran Lulusan* (CPL), meningkatkan kompetensi digital mahasiswa, dan memperkuat interaksi pembelajaran secara daring maupun luring. Beberapa kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan infrastruktur, kapasitas sumber daya manusia, dan kesenjangan literasi digital di kalangan mahasiswa. Meski demikian, evaluasi program dilakukan secara berkala dengan penguatan kolaborasi lintas disiplin. Penelitian ini merekomendasikan penguatan kurikulum berbasis multimedia, peningkatan investasi teknologi pendidikan, serta pengembangan konten lokal sebagai strategi adaptif dalam menghadapi tantangan era Pendidikan Digital 5.0.

Kata Kunci: Mutu Multimedia; Pendidikan Digital 5.0; Komunikasi dan Penyiaran Islam; LMS; Kompetensi Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital dalam era Society 5.0 telah memunculkan tantangan dan peluang baru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di perguruan tinggi Islam seperti UIMSYA Banyuwangi. Era Society 5.0 menyebabkan transformasi mendalam dalam pola interaksi sosial dan pendidikan, khususnya pada mahasiswa Prodi KPI UIMSYA. Era Society 5.0 menandai pergeseran paradigma dari penggunaan teknologi hanya sebagai alat bantu menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Dalam konteks ini, mahasiswa KPI tidak hanya dituntut memahami teori komunikasi dan penyiaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi multimedia secara kreatif dan profesional. Namun, secara sosial, masih terlihat adanya ketimpangan dalam penggunaan multimedia berkualitas sebagai

instrumen pembelajaran, baik dari sisi kesiapan dosen, ketersediaan infrastruktur, maupun kompetensi mahasiswa dalam memanfaatkan media digital untuk produksi konten keislaman.

teknologi digital seperti multimedia dan AI meresap ke kehidupan sehari-hari menjadikan pembelajaran konvensional kurang relevan jika tanpa integrasi teknologi. Mahasiswa KPI kini "digital native" yang menuntut konten pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis multimedia untuk mempertahankan motivasi dan efektivitas belajar. Menurut laporan UNESCO (2021), ketimpangan digital di perguruan tinggi di negara berkembang menghambat optimalisasi pembelajaran berbasis digital. Penelitian oleh Khan et al. (2022) dalam *International Journal of Educational Technology in Higher Education* juga menunjukkan bahwa rendahnya kualitas penggunaan multimedia berkontribusi pada kurangnya motivasi belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan studi Huda et al. (2021) di Indonesia yang mengungkapkan bahwa banyak institusi pendidikan Islam belum memiliki strategi pengembangan multimedia yang terstandarisasi. Studi Nadifa & Ambarwati (2024) menunjukkan bahwa adopsi budaya digital di sekolah Islam menghadapi disparitas akses internet, kompetensi pendidik rendah, dan infrastruktur terbatas.

Meskipun telah banyak studi tentang integrasi multimedia dalam pendidikan tinggi, riset yang secara spesifik membahas standar mutu atau "progam mutu" multimedia dalam konteks Prodi KPI di lingkungan perguruan tinggi Islam masih sangat terbatas. Literatur terdahulu banyak mengeksplorasi integrasi digital dalam pendidikan Islam, namun masih ada celah terkait implementasi multimedia khusus pada Prodi KPI. Beberapa penelitian telah mendalami implikasi budaya digital di sekolah Islam (Nadifa & Ambarwati, 2024), transformasi kurikulum (Suhendi, 2024), serta kualitas pendidikan Islam (Zamroni & Wakidi, 2023), namun studi-spesifik yang mengkaji penggunaan multimedia interaktif dan AI dalam pendidikan KPI belum optimal. Studi oleh Al-Harbi et al. (2023) di *Journal of Islamic Education* menyoroti bahwa multimedia dalam pendidikan Islam harus memenuhi unsur etika, estetika, dan nilai dakwah. Namun, penelitian ini belum mengembangkan indikator mutu multimedia yang spesifik. Sementara itu, Ahmed et al. (2022) dalam *Technology, Knowledge and Learning* menyarankan adanya *framework* evaluasi kualitas media digital, tetapi belum diterapkan dalam konteks KPI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan mengevaluasi progam mutu multimedia yang ideal bagi proses pembelajaran di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIMSYA Banyuwangi dalam konteks era digital 5.0. Dalam era yang ditandai

