

## Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Multimodalitas Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Allisya Oktaviasary<sup>1</sup>, Yunus Abidin<sup>2</sup>, Dede Tri Kurniawan<sup>3</sup>

Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

[allisyaos@upi.edu](mailto:allisyaos@upi.edu)<sup>1</sup>, [yunusabidin@upi.edu](mailto:yunusabidin@upi.edu)<sup>2</sup>, [dedetrikurniawan@upi.edu](mailto:dedetrikurniawan@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Dunia Pendidikan menjadi salah satu sektor dalam penggunaan media pembelajaran. Faktor pendorong yang mempengaruhi keberterimaan media pembelajaran multimodalitas berbasis website di lingkungan guru sekolah dasar dengan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT-2) memberikan niat dalam (*behavior intention*), (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*). Tujuan dari penelitian ini diperuntukan untuk menyelidiki keberterimaan guru sekolah dasar terhadap media pembelajaran berbasis *website* pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan survey korelasi. Data yang di ambil menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dan *Partial Least Square* (PLS). Hasil yang di dapat menunjukkan *Performa Expertanty* (PE) yaitu ekspektasi kinerja, *Social Influence* (SI) yaitu pengaruh sosail yang dapat di manfaatkan dalam media pembelajaran berbasis *website* hal ini memberikan keberterimaan dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk masa depan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Teknologi, *Multimodalitas*, *Website*, Siswa Sekolah Dasar

**PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang mendapatkan pengaruh besar dalam sektor perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tampak penyebaran informasi dan komunikasi sangat lah mudah. Dunia Pendidikan saat ini menjadi salah satu sektor dalam menggunakan media pembelajaran dalam sektor teknologi. Hal ini akan timbul keterikatan dengan upaya peningkatan kualitas suatu Pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik harus bisa di lakukan dan dilaksanakan kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran terpadu.

Dalam hal ini kegiatan pembelajaran mampu memberikan kebutuhan pada pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana yang menstimulasikan kegiaitan pada peserta didik (Sewang, 2017).Peserta didik mampu melakukan eksplorasi dengan mengembangkan suatu teknologi yang memudahkan terhadap siswa dan guru untuk proses pembelajaran. Hal ini memiliki dampak yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Permasalahan kerap terjadi terutama dalam dunia Pendidikan

Pendidikan yang bermutu mampu sejati dimulai dari proses pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang diawali berdasarkan pada pokok bahasan dalam suatu konsep yang di lakukan secara spontan (Alam, 2013). Pendidikan yang bermutu mampu memberikan keberhasilan pada proses pembelajaran. Para pendidik yang mampu mensinergikan suatu perkembangan yang terjadi terdapat hasil yang bermakna dan bermutu salah satu hal yang di perlukan dalam media yaitu teknologi. Media adalah perantara dalam melakukan visualisasi dalam berkomunikasi antara pengirim dan penerima. Sedangkan pada media pembelajaran mengacu pada suatu alat untuk menyampaikan atau mengirimkan sebuah materi pembelajaran yang berpotensi pada peserta didik dengan mengedepankan suatu teknologi pendidikan yang ikut aktif dan berperan dalam menunjang dan meningkatkan proses kognitif dalam suatu keterampilan dalam berfikir ditambahlagi dengan peran media pembelajaran memudahkan segala hal dalam mencari informasi pembelajaran tanpa batasan waktu (Dahlan, 2022).

Fakta yang terjadi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan proses dalam pengembangan media pembelajaran. Secara umum teknologi adalah cara untuk memudahkan manusia menjadi lebih baik dan mudah dalam

melakukan suatu aktivitas tertentu (Aspi et al., 2022). Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Penggunaan dalam teknologi Pendidikan memberikan arahan dalam memudahkan untuk mencari sumber daya pendidikan dan kolaborasi antara siswa dan guru dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Dengan ini teknologi Pendidikan akan terus menerus melakukan perkembangan dengan begitu cepat dan akan memberikan peluang baru dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak, Pendidikan dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan multimodalitas. Multimodalitas merupakan suatu konsep pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan belajar pada abad-21 yaitu *critical thinking, communication, collaboration*.

