

**KEBERTERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE “ALAT GERAK HEWAN DAN MANUSIA” DENGAN ALUR MERDEKA DI SEKOLAH DASAR WILAYAH BANTEN**

Safitri<sup>1</sup>, Dede Tri Kurniawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIP Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas Pendidikan Indonesia

[1safitri@upi.edu](mailto:safitri@upi.edu), [2dedetrikurniawan@upi.edu](mailto:dedetrikurniawan@upi.edu)

**ABSTRACT**

*The use of technology in the learning process in schools is currently often used to support teachers in teaching. The use of technology in education by teachers in elementary schools can enrich students' learning experiences, so it is important for teachers to use technology as a tool in learning. Web-based learning media is one form of technology utilization in education, which is implemented in the teaching and learning process using technology. Research on the use of website-based learning media has received a good response, and researchers will research the acceptance of Website-Based Learning Media with the Merdeka Flow Model (Starting from self, Elaboration, Collaboration Space, Demonstration and Real Action) by teachers throughout Banten. This research was conducted using a quantitative research approach. The research method used by researchers is a correlational survey with path analysis. The results of the study show that the creation of website-based digital media with a free flow in the Banten region was well received, this can be seen from the results of Self-Efficacy (Self-Application) which has a relationship with Behavioral Intention (Technology Acceptance) which has good acceptance seen from the value above that the response results related to these indicators are influenced by self-influence and efforts to use media which are the main determinants in the acceptance and effectiveness of learning media.*

*Keywords: acceptance 1, Merdeka flow 2, Website 3*

**ABSTRAK**

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah saat ini sering digunakan untuk menunjang guru dalam mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan oleh guru di sekolah dasar dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi. Penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis website telah mendapat tanggapan yang baik, dan peneliti akan meneliti tentang penerimaan Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Model Alur Merdeka (Mulai dari diri, Elaborasi, Ruang Kolaborasi, Demonstrasi dan Aksi nyata) oleh guru se- Banten.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah survei korelasional dengan analisis jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media digital berbasis website dengan alur merdeka di wilayah Banten diterima dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil Self-Efficacy (Penerapan Diri) yang memiliki hubungan dengan Behavioral Intention (Penerimaan Teknologi) yang memiliki penerimaan yang baik dilihat dari nilai diatas bahwa Hasil respon terkait indikator tersebut dipengaruhi oleh pengaruh diri dan upaya penggunaan media yang menjadi penentu utama dalam penerimaan dan keefektifan media pembelajaran.

Kata Kunci: Keberterimaan 1, Alur Merdeka 2, Website 3

### **A. Pendahuluan**

Dinamika kehidupan di tengah abad ke-21 dengan balutan teknologi yang semakin hari kian bertumbuh dengan pesat. Pandangan *Rahayu, dkk., (2024)* mengenai teknologi yang kian berkembang di era modern ini dapat ditelisik dari semua sendi kehidupan yang telah dipengaruhi oleh teknologi. Selain itu pandangan lain dari *Prayogi, dkk., (2020)* mengenai abad ke-21 dimana setiap individu telah berinteraksi dengan teknologi karena didalamnya mampu menyajikan kemudahan dalam mengakses informasi untuk mengefisienkan pekerjaannya serta berkomunikasi yang tidak ada batas baik jarak serta waktu. Hal ini bisa diselidiki dari pernyataan *Yunansah, dkk., (2022)* terpadunya teknologi di beberapa aspek dari kehidupan mampu menghadirkan masyarakat yang cerdas. Pendapat diatas bisa

disimpulkan bahwa dengan berkembangnya teknologi digital yang semakin pesat perubahannya dapat berpengaruh ke semua aspek dari kehidupan manusia, serta memfasilitasi dari segi akses informasi, efisiensi dalam bekerja, dan mampu berkomunikasi dengan jarak jauh dengan tanpa batasan. Integrasi teknologi di kehidupan manusia di semua aktivitas sehari-hari mampu menghadirkan masyarakat dengan predikat cerdas.