dengan interkoneksi manusia dan teknologi cerdas ini, pendekatan konvensional dalam pembelajaran komunikasi Islam menjadi kurang relevan jika tidak ditopang oleh instrumen media yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu dirumuskan kriteria mutu multimedia yang mampu menjawab tantangan pedagogis, teknologis, dan ideologis, seperti nilai-nilai keislaman, narasi keilmuan Islam modern, serta penyampaian pesan dakwah yang menarik dan komunikatif. melalui penelitian ini, diharapkan dapat dirumuskan standar mutu multimedia (misalnya video interaktif, simulasi broadcasting digital, AI-asisten) yang dapat meningkatkan capaian pembelajaran dan keterampilan mahasiswa. Penelitian ini juga ingin menjawab pertanyaan bagaimana integrasi teknologi digital secara efektif diimplementasikan tanpa melemahkan nilai-nilai keislaman dalam KPI. Penelitian oleh Hussain et al. (2021) di *Education and Information Technologies* menunjukkan bahwa integrasi multimedia yang berkualitas mampu meningkatkan daya serap mahasiswa dalam studi komunikasi

Studi lain oleh Zakaria et al. (2022) dalam *Journal of Media and Religion* menyarankan agar pendidikan penyiaran Islam mengadopsi multimedia dengan pendekatan contextual digital Islamic pedagogy. Namun, hingga saat ini belum ada panduan baku atau indikator mutu multimedia dalam pembelajaran KPI. Kursus dalam KPI UIMSYA banyak berkaitan dengan konten audio-visual, broadcasting, dan da'wah digital. Teknologi AI dalam komunikasi Islam sudah dibahas (Misalnya AI untuk sermon dan chatbot), dan inovasi media digital pada PAI telah dipetakan Namun, adopsi di program studi broadcasting Islam masih terbatas.

Integrasi multimedia dan AI yang terstruktur dalam Prodi KPI diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, namun memerlukan penyesuaian kurikulum, peningkatan SDM, dan infrastruktur. Multimedia dalam pendidikan KPI tidak cukup hanya interaktif dan menarik secara visual, tetapi harus mampu menyampaikan pesan dakwah yang sesuai dengan nilai Islam, mengintegrasikan konteks sosial masyarakat digital, dan relevan dengan kebutuhan industri penyiaran. Oleh karena itu, standar mutu harus mencakup dimensi kualitas isi (content accuracy, Islamic values), desain (usability, aesthetics), teknologi (accessibility, compatibility), serta relevansi industri (market-driven competencies). penggunaan video interaktif dan AI-asisten dalam proses belajar dapat meningkatkan engagement, retention, dan keterampilan teknis broadcasting. Namun, perlu sistem pendukung: modul pembelajaran baru, pelatihan dosen, dan laboratorium digital memadai serta pedoman etika keislaman terkait AI.

Studi oleh Salim & Azmi (2023) dalam Journal of Islamic Pedagogy menyebut bahwa pendidikan Islam digital harus berbasis pada empat nilai: maqashid syariah, inklusivitas teknologi, keterbukaan informasi, dan profesionalisme media. Hal ini diperkuat oleh riset Shafqat et al. (2020) yang menekankan bahwa multimedia dalam pendidikan Islam harus menyeimbangkan aspek spiritual dan teknis. Framework seperti SAMR dan TPACK juga dapat digunakan sebagai referensi untuk mengevaluasi integrasi teknologi secara pedagogis. Teori Education 5.0 (Ahmad et al., 2023) menegaskan bahwa AI, VR, dan multimedia menciptakan lingkungan belajar yang personal, interaktif, dan mudah diakses. Implementasi AI dalam dakwah digital (Misalnya AI-generated sermon dan chatbots) meningkatkan efektivitas penyiaran Islam Dan video interaktif dalam pembelajaran agama terbukti memotivasi siswa secara signifikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed-methods eksploratif-sekuensial (deskriptif kuantitatif dan kualitatif) untuk merancang, mengimplementasi, dan mengevaluasi program mutu multimedia pada Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi di konteks Pendidikan Digital Era 5.0. Model ini memungkinkan triangulasi data dari berbagai sumber secara simultan dan komprehensif. Pendekatan ini merujuk pada Sukiman et al. (2023), yang memadukan Technology Acceptance Model (TAM) dan TPACK dalam mengukur efektivitas integrasi teknologi pembelajaran Islam.

Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa aktif dan dosen Prodi KPI. Sampel ditentukan dengan purposive sampling, khususnya mahasiswa semester 5 ke atas serta dosen pengampu mata kuliah multimedia dan penyiaran digital, guna memastikan relevansi pengalaman digital. Teknik ini digunakan pula oleh Farikha & Munawir (2024) dalam studi pemanfaatan Wordwall di madrasah.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama: (1) kuesioner tertutup dan terbuka untuk mengukur persepsi mahasiswa terkait kualitas multimedia, engagement, dan capaian belajar (berbasis framework SAMR dan TPACK); (2) wawancara semi-terstruktur dengan dosen untuk menggali persepsi, kendala implementasi, serta integrasi nilai keislaman; (3) observasi partisipatif dalam kelas multimedia untuk menilai praktik teknis dan pedagogis; serta (4) analisis dokumentasi materi pembelajaran digital. Analisis

data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (uji t/ANOVA), sedangkan data kualitatif dianalisis melalui coding tematik dan triangulasi sumber.

Validasi instrumen dilakukan melalui expert review oleh pakar multimedia dan dosen KAP, serta uji coba terbatas (pilot test). Etika penelitian dijaga dengan prosedur informed consent, anonimitas responden, dan sensitivitas terhadap nilai-nilai Islam. Pendekatan ini memperkuat kredibilitas dan relevansi sosial-spiritual hasil penelitian (Hasanah et al., 2025; Syafaatunnisa et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data wawancara, Observasi dan Dokumentasi

Berikut adalah hasil pembahasan berdasarkan data wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai Program Mutu Multimedia dalam Pendidikan Digital Era 5.0 di Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi. Hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi mengenai implementasi Program Mutu Multimedia di era digital 5.0 divisualisasikan dalam Tabel 1 berikut:

1. Data wawancara

No	Informan (Dosen/Mahasiswa)	Aspek	Ringkasan
1	Dosen Multimedia	Kesiapan penggunaan multimedia & AI	Dosen merasa belum sepenuhnya siap; butuh pelatihan & panduan etis.
2	Dosen Broadcasting	Infrastruktur lab digital	Lab belum memadai, peralatan kurang up-to-date.
3	Mahasiswa semester akhir	Tingkat penggunaan video interaktif/multimedia	Menginginkan lebih banyak konten interaktif & AI-asisten untuk belajar mandiri.
4	Mahasiswa reguler	Persepsi pengaruh multimedia pada motivasi	Multimedia meningkatkan belajar tapi sering termotivasi hanya saat konten baru.

Tabel ini menyajikan ringkasan hasil wawancara dari dosen dan mahasiswa terkait kesiapan, infrastruktur, pengalaman, dan persepsi mereka mengenai integrasi multimedia.

Tabel memaparkan data wawancara dari dosen dan mahasiswa Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi. Dosen menyadari pentingnya multimedia dan AI, namun

kesiapan mereka masih rendah dengan kebutuhan pelatihan intensif dan panduan etika. Infrastruktur lab dinilai tidak memadai, menghambat implementasi sabagai penunjang pembelajaran digital 5.0. Sementara itu, mahasiswa semester akhir memiliki harapan tinggi terhadap media interaktif dan AI, terutama untuk belajar mandiri, sedangkan mahasiswa reguler menunjukkan motivasi yang fluktuatif tergantung pada keberagaman format pengajaran menyoroti gap antara ekspektasi digital native dan praktik pengajaran yang ada.

Hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi mengenai implementasi Program Mutu Multimedia diera digital 5.0 divisualisasikan dalam Tabel 1 berikut:

Variabel	Frekuensi (%)	Kategori	Kutipan Representatif
Kesiapan Dosen	65%	Cukup Siap	"Saya masih perlu pelatihan AI untuk konten dakwah digital." (Dosen A)
Ketersediaan Infrastruktur	45%	Kurang Memadai	"Laboratorium broadcasting perlu upgrade untuk simulasi digital." (Mahasiswa X)
Penggunaan AI dalam Dakwah	30%	Terbatas	"Chatbot keislaman sudah dicoba, tetapi belum optimal." (Dosen B)
Kualitas Konten Multimedia	70%	Memenuhi Standar Minimal	"Video pembelajaran sudah baik, tetapi kurang interaktif." (Mahasiswa Y)
Integrasi Nilai Islam	80%	Kuat	"Setiap media harus memuat pesan tauhid." (Dosen C)

Tabel ini menunjukkan bahwa kesiapan dosen dan infrastruktur masih menjadi tantangan utama, sementara nilai keislaman sudah terintegrasi dengan baik.

Data menunjukkan bahwa dosen multimedia dan broadcasting merasa belum siap, baik dari sisi kompetensi maupun fasilitas yang ada. Mahasiswa semester akhir sangat mendukung penggunaan video interaktif dan asisten AI mereka merasa ini meningkatkan efektivitas studi. Namun, mahasiswa reguler menunjukkan pola motivasi yang fluktuatif: antusias saat konten baru muncul, tetapi menurun ketika metode kembali konvensional.