Multimodalitas mampu menjadi sumber perangkat dalam proses Pengembangan media pembelajaran. Salah satu hal yang di dapat dari multimodalitas adalah pentignya meningkatkan proses pembelajaran dalam berbagai kemampuan yang mampu menargetkan penerapan model pembelajaran dalam mengaktifkan suasana kelas dan memotivasi siswa membangun kepercayaan siswa dalam mempelajari materi yang di sampaikan.

Multimodalitas yang diterapkan dalam kegiatan tersebut adalah kegiatan multimodalitas berbasis *website*. *Website* adalah salah satu alat mempelajari berbagai hal terutama dalam pembelajaran. Banyak sekali lembaga pendidikan memiliki laman website yang resmi dalam menyediakan suatu informasi seperti halnya program studi. Jadwal kuliah, dan materi pembelajaran. Pemanfaatan website dalam pembelajaran begitu populer yang memungkinkan pengajar dan peserta didik mampu mengolah aktivitas pembelajaran secara efisien dan efektif yang mampu menciptakan interaksi terhadap guru dan peserta didik (Kasmawati, 2021).

Salah satu aplikasi yang digunakan sebagai situs pembelajaran adalah weebly. Dimana weebly sendiri mampu memberikan kemudahan dalam membuat situs dan konten dalam kegiatan mengembangkan Pendidikan berteknologi. Penggunaan weebly dengan mudah dapat di desain melalui menu pada fitur yang di butuhkan. Dalam Pengembangan website sendiri dapat memudahkan untuk mengoptimalkan penggunaan

media tersebut menjadi media pembelajaran berbasis teknologi. pembelajaran melalui media website mampu memberikan kemudahan terhadap guru dalam mempersiapkan suatu pembelajaran dan alat dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami (Pratama, 2021). Materi pembelajaran yang di sampaikan dalam website mengenai daur hidup hewan. Dimana materi daur hidup hewan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi daur hidup hewan mengacu pada serangkaian tahapan pada perkembangan oleh hewan secara alami. Pada tingkatan Sekolah Dasar (SD). Belajar memecahkan suatu masalah melalui penerapan pada pengetahuan, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan tersebut berdasarkan dari keterampilan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan (Khasanah et al., 2021).

Multimodalitas dari sudut pandang para peserta didik terdapat konsep yang pada kesetaraan dimana terdapat kesempatan dalam memulai suatu kegiatan dengan menggunakan hasil karya yang mampu memberikan stimulasi dalam dalam pemunculan multimodalitas. Multimodalitas merupakan suatu hubungan timbal balik dimana multimodalitas sebagai perangkat dalam suatu sumber pembelajaran dalam melengkapi sebagai makna gambar, Gerakan, tatapan dan ucapan (Abidin, 2022). dalam penggunaan *website*, multimodalitas merujuk pada berbagai metode komunikasi hal ini penting untuk di ingat bahwa menggunakan multimodalitas dalam website harus didasarkan pada kebutuhannya penggunaan para peserta didik dan guru. Diperlukannya akselerasi pada proses pembelajaran dengan memberikan keluasaan komunikasi dan waktu belajar dengan memanfaatkan suatu teknologi informasi yang memiliki keterhubungan dalam penggunaan website (Surya , 2019). Dalam hal ini penggunaan memiliki keberterimaan pada multimodalitas

Keberterimaan multi modalitas memiliki peran penting dalam melakukan komunikasi dan pembelajaran. Karena memiliki preferensi dan gaya belajar yang berbeda. Beberapa orang mungkin akan memiliki *responsive* terhadap informasi yang di sampaikan melalui visual. Dalam Pendidikan memanfaatkan berbagai saluran sensorik, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam keberterimaan teknologi ini digunakannya model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) dalam memahami dan melakukan prediksi pada penerimaan penggunaan teknologi

oleh individu atau sekumpulan kelompok. UTAUT-2 suatu pemodelan atau wadah dalam menunjukkan sebuah teknologi suatu behavior berkaitan dengan suatu teknologi yang akan di kembangkan (Niqotaini, 2021).