Kemajuan teknologi berdampak ke segala lini kehidupan manusia, tidak luput juga dalam ranah pendidikan saat ini. Kondisi hari ini peserta didik dominan mencari informasi dengan menggunakan internet dibandingkan media lainnya ketika mencari informasi dalam pembelajaran dikarenakan terbatasnya media pembelajaran di sekolah yang dimana internet menjadi solusi sebagai

alternatif sumber belajar (*Rahayu, dkk.*, 2024). Menurut *Yunansah, dkk.*, (2022) Hal ini disebabkan karena melihat kemudahan yang diberikan dalam berselancar di dunia internet yang bisa diakses dimana saja serta kapan saja dengan informasi yang masif. Pendapat lain dari *Grossman* (2017) bahwa internet mampu dimanfaatkan menjadi sumber belajar dengan menyuguhkan variasi media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang interaktif serta menarik selalu menjadi daya tarik akademisi serta pemerhati di dunia pendidik dikarenakan didalamnya menghadirkan suasana yang interaktif antara siswa serta guru maupun siswa dengan siswa (*Dikilitas & Mumford*, 2020).

Penggunaan dari teknologi dalam lingkup kegiatan pembelajaran di sekolah dominan untuk dimanfaatkan dalam mengajar yang mendukung guru (*Mukaromah*, 2020). Sedangkan menurut pendapat *Anggraeny dkk.*, (2020) penggunaan teknologi dalam lingkup pendidikan akan memperkaya pengalaman peserta didik ketika belajar yang difasilitasi oleh guru, maka urgensi untuk guru dalam memperdayakan teknologi sebagai alternatif dalam membantu saat

pembelajaran. Menurut *Akbar & Noviani* (2019) Urgensinya sarana dan prasarana yang mumpuni dalam pengaksesan teknologi digital serta internet bagi guru serta peserta didik. Materi ajar yang interaktif yang menggunakan perangkat seperti laptop dan komputer mampu meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Guru diharuskan juga memiliki bekal kompetensi untuk menggunakan perangkat digital untuk mengefisienkan pembelajaran di kelas. Dorongan dari semua lini baik dari pemerintah, kepala sekolah, serta guru untuk mengalokasikan anggaran BOS (Bantuan Operasional Sekolah) untuk pengadaan pengembangan, serta pemeliharaan sarana dan prasarana semua yang bersangkutan dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) secara baik.

Penelitian dari *Aurora & Effendi* (2019) penggunaan media berbasis e-learning mampu meningkatkan dalam motivasi belajar. Hal ini disebabkan bahwa pemilihan dalam media pembelajaran dinilai sangat penting (*Mustofa & Khoir*, 2020) Media berbasis e-learning bukan hanya berfungsi sebagai penghubung dengan materi ajar, terlebih dari itu media ini mampu meningkatkan

dalam motivasi serta minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif seperti e-learning yang dinilai praktis (*Andrizal & Arif, 2017*). Maka dari itu, pemanfaatan media interaktif diperlukan dalam menyampaikan materi dengan menarik serta tidak membosankan untuk peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan yakni website. *Rahmawati & Hidayat (2022)* mengungkapkan ketika multimedia yang berbasis website memiliki dampak yang positif kepada motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang menggunakan website adalah salah satu bentuk dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dengan penerapan dari proses belajar serta mengajar dalam pemanfaatan teknologi (*Salsabila & Aslam, 2022*). Kelebihan media pembelajaran yang menggunakan website merupakan kemampuan yang merangsang motivasi serta minat belajar peserta didik dengan mandiri (*Danaswari & Gafur, 2018*). Penelitian yang dilakukan *Suryandaru & Setyaningtyas (2021)* Membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran menggunakan situs

website mampu memberikan stimulus bagi peserta didik untuk memaksimalkan pemberdayaan gawai mereka ketika proses pembelajaran, dan mampu diakses dengan mudah dimana pun serta kapan pun untuk digunakan. Penelitian lain oleh *Suanah (2019)* membuktikan dari berdasarkan evaluasi peserta didik yang menjadi pengguna media pembelajaran yang berbasis website dipandang baik serta dalam hal kemudahan mampu menarik dan penggunaan yang dinilai efektif. Sedangkan penelitian dari *Mardi, dkk., (2022)* memberikan hasil bahwa dalam pelatihan guru-guru yang memanfaatkan dalam menghadirkan pembelajaran yang baik serta relevan dengan perkembangan zaman saat ini dalam pemberdayaan media pembelajaran berbasis website. Berdasarkan hal tersebut membuka peluang dalam meningkatkan kualitas dari pembelajaran menggunakan pemanfaatan dari keunggulan yang dihadirkan dari media tersebut. Maka dari itu, penelitian ini akan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis website mampu memiliki penerimaan yang baik, dan peneliti akan mengkaji