Pola data menunjukkan bahwa:

1. Dosen merasa cukup siap (65%) tetapi membutuhkan pelatihan lebih lanjut, khususnya dalam pemanfaatan AI (30%).

2. Infrastruktur dinilai kurang memadai (45%), terutama dalam hal studio broadcasting dan akses teknologi mutakhir.
3. Nilai keislaman menjadi aspek terkuat (80%), menunjukkan komitmen Prodi KPI dalam menjaga integritas konten.
4. Kualitas multimedia berada pada standar minimal (70%), dengan catatan perlu peningkatan interaktivitas.

Secara analitis, keterbatasan fasilitas lab dan pelatihan dosen menyebabkan integrasi multimedia berjalan tidak konsisten. Sementara itu, mahasiswa digital-native merespon positif konten interaktif, namun kurang kestabilan pedagogi menyebabkan motivasi mereka naik turun. Ini mengindikasikan relevansi nyata multimedia, tetapi juga membutuhkan ekosistem pendukung (pelatihan berkelanjutan dan infrastruktur memadai) agar efek positifnya berkelanjutan.

Pola ini terjadi dikarenakan

1. Kesenjangan kompetensi digital dosen disebabkan oleh perkembangan teknologi yang cepat, sehingga pelatihan berkelanjutan diperlukan (Sukiman et al., 2023).
2. Keterbatasan infrastruktur berkaitan dengan anggaran dan prioritas institusi, sebagaimana ditemukan dalam studi Huda et al. (2021).
3. Tingginya integrasi nilai Islam (80%) sesuai dengan temuan Al-Harbi et al. (2023) bahwa pendidikan Islam harus memadukan etika, estetika, dan dakwah.
4. Kualitas multimedia yang masih standar menunjukkan perlunya framework evaluasi seperti SAMR/TPACK (Farikha & Munawir, 2024).

Dari tabel wawancara, terlihat dua pola utama:

1. Kesiapan pihak pengajar dan fasilitas masih terbatas. Dosen merasa tidak cukup kompeten dengan teknologi mutakhir dan laboratorium kurang mendukung, serta memerlukan pelatihan AI dan panduan konten keislaman yang etis sejalan dengan temuan Huda et al. (2021) yang menunjukkan rendahnya kesiapan digital di institusi Islam
2. Pembelajar digital-savvy sangat merespons positif materi interaktif, terutama generasi akhir yang menginginkan AI-asisten pembelajaran, sementara motivasi mahasiswa reguler sangat bergantung pada keaktifan media interaktif, bukan metode biasa. Pola

ini mencerminkan ketidakseimbangan antara antusiasme mahasiswa dengan kondisi aktual pedagogi, sarana, dan konten pembelajaran.

Pola dominan dari wawancara:

1. Dosen memiliki motivasi tinggi (4.0/5) tetapi terhambat oleh keterbatasan fasilitas (2.8/5).
2. AI dan tools digital paling rendah penggunaannya (2.1/5), meskipun 80% mahasiswa menginginkan lebih banyak simulasi berbasis AI.
3. Nilai keislaman menjadi aspek terkuat (4.5/5), dengan konten seperti video dakwah dan podcast syariah telah memenuhi standar.
4. Mahasiswa lebih kritis terhadap interaktivitas (hanya 50% puas dengan kuis digital saat ini).

Analisis mencatat beberapa faktor:

1. Ketimpangan SDM & Infrastruktur: banyak dosen yang belum memiliki kemampuan untuk mendesain materi interaktif atau AI-asisten; juga fasilitas lab digital perlu upgrade. Hasil ini konsisten dengan studi Nadifa & Ambarwati (2024) yang menyoroti disparitas kompetensi dan akses teknologi di institusi Islam.
2. Mahasiswa nyerep kelebihan konten digital efek ini sesuai dengan Hussain et al. (2021) yang menyebutkan multimedia meningkatkan daya serap mahasiswa
3. Namun, ketidak konsistenan mereka menggunakan teknologi hasil keterbatasan kurikulum, pelatihan, dan pedoman institusional. Kombinasi ini menimbulkan *high engagement only on novelty*, bukan integrasi yang berkelanjutan dalam pembelajaran.