Dalam hal ini media UTAUT-2 memberikan petunjuk dalam dalam menggunakan teknologi dalam suatu Pengembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh ekspektasi dalam kinerja (*performance expectancy*), lalu di berikannya ekspektasi usaha (*effort expectancy*) dalam mengembangkannya suatu teknologi, hal ini akan berpengaruh terhadap pengaruh sosial (*social influence*), kondisi memfasilitasi (*facilitating condition*) dalam mengembangkan media pembelajaran teknologi, dengan di berlakukannya suatu sikap atau niat dalam perilaku (*behavior intention*), dengan diberkukannya kebiasaan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (*ict usage habits*), agar memberikan kesempatan belajar yang di rasakan (*perceived learning opportunities*), dengan diberlakukannya motivasi belajar (*hedonic motivation*) dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis *website*

## METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan model survey korelasi. Metode kuantitatif adalah suatu penelitian dengan menggunakan berbagai angka dan perhitungan untuk melakukan analisis yang akan di ketahui oleh seorang penulis (Millena & Jesi, 2021). Dengan metode yang diambil berdasarkan penelitian adalah memuat media pembelajaran dan membuat kuesioner mengenai media pembelajaran berbasis website. Terdapat variable yang di ambil dalam UTAUT-2 yaitu. PE,EE,SI,FC,BI,IUH,PLO, dan HM. UTAUT-2 sudah banyak di lakukan untuk mengembangkan model yang diimplementasikan untuk menilai penerimaan suatu media pembelajaran dalam system informasi yang di terima (Aji et al., 2021).

Setiap variable 5 buah pertanyaan. Setiap pertanyaan di di ukur dengan skala kesukaran 5 point dari “1= sangat tidak setuju” sampai dengan “5 = sangat setuju”. Data yang di ambil dilakukan analisis evaluasi dengan menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dan *Partial Least Square* (PLS) suatu metode alternatif dalam melengkapi metode sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada matapelajaran IPA (Daur Hidup Hewan) tingkatan Sekolah Dasar kelas IV peninjauan secara langsung dengan pengukuran suatu indikator model. Mampu melihat validitas konvergen yang digunakan dalam menunjukkan suatu pilihan berdasarkan rancangan yang telah di buat dengan mengukur konstruk. Untuk melakukan penilaian secara validitas diperlukannya *Average Variance Extracfed* (AVE).

Penggunaan PLS-SEM dapat di gunakan dalam menghitung suatu validitas dengan tingkatan yang cukup detail dalam penggunaan perhitungan kemampuan dalam penggunaan multimodalitas berbasis *website* mengenai pembelajaran daur hidup hewan. Dengan terdapat instrument yang di lakukan pada penelitian.

Hasil kuesioner di berikan kepada 100 orang guru sekolah dasar di JAWA BARAT dan daerah lainnya. Kemudia di olah menggunakan aplikasi SEM-PLS yang mampu menghitung uji validitas, uji reabilitas dan faktor yang mempengaruhi keberterimaan seorang guru sekolah dasar terhadap pembelajaran IPA (Daur Hidup Hewan) menggunakan media pembelajaran berbasis website. Terdapat rancangan model yang di dapat dengan menggunakan SEM-PLS. Ketika dilakukannya suatu model pengukuran untuk responden terhadap penggunaan media pembelajatron berbasis website hal ini tidak seluruhnya memiliki hasil nilai valid dan reliabel. Maka model ini dapat digunakan dan sesuai untuk dijadikan sebagai penelitian.

### Profil Responden Penelitian

Sebelum dilakukan Analisa mengenai keberterimaan media pembelajaran berbasis website. Diperlukannya klasifikasi responden berdasarkan jenis pengalaman belajar dan satatus kepegawaian.