keberterimaan Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Model Pembelajaran Merdeka oleh guru-guru se-Banten untuk melihat sejauh mana mereka menguasai pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan terkait materi ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode ini digunakan dalam survei korelasional yang menggunakan analisis jalur. Pendapat *Hair et al.* (2019) Penggunaan metode berupa survei korelasional berbasis analisis jalur menjadi pendekatan yang dinilai efektif dalam mencari secara komprehensif korelasi antara variabel yang akan diteliti. Menggunakan teknik survei korelasional berbasis analisis jalur ini akan mampu mengidentifikasi serta menguji kausalitas antara variabel yang terhubung ini. Metode penelitian yang digunakan dibantu oleh Structural Equations Modeling-Partial Least Square (SEM\_PLS) yang bisa dikenal dengan software SmartPLS 3. SEM ini merupakan teknik statistik dalam menganalisis korelasi struktural. Teknik ini mengelaborasi analisis faktor serta analisis jalur dalam menghitung korelasi antar variabel

laten. Sedangkan PLS sendiri merupakan opsi metode SEM paling sering digunakan, atau sering diartikan SEM-PLS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana keberterimaan tenaga pendidik terkait media yang dibuat dengan menggunakan responden tenaga pendidik sebanyak 100 orang dengan domisili provinsi se-Banten. Berdasarkan hasil dibawah ini merupakan data demografi responden mengenai keberterimaan media pembelajaran berbasis website dengan alur merdeka:

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

**Table 1. Data Demografi Responden Keberterimaan Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Alur Merdeka**

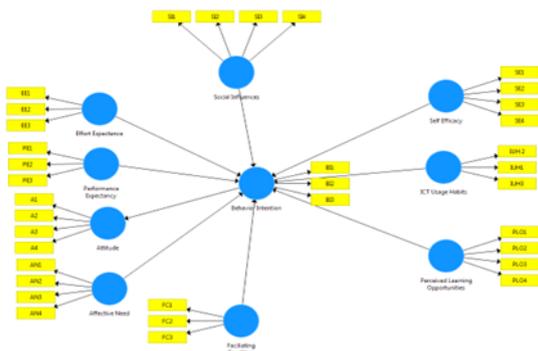
Data Demografi		Jumlah	Persentase %
Jenis Kelamin	Laki-laki	32	15
	Perempuan	78	75
Usia	≤ 30 thn	50	50
	31-40 thn	36	36
	41-50 thn	24	24
	≥ 51 thn	0	0
Pengalaman	≤ 10 thn	29	25
	11-20 thn	53	46
Mengajar	21-30 thn	30	26
	≥ 31 thn	3	3

Kuesioner menjadi instrumen yang digunakan untuk penelitian ini, yang disebarakan dengan cara online kepada tenaga pendidik se-Banten menggunakan Google Form dalam memastikan keikutsertaan tenaga pendidik yang sukarelawan dalam mengisi survei tersebut terhadap penelitian ini. Kuesioner dibagi 2 (dua) bagian yakni, bagian pertama merupakan data responden dengan isian pertanyaan mengenai keberterimaan media ini. Sedangkan bagian kedua mengenai pertanyaan-pertanyaan sistematis dan terstruktur yang berbasis pada indikator-indikator yang akan diukur seperti Affective Needed (AN), Attitude (A), Behavior Intention (BI), Effort Expectancy (EE), Facilitating Condition (FC), ICT Usage Habit (IUH), Perceived Learning Opportunities (PLO), Performance Expectancy (PE), Self-Efficacy (SE),

dan Social Influences (SI). Skala pengukuran menggunakan skala likert dengan sebanyak 5 poin, yaitu : 1 = Sangat Tidak Setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Ragu-ragu; 4 = Setuju; 5 = Sangat Setuju.