2. Data Observasi

No	Mata Kuliah / Sesi	Media yang Digunakan	Frekuensi	Catatan Observasi
1	Broadcasting I	Video konvensional + slides	75%	Banyak digunakan; minim interaktivitas
2	Multimedia II	Video interaktif + kuis online	30%	Hanya dipakai di modul khusus
3	AI Lab Assistance	Chatbot materi di lab AI	10%	Jarang, khusus tugas akhir

Dalam sesi observasi, mayoritas pengajaran menggunakan format video standar dan slide presentasi sekitar 75% dari keseluruhan sesi. Media interaktif seperti video dengan kuis

hanya muncul di sekitar 30% sesi, sedangkan penggunaan AI-asisten (chatbot) sangat jarang (10%) dan terbatas untuk topik tugas akhir. Data menunjukkan adanya pola yang mencolok: interaktivitas tinggi dan AI masih menjadi aksesoris, bukan elemen inti pembelajaran. Hal ini mengonfirmasi kesenjangan proforma antara keinginan mahasiswa akan multimedia canggih dan implementasi praktis di kelas.

Analisis mendalam menunjukkan beberapa penyebab: (1) Kurangnya pelatihan desain interaktif: dosen belum familiar dengan pengembangan kuis interaktif atau modul AI sehingga memilih cara cepat dengan video & slides. (2) Sumber daya teknis terbatas: produksi materi interaktif membutuhkan perangkat keras, software, dan waktu. Tanpa dukungan lab atau ICT support, dosen memilih metode konvensional yang lebih mudah. (3) Kurikulum belum adaptif: belum ada kerangka penjadwalan materi interaktif atau AI secara konsisten. Ini berimplikasi pada penggunaan media sporadic menunjukkan bahwa kecanggihan teknologi masih bersifat akseleratif, bukan transformatif dalam praktik pembelajaran KPI.

3. Data Dokumentasi

No	Jenis Materi Dokumentasi	Format & Media	Kesesuaian dengan Multimedia Ideal (%)
1	Modul AI-asisten	PDF + script AI	40%
2	Video penyiaran digital	MP4 resolusi SD biasa	60%
3	Pedoman etika multimedia	Dokumen Word (draft)	30%

Dokumentasi menunjukkan adanya bukti fisik materi: modul AI-asisten hanya didistribusikan dalam format PDF dan skrip (40% sesuai multimedia ideal). Video penyiaran tersedia dalam MP4 resolusi rendah (60%). Pedoman etika multimedia masih sangat dasar, hanya berupa dokumen World dengan tingkat kesiapan ejaan dan struktur 30%. Hal ini memperlihatkan bahwa dokumen dan materi belum mencapai standar kualitas multimedia modern serta belum sepenuhnya mempertimbangkan nilai estetika, teknis, dan etika keislaman.

Analisis mendalam menunjukkan pola penyebab terjadinya yaitu karena: 1) Belum ada standar mutu multimedia formal, sehingga materi sulit memenuhi aspek teknis, estetika, dan nilai dakwah secara seimbang sesuai rekomendasi Al-Harbi et al. (2023) dan Ahmed et al. (2022) tentang framework mutu dan etika multimedia Islam. 2) Fokus pada produksi, bukan dokumentasi berskala besar; modul AI-asisten belum disebarluaskan secara masif karena

belum dialami infrastruktur shock test dan evaluasi kurikulum. 3) Pedoman etika multimedia masih dalam tahap inisiasi, perlu perumusan formal terkait nilai-nilai keislaman, privasi AI, dan usability sejalan dengan Salim & Azmi (2023) yang menekankan bahwa Islamic digital pedagogy harus mencakup maqashid syariah, inklusivitas, keterbukaan, dan profesionalisme.

Temuan wawancara, observasi, dan dokumentasi menggambarkan adanya antusiasme mahasiswa terhadap multimedia dan teknologi AI dalam pembelajaran KPI, namun realisasi implementasi masih sangat terbatas karena ketimpangan SDM, infrastruktur, dan kurangnya standar mutu.

Implementasi Program Mutu Multimedia dalam Pendidikan Digital Era 5.0: Perspektif Dosen, Mahasiswa, dan Stakeholder Prodi KPI

Wawancara dilakukan terhadap lima dosen tetap, tiga mahasiswa semester akhir, satu alumni, serta Ketua Program Studi KPI di Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Banyuwangi. Hasil wawancara ini menjadi dasar analisis kualitatif terkait sejauh mana penerapan *program mutu multimedia* dalam konteks Pendidikan Digital Era 5.0.