Tabel 1. Responden terhadap Peneliti mengenai keberterimaan media pembelajaran berbasis website

<b>karakteristik</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
<b>Pengalaman belajar</b>		
1-10	87	87%
11-20	14	14%

>20	4	4%
<b>Status Kepegawaian</b>		
PNS	23	23%
P3K	71	71%
NON PNS	7	7%

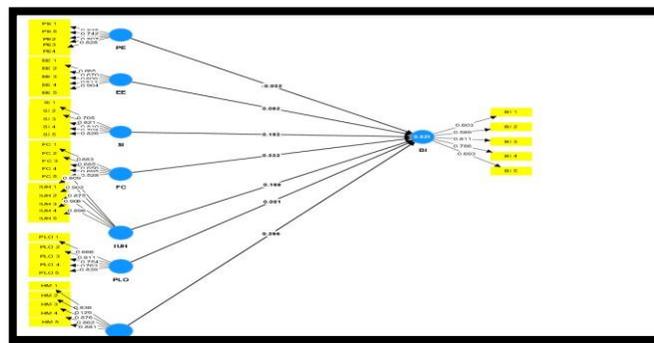
### Uji Validitas dan Reabilitas

Uji Validitas adalah konsep penting dalam penelitian terikat oleh kualitas dan keandalan dalam instrument pengukuran suatu data. Kedua konsep tersebut memastikan bahwa suatu instrument pengukuran dalam kuesioner yang di gunakan dalam penelitian memiliki nilai kualitas yang baik. Bahwa validitas dan reabilitas yang tinggi mampu menjadi suatu syarat penting dalam memperoleh hasil penelitian yang mampu di percaya. Uji validitas yang di lakukan adalah validitas konvergen validitas konvergen memberikan acuan mengenai sejauh mana instrument dari penelitian memiliki korelasi yang rendah dengan instrument yang seharusnya tidak berkaitan dengan konstruk yang di ukur.

Tabel 2 pengukuran kuesioner pada Uji Validitas (outhor Loading)

Variabel	Indikator	Outher Loading
Behavior Intention	BI 1	0.847
	BI 2	0.882
Effort Expetance	EE 3	0.872
	EE 4	0.874
	EE 5	0.875
Facilitating Condition	FC 1	1.000
Hedonic Motivation	HM 1	0.843
	HM 3	0.882
	HM 4	0.859
	HM 5	0.890
ICT Usage Habits	IUH 1	0.799
	IUH 2	0.900
	IUH 3	0.870
	IUH 4	0.914
	IUH 5	0.902
Performa Expecranty	PE 1	0.868
	PE 2	0.900

	PE 3	0.759
	PE 4	0.792
Perceived Learning Opportunities	PLO 2	0.862
	PLO 3	0.750
	PLO 4	0.773
	PLO 5	0.850
	Social Influence	SI 1
SI 2		0.799
SI 3		0.855
SI 5		0.814



Gambar 1 Pengukuran Data Awal SEM-PLS

Berdasarkan table di atas pada tabel 3 dan gambar 1 menunjukkan bahwa hasil pada *Outer loading* semua indikator memiliki nilai lebih besar yaitu berkisar pada  $>0,7$  dapat dinyatakan valid (Harahap, 2018). Dimana variable AVE memiliki nilai  $>0,5$ . Berikut adalah tampilan hasil AVE yang dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 3 Everge Variance Extracted (AVE)

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
Behavior Intention	0.748	Valid
Effort Expetance	0.763	Valid
Facilitating Condition	0.787	Valid
Hedonic Motivation	0.754	Valid
ICT Usage Habits	0.771	Valid
Performa		Valid
Expecranty	0.692	

Perceived Learning Opportunities	0.657	Valid
Social Influence	0.642	valid

Dengan hal tersebut dapat di berikan kesimpulan bahwa telah terpenuhi syarat validitas konvergen. Untuk menguji validitas mampu melihat nilai *Average Variance Extracted* (AVE). AVE adalah ukuran yang mampu digunakan dalam melakukan analisis dengan pemodelan persamaan secara structural.

Kemudian di lalukannya uji reabilitas yang diukur berdasarkan kriteria composite reability dengan indikator yang mengukur strukturan dinyatakan reliabel jika nilainya 0,7 disajikan dengan table sebagai berikut

Tabel 4 Menentukan Variabel Uji Reabilitas

	<b>Cronbach's alpha</b>	<b>Combath's Alpha Reability</b>	<b>Keterangan</b>
BI	0.761	0.761	Reliabel
EE	0.845	0.846	Reliabel
FE	0.876	0.879	Reliabel
HM	0.891	0.893	Reliabel
IUH	0.926	0.939	Reliabel
PE	0.859	0.909	Reliabel
PLO	0.827	0.832	Reliabel
SI	0.814	0.827	Reliabel