SEM ini mempunyai 3 kegiatan yakni pengujian validitas serta reliabilitas instrumen, pengujian model hubungan antara variabel serta model struktural dan analisis regresi. Semua ini telah lengkap dengan model pengukuran serta struktural model. Model pengukuran ini dilaksanakan dalam menentukan validitas serta diskriminan, selain itu model struktural merupakan model dengan ilustrasi antara hubungan hipotesis. Data SEM sendiri lebih efisien menggunakan bantuan dari software statistik yakni bisa menggunakan AMOS, Lisrel, atau Smart PLS.

Analisis pengukuran indikator (Outer Media) dilaksanakan bertujuan dalam melihat hasil pengukuran menunjukkan sudah layak serta valid yang menentukan konektivitas antara variabel laten dengan indikatornya masing-masing Berikut disajikan gambar outer model hasil analisis hubungan antar variabel laten dengan indikatornya.



Gambar 1. Hasil Pengukuran Outer Loadings

Berdasarkan hasil analisis dari koneksifitas hubungan antara variabel sehingga dapat diperoleh validitas atau uji convergent validity sebagai berikut :

	Affective Need	Attitude	Behavior Intention	Effort Expectancy	Facilitating Condition	ICT Usage Habit	Perceived Learning Opportunities	Performance Expectancy	Self Efficacy
A1		0.789							
A2		0.740							
A3		0.764							
A4		0.851							
AN 1	0.899								
AN 2	0.879								
AN 3	0.774								
AN 4	0.920								
BI 1			0.902						
BI 2			0.828						
BI 3			0.219						
EE 1				0.949					
EE 2				0.912					
EE 3				0.826					
FC1					0.866				
FC2					0.812				
FC3					0.755				
IUH 1						0.821			
IUH 2						0.909			
IUH 3						0.755			
PE1							0.859		
PE2							0.901		
PE3							0.874		
PLO 1							0.849		
PLO 2							0.882		
PLO 3							0.888		
PLO 4							0.913		
SE1								0.879	

Table 2. Outer Loading Butir Instrument

Uji validitas bila butir instrumen memiliki nilai > 0.7 maka dinyatakan valid. Berdasarkan tabel 2 mengenai Outer Loading Butir Instrumen yang memiliki nilai > 0.7 atau valid yakni A1,A2,A3,A4, AN1, AN2, AN3, AN4,

BI1, BI2, EE1, EE2, EE3, FC1, FC2, FC3, IUH1, IUH2, IUH3, PE1, PE2, PE3, PLO1, PLO2, PLO3, PLO4, dan SE1.

Jika Uji validitas telah dilakukan maka selanjutnya adalah menguji reliabilitas dengan pengukuran composite reliability seperti tabel dibawah ini:

	Crombach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Affective Needed	0.891	0.894	0.925	0.757
Attitude	0.804	0.862	0.869	0.624
Behavior Intention	0.490	0.714	0.723	0.516
Effort Expectancy	0.877	0.888	0.925	0.805
Facilitating Condition	0.747	0.785	0.853	0.660
ICT Usage Habits	0.848	0.847	0.908	0.768
Perceived Learning Opportunities	0.906	0.909	0.934	0.780
Performance Expertise	0.854	0.855	0.910	0.771
Self Efficacy	0.862	0.864	0.907	0.710
Social Influences	0.820	0.825	0.882	0.654

Table 3. Construct Reliability and Validity

Menguji hasil dari validitas dapat dilihat dari nilai Average Variance Extracted (AVE) dalam variabel-variabel laten yang memiliki nilai >0.5 (Muhson, 2022).