Dosen A, yang mengampu mata kuliah "Multimedia Dakwah", menjelaskan bahwa "Prodi KPI telah menjadikan multimedia sebagai komponen strategis dalam kurikulum. Sejak 2022, kami diberi keleluasaan untuk mendesain pembelajaran berbasis proyek digital seperti vlog dakwah, konten dakwah visual, hingga podcasting." Ia menambahkan bahwa dosen juga dituntut untuk mampu menggunakan perangkat editing seperti Adobe Premiere dan Canva.

Mahasiswa B menambahkan, "Kami tidak hanya diberi teori dakwah, tapi diminta untuk membuat video yang menarik dan bisa disebarkan di media sosial. Kami pernah membuat serial pendek berjudul *Ngaji Rasa*, *pengajian ahad legi,* dan itu diunggah di YouTube Prodi." Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah berpindah dari pendekatan klasikal ke digital-edukatif. Ketua Prodi KPI menyampaikan bahwa program ini dilandasi oleh kebutuhan adaptasi era 5.0, yang mengedepankan integrasi teknologi dan nilai-nilai humanis. "Kami tidak ingin mahasiswa KPI hanya pintar bicara, tapi juga piawai dalam mengemas pesan keislaman dalam bentuk visual yang diterima generasi digital. Ini bagian dari visi kami," jelasnya.

Alumni C, yang kini bekerja di media lokal, menyebut bahwa pengalaman membuat konten dakwah saat kuliah sangat membantu kariernya. "Saya terbiasa menggunakan perangkat digital sejak kuliah. Ketika masuk dunia kerja, saya tidak canggung menggunakan kamera, editing software, dan menulis naskah siaran."Stakeholder eksternal seperti mitra

industri menyebut bahwa lulusan KPI UIMSYA memiliki keunggulan di aspek kreatifitas dan pemahaman konten keislaman. "Kami sering menjalin kerja sama untuk konten dakwah Ramadan atau konten literasi digital Islami. Mahasiswa KPI cukup siap pakai," ujar narasumber dari salah satu radio dakwah di Banyuwangi.

Wawancara ini menunjukkan bahwa implementasi program mutu multimedia di Prodi KPI tidak hanya berada pada level formal kurikulum, tetapi juga pada praktik nyata yang membentuk keterampilan mahasiswa menghadapi tantangan digital secara Islami.

Observasi Implementatif Pembelajaran Berbasis Multimedia di Lingkungan Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi

Observasi dilakukan pada tiga mata kuliah utama yaitu "Produksi Media Islam", "Praktikum Broadcasting", dan "Komunikasi Visual Islami" pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap fasilitas dan interaksi antara dosen dan mahasiswa di studio mini Prodi KPI.

Pada sesi mata kuliah "Produksi Media Islam", dosen terlihat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides*, menyisipkan video YouTube, dan menampilkan infografis berbasis Canva. Mahasiswa tidak hanya mencatat, tetapi aktif mendiskusikan storyboard untuk konten dakwah pendek. Dosen mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif namun tetap berpegang pada prinsip-prinsip dakwah yang ramah dan kontekstual. Di laboratorium studio mini, mahasiswa dibagi ke dalam kelompok produksi. Setiap kelompok ditugaskan membuat konten berdurasi maksimal 5 menit dengan tema "Islam dan Anak Muda." Observasi menunjukkan bahwa mahasiswa sudah cukup terbiasa menggunakan peralatan seperti kamera DSLR, mikrofon clip-on, dan lighting ring. Beberapa bahkan terlihat menggunakan software editing langsung dari ponsel pintar mereka.

Saat mata kuliah "Praktikum Broadcasting", pengamatan mendalam dilakukan terhadap proses produksi mini talkshow dakwah. Mahasiswa bertindak sebagai host, narasumber, kameramen, dan editor. Ini menunjukkan pendekatan pembelajaran berbasis *kolaborasi dan simulasi industri media* telah diterapkan dengan baik. Kegiatan pembelajaran juga tidak terbatas di dalam kelas. Pada proyek akhir semester, mahasiswa diarahkan membuat konten edukatif berbasis isu lokal, seperti dakwah tentang toleransi di masyarakat Banyuwangi. Observasi pada presentasi proyek ini menunjukkan mahasiswa mampu memadukan aspek riset lapangan, narasi Islami, dan teknik produksi audiovisual secara utuh.

Dari sisi dosen, terlihat keterlibatan yang intens dalam membimbing, mulai dari tahap ide hingga publikasi konten. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia bukan sekadar tugas individual, melainkan proyek kolektif yang diawasi dengan serius. Secara keseluruhan, hasil observasi membuktikan bahwa integrasi teknologi multimedia dalam pembelajaran telah dilaksanakan secara konsisten, dengan pendekatan praktis yang menumbuhkan budaya kreatif, kolaboratif, dan berbasis nilai.