Bahwa nilai cronbach's alpha memiliki nilai indikator dikatakan variable. Karna menunjukan masing-masin g variable memiliki nilai 0.7 dimana nilai tersebut termasuk adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran. Maka dari hal tersebut terdapat simpulan hipotesis yang diterima dan di tolak menggunakan P-value pada signifikan 0.05 jika nilai P-value <0.05 maka H0 di tolak. Dalam artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbassis website. Sebaliknya, jika P-value >0.05 maka H0 dapat di terima dalam artian tidak adanya pengaruh. Berikut hasil analisis menggunakan metode SEM-PLS yang di peroleh.

Tabel 5 P-value dalam keberterimaan

Variabel	Original Sample	Sample Mean	Standar Deviation (STDEV)	P-Value
EE->BI	0.016	0.008	0.060	0.788
FC->BI	0.042	0.047	0.097	0.664
HM->BI	0.503	0.496	0.113	0.088
IUH->BI	0.321	0.313	0.150	0.032
PE->BI	0.057	0.084	0.130	0.662
PLO->BI	-0,072	-0,075	0.136	0.594
SI->BI	0.016	0.167	0.108	0.129

Berdasarkan tabel 5 tersebut dapat di simpulkan bhawa hasil uji pada data tersebut yaitu sebagai berikut: 1. *Effort Expectance* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap behavior intention dalam penerimaan dan penggunaan media pembelajaran multimodalitas berbasis *website*, 2. *Facilitating Condition* memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap Behavior Intention dalam penerimaan dan penggunaan media pembelajaran multimodalitas berbasis *website*, 3. *Performa Expertanty* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap behavior intention dalam penerimaan dan penggunaan media pembelajaran multimodalitas berbasis *website*, 4. *Learning Opportunities* memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap Behavior Intention dalam penerimaan dan penggunaan media pembelajaran multimodalitas berbasis *website*, 5. *Social Influence* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap behavior intention dalam penerimaan dan penggunaan media pembelajaran multimodalitas berbasis *website*

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap keberterimaan dan penggunaan media pembelajaran multimodalitas berbasis *website* yaitu *Performa Expertanty* yaitu ekspetasi kinerja, *Social Influence* (pengaruh sosail) yang dapat di manfaatkan dalam media pembelajaran berbasis *website* hal ini memberikan keberterimaan dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk masa depan. Maka hal ini memberikan dampak positif dalam penggunaan suatu teknologi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8(1), 103–116. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1920/1213>
- Aji, P. T., Zakarijah, M., & Soenarto, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan E-Learning: Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(2), 190–197. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/40699>
- Aspi, M., Selatan, K., & Selatan, K. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. 2(1), 64–73.
- Dahlan, U. A. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1).
- Harahap, L. K. (2018). Analisis SEM (Structural Equation Modelling) Dengan SMARTPLS (Partial Least Square). *Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Walisongo Semarang*, 1, 1.
- Kasmawati, Z. M. (2021). Peningkatan Kepuasan Mahasiswa Dalam Pembelajaran E-learning melalui Task Teknologi Fit dan Kualitas Informasi. *LPPM PGRI Bojonegoro*, 42–51.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., Anjarini, T., & Purworejo, U. M. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup He Kelas IV Comic Media Development Using Problem Based Learning Model On Animal Class IV SD Life Style Materials. 2(1), 25–35.
- Millena, R., & Jesi, T. (2021). Jurnal Analisis Pendapatan Negara Indonesia Kota Bogor Provinsi Jawa Barat Dengan Metode Kuantitatif. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 4(2), 1004–1009. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i2.450>
- Niqotaini, Z. (2021). Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Dengan Menggunakan Model UTAUT-2. (Studi Kasus: SMP dan SMA Mutiara Bunda Bandung). *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(1), 4. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i1.4175>
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. 4(2), 182–188.
- Sewang, A. (2017). Keberterimaan Google Classroom Sebagai Alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 35–46.
- Surya. (2019). *JURNAL BIOLOKUS Vol: 2 No.1 Januari – Juni 2019*. 2(1).