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
Affective Needed	0.757	Valid
Attitude	0.758	Valid
Behavior Intention	0.759	Valid
Effort Expectancy	0.760	Valid
Facilitating Condition	0.761	Valid
ICT Usage Habits	0.762	Valid
Perceived Learning Opportunities	0.763	Valid
Performance Expertise	0.764	Valid
Self Efficacy	0.765	Valid
Social Influences	0.766	Valid

Table 4. Uji Validitas

Setelah melihat tabel diatas menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai Average Variance Extracted (AVE) >0.5 yang menyatakan bahwa variabel diatas

memiliki nilai yang valid. Setelah melaksanakan uji validitas selanjutnya adalah menguji reliabilitas. Uji reliabilitas dilaksanakan jika seluruh variabel telah dinyatakan valid. Pengujian dari reliabilitas dapat dilaksanakan jika melihat dari Cronbach's Alpha serta Composite Reliability >0,7 (Muhson, 2022). Tabel dari uji reliabilitas bisa dilihat dari tabel dibawah ini:

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Composite Reliability	Keterangan
Affective Needed	0.891	0.925	Reliabel
Attitude	0.804	0.869	Reliabel
Behavior Intention	0.490	0.723	Reliabel
Effort Expectancy	0.877	0.925	Reliabel
Facilitating Condition	0.747	0.853	Reliabel
ICT Usage Habits	0.848	0.908	Reliabel
Perceived Learning Opportunities	0.96	0.934	Reliabel
Performance Expertise	0.852	0.910	Reliabel
Self Efficacy	0.862	0.907	Reliabel
Social Influences	0.820	0.882	Reliabel

Table 5. Uji Reliabilitas

Sesuai dari hasil kuesioner yang diperoleh maka akan ditemukan bahwa dari kuesioner tersebut dinilai valid dan reliabel dan bisa dikatakan bahwa kuesioner yang dilakukan dalam pengumpulan data serta menguji hipotesis penelitian ini dinilai layak untuk digunakan (Bashir, 2020).

Melihat kekuatan antara hubungan yang dimiliki dari keberterimaan media dengan melihat nilai R Square, maka nilai R Square

dapat diperkirakan dari rentang 0-1. Nilai R Square dapat diperoleh dan disajikan pada tabel dibawah ini:

	R Square	R square Adjusted
Behavior Intention	0,716	0,696

Table 6. Nilai R Square.

Berdasarkan tabel 6 mengenai nilai R Square menyatakan bahwa nilai R Square pada tabel diatas yakni 0.716 atau sekitar 71% Behavior Intention (BI) yang dipengaruhi dari Affective Needed (AN), Attitude (A), Behavior Intention (BI), Effort Expectancy (EE), Facilitating Condition (FC), ICT Usage Habit (IUH), Perceived Learning Opportunities (PLO), Performance Expectancy (PE), Self-Efficacy (SE), dan Social Influences (SI) yang dipengaruhi oleh keberterimaan dari faktor-faktor yang tidak dibahas.

Bila telah dilaksanakannya penelitian yang dari nilai model pengukuran serta diperoleh hasil yang menunjukkan semua konstruk dari penelitian menyatakan valid serta reliabel, maka selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan sebelumnya untuk mengukur konektivitas anatara variabel serta faktor-faktor mana yang dapat mempengaruhi Behavioral Intention.

Berikut diperoleh dari hasil Path Coefficients:

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Affective Needed > Behavior Intention	0.041	0.056	0.302	0.402	0.688
Attitude > Behavior Intention	-0.030	-0.030	0.082	0.364	0.716
Effort Expectancy > Behavior Intention	0.140	0.152	0.082	1.494	0.136
Facilitating Condition > Behavior Intention	0.020	0.028	0.094	0.201	0.841
ICT Usage Habits > Behavior Intention	0.151	0.157	0.101	1.934	0.054
Perceived Learning Opportunities > Behavior Intention	0.089	0.065	0.076	1.164	0.245
Performance Expertise > Behavior Intention	-0.025	-0.022	0.091	0.274	0.784
Self Efficacy > Behavior Intention	0.455	0.435	0.0126	3.617	0.000
Social Influences > Behavior Intention	0.125	0.138	0.111	1.120	0.263

Table 7. Path Coefficients

Jika dari p value <0.05 atau T value >1,96 maka variabel atau faktor dinyatakan berpengaruh secara signifikan. Berdasarkan dari tabel Koefisien jalur diatas, maka apa dikatakan bahwa Affective Needed (AN), Attitude (A), Behavior Intention (BI), Effort Expectancy (EE), Facilitating Condition (FC), ICT Usage Habit (IUH), Perceived Learning Opportunities (PLO), Performance Expectancy (PE), dan Social Influences (SI) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Behavior Intention (BI) dengan p value >0.05 selain itu T valuenya sangat berpengaruh dengan hasil >1,96. Sedangkan untuk Self Efficacy memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Behavior Intention (BI)

dengan p value <0.05 selain itu T valuenya sangat berpengaruh dengan hasil >1,96.