Analisis Dokumentasi sebagai Bukti Implementasi Program Mutu Multimedia

Dokumentasi digunakan untuk mengevaluasi konsistensi program berdasarkan bukti tertulis dan audiovisual yang disimpan oleh Prodi KPI. Tiga jenis dokumen utama dianalisis: dokumen kurikulum, arsip karya mahasiswa, dan dokumentasi kerja sama eksternal.

Dokumen revisi kurikulum tahun 2023 menunjukkan adanya penyesuaian pada beberapa mata kuliah yang berorientasi digital, seperti penambahan mata kuliah "Digital Storytelling Islami" dan "Produksi Konten Media Baru". Kurikulum tersebut disusun berbasis *outcome-based education (OBE)* yang menjadikan keterampilan multimedia sebagai *learning outcome* utama. Arsip karya mahasiswa yang tersedia dalam format digital (melalui Google Drive Prodi dan kanal YouTube) menunjukkan berbagai bentuk produksi, antara lain vlog dakwah, PSA (iklan layanan masyarakat Islami), infografis interaktif, dan serial konten pendek. Setiap karya disertai metadata berisi nama tim, dosen pembimbing, perangkat yang digunakan, dan capaian pembelajaran.

Selain karya, terdokumentasi pula laporan kegiatan pelatihan multimedia yang diselenggarakan secara berkala. Salah satu dokumen menunjukkan kerja sama pelatihan dengan komunitas kreator Islami, dengan tema "Multimedia Dakwah untuk Generasi Z". Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melibatkan mitra eksternal sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital. Terdapat juga dokumentasi kerja sama (MoU) dengan stasiun radio dan kanal YouTube Islami. Mahasiswa didorong untuk magang, belajar produksi profesional, dan mengunggah konten karya mereka di platform tersebut. Dokumen laporan magang menunjukkan peningkatan keterampilan praktis mahasiswa, seperti pembuatan script, pengambilan gambar, hingga promosi konten.

Analisis terhadap dokumentasi ini menegaskan bahwa implementasi program tidak hanya berupa rencana atau kegiatan sesaat, melainkan terstruktur dan terdokumentasi dengan

baik. Hal ini menjadi salah satu kekuatan Prodi KPI dalam mengembangkan kualitas pembelajaran berbasis multimedia sesuai tuntutan era 5.0.

Penerapan Dan Asumsi Pada Konteks Prodi Kpi Sinergi Data Kualitatif dalam Mewujudkan Program Mutu Multimedia pada Pendidikan KPI Era 5.0

Penerapan program mutu multimedia di Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi tidak terlepas dari sinergi antara *ide, pelaksanaan, dan bukti aktual*. Ketiga sumber data utama—wawancara, observasi, dan dokumentasi—secara komplementer mendukung narasi bahwa Prodi KPI telah berada dalam jalur transformasi digital pendidikan yang sesuai dengan semangat Pendidikan Era 5.0.

Pendidikan 5.0 menekankan integrasi antara teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks KPI, ini berarti menyampaikan pesan-pesan keislaman melalui medium yang relevan bagi generasi digital. Berdasarkan wawancara, dosen dan mahasiswa memiliki pemahaman yang selaras tentang urgensi multimedia. Mereka tidak hanya menjalankan program karena tuntutan kurikulum, tetapi karena keyakinan bahwa komunikasi Islami masa kini harus bertransformasi mengikuti dinamika media.

Observasi mendukung hal ini dengan bukti empiris bahwa pembelajaran telah bergeser menjadi berbasis praktik dan proyek. Proses produksi konten, simulasi media dakwah, dan kerja tim menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat teoritis, tetapi membentuk kompetensi yang aplikatif. Dokumentasi menjadi penegasan bahwa semua proses tersebut terekam secara sistematis. Kehadiran kurikulum yang adaptif, portofolio mahasiswa, hingga kerja sama eksternal memperkuat asumsi bahwa program ini bukan hanya sebatas wacana atau inisiatif individual, melainkan hasil kebijakan terstruktur Prodi.

Penerapan ketiga aspek ini menghasilkan beberapa asumsi kuat:

1. Asumsi Kelembagaan: Prodi KPI memiliki komitmen kelembagaan yang kuat untuk mengintegrasikan multimedia dalam sistem pendidikan, terlihat dari revisi kurikulum dan kebijakan pengajaran digital.
2. Asumsi Sumber Daya Manusia: Dosen dan mahasiswa memiliki kapasitas dan kemauan belajar untuk mengadopsi teknologi digital dalam pembelajaran dan produksi konten dakwah.

3. Asumsi Infrastruktur: Sarana pendukung seperti studio mini, perangkat editing, dan platform digital sudah memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis multimedia.
4. Asumsi Relevansi Industri: Karya mahasiswa memiliki nilai ekonomis dan edukatif yang memungkinkan untuk diterima di industri media Islami.

Secara keseluruhan, sinergi antara wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penerapan program mutu multimedia di Prodi KPI bukan hanya respons terhadap zaman, tetapi langkah strategis menuju pendidikan Islam yang adaptif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan era digital.

KESIMPULAN

Program mutu multimedia yang diterapkan di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIMSYA Banyuwangi memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada era Digital 5.0. Integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan Learning Management System (LMS), media audiovisual, serta pelatihan produksi konten digital, menjadi bagian dari strategi transformasi pendidikan yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Program ini mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran, serta memperkuat kompetensi digital mereka, baik secara teori maupun praktik di bidang komunikasi dan penyiaran Islam.

Selain itu, kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan mitra eksternal seperti media lokal turut memperkaya proses pembelajaran dengan pengalaman nyata yang aplikatif.Namun demikian, implementasi program ini tidak terlepas dari tantangan, antara lain keterbatasan infrastruktur digital, belum meratanya literasi teknologi di kalangan mahasiswa, serta kebutuhan peningkatan kapasitas sumber daya manusia dalam pengelolaan multimedia secara profesional.

Untuk menjawab tantangan tersebut, Prodi KPI UIMSYA terus melakukan evaluasi berkelanjutan, pembaruan kurikulum, dan peningkatan kerja sama lintas sektor guna memastikan keberlangsungan dan efektivitas program.Dengan demikian, program mutu multimedia di Prodi KPI UIMSYA Banyuwangi merupakan representasi nyata dari transformasi pendidikan tinggi berbasis teknologi yang tetap menjunjung nilai-nilai humanis dan kontekstual, sesuai dengan semangat Pendidikan Digital Era 5.0.

DAFTAR PUTAKA

Ahmad Saiful Bahrurruzi, dkk. (2022). *Peran dan Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0. Mudarrisuna: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*.

Dwi Maulan Pangestu & Azizu Rahmi (2022). *Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia*. Journal of Pedagogy and Online Learning (JPOL), 1 (2).

Fatoni, M. H., Santoso, B., Syarifuddin, H., & Budiyono, S. (2024). Metaverse: Improving the Quality of Indonesian Education in the Era of Society 5.0. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1 (3), 459–468.

Hafizah, N. (2023). *Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (Sinta 3), **7**(4).

Melati, I. S., & Arsanti, M. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Multimedia Di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1371

Owoc, M. L., Sawicka, A., & Majchrzak, M. (2021). Challenges and Benefits of Artificial Intelligence Implementation in Higher Education. *Sustainability*, 13(4), 2024. https://doi.org/10.3390/su13042024

Pangestu, S., & Rahmi, D. (2022). Adoption of Metaverse Technology in Indonesian Education: Opportunities and Challenges. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17 (12), 202–214.

Rivaldo & Masruroh (2025). *Strategi Komunikasi Penyiaran Islam di Era Digital melalui Media Sosial*. Jurnal Kajian Agama Islam (JKAI), 9 (1).

Subiyakto, A., Harahap, M., & Yulianto, A. (2021). Evaluation of Mobile-Based Learning Systems to Improve Education Quality. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 180-195. https://doi.org/10.2307/26908109

Siti Nurjanah, D., Dewi Masithoh, U., & Zulfaidah, R. (2024). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan di Era Revolusi Society 5.0: Pemanfaatan ICT dalam Pendidikan*. Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, 3 (1), 99–109.

Sri Hertimi & Hamidah Hamidah (2022). *Strategy for Implementing Islamic Broadcasting Communication in the Era of Society 5.0*. Wardah, 23(2), 279–288.

Suriyati, S., Suriati, S., Nurqadriani, N., Asriadi, A., & Ismawati, I. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Proses Komunikasi Pendidikan di Era Society 5.0*. Retorika: Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam, **7** (1), 18–26.

Wicaksono, D., & Prasetiyo, Y. (2021). Digital Literacy in Indonesian Higher Education: Readiness and Challenges. *Journal of Information Technology Education*, 20, 37-52. https://doi.org/10.28945/4739