## E. Kesimpulan

Melihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa Self-Efficacy (Self Aplikasi) memiliki hubungan dengan Behavioral Intention (Penerimaan Teknologi) hal ini dilihat dari p value nya yang mendapatkan nilai 0.00 dan T Value dengan nilai 3,61 yang melebihi dari batas minimum dan maksimum yang ditetapkan, dan dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dikatakan berpengaruh signifikan. Sedangkan usaha penggunaan media, menurut *Rahma, dkk* (2023) hari ini di abad ke-21, media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Sedangkan menurut *Sitepu* (2022) Revolusi pendidikan dengan Kurikulum Merdeka menekankan prinsip kebebasan belajar melalui pembelajaran berbasis digital yang dapat dilakukan di luar kelas. Hal ini disimpulkan menurut *Nucifer, dkk* (2022) pelatihan penggunaan media digital bagi guru mendorong mereka untuk menciptakan media digital yang diperlukan dalam pembelajaran di

kelas sesuai dengan tuntutan zaman saat ini agar usaha penggunaan media akan terasa efektif.

Pembuatan media digital berbasis website dengan alur merdeka di wilayah Banten mendapatkan berketerimaan dengan baik hal ini dilihat dari hasil Self-Efficacy (Self Aplikasi) memiliki hubungan dengan Behavioral Intention (Penerimaan Teknologi) memiliki keberterimaan yang baik dilihat dari nilai diatas bahwa hasil respon terkait indikator tersebut dipengaruhi seperti pengaruh diri sendiri dan usaha penggunaan media menjadi penentu utama dalam penerimaan dan efektivitas media pembelajaran. Maka dengan dibuatnya media ini diharapkan mampu menghadirkan nuansa baru dalam mendukung pembelajaran dengan alur kurikulum merdeka yang melibatkan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan tuntutan zaman yang dimana semua aspek hidup lekat dengan teknologi didalamnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 25-37.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11-16.
- Bashir, M. F., Jiang, B., Komal, B., Bashir, M. A., Farooq, T. H., Iqbal, N., & Bashir, M. (2020). Correlation between environmental pollution indicators and COVID-19 pandemic: a brief study in Californian context. *Environmental research*, 187, 109652.
- Dikilitaş, K., & Mumford, S. E. (2020). Preschool English teachers gaining bilingual competencies in a monolingual context. *System*, 91, 102264.

- Grossman, M. (2017). The demand for health: a theoretical and empirical investigation. Columbia university press.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European business review*, 31(1), 2-24.
- Mardi, M. (2022). Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini: Implementasi dan Pencegahan Pelecehan Seksual. *Journal of Economic and Islamic Research*, 1(01), 102-112.
- Muhson, A. (2022). Analisis Statistik dengan SmartPLS: Path Analysis, Confirmatory Factor Analysis, & Structural Equation Modeling. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175-182.
- Khoir, M., Saiban, K., & Mustofa, M. (2023). Implementation of Islamic Religious Education (PAI) Learning in the Formation of Religious Character and Social Concern Attitudes. *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya*, 6(1), 23-32.
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217-225.
- Rahayu, M. W., & Darsinah, D. (2024). Analisis Perencanaan Pembelajaran dalam Pengembangan Kreativitas untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-60.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603-611.
- Rahmawati, L. E., Hidayat, N., & Kurniawan, A. (2021). Impoliteness of directive speech acts in online Indonesian language learning. *Journal of Pragmatics Research*, 3(2), 97-107.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Suanah, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis web desain wix materi bangun ruang matematika SD Kelas V.

Proceedings of the ICECRS, 2(1),  
243-252.

Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Prosiding Pendidikan Dasar, 1(1), 242-248.

Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. Manajemen Pendidikan, 14(2).

Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang bangun media bahan ajar digital berbasis multimodality dalam pendekatan pedagogik futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136-1149.