

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DITINJAU DARI USES AND GRATIFICATION THEORY

Lola Ineswenty Mendrofa¹, Muhammad Sofwan², ³Bunga Ayu Wulandari

^{1,2,3}PENDAS FKIP Universitas Jambi

¹lolaineswentymendrofa@gmail.com, ²muhammad.sofwan@unja.ac.id,

³bungaayuwulandari@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of Uses and Gratification Theory on the use of technology-based learning media. This research uses a quantitative approach and survey research type. The respondents in this research were teachers who taught at elementary schools in East Jambi District, Jambi City. This research began by filling out a pilot study questionnaire with 35 respondents, then continued with main data collection. The main data collection technique was distributing questionnaires online using Google Form via WhatsApp, with 321 respondents. After the data is obtained it will be analyzed quantitatively using PLS-SEM. The results of this research indicate that the Uses and Gratification Theory which consists of cognitive needs, affective needs and social needs is valid for explaining the use of technology-based learning media. The Uses and Gratification Theory component consisting of cognitive needs, affective needs and social needs influences the use of technology-based learning media among elementary school teachers in East Jambi District, Jambi City. Teachers use media according to their needs, from the measurement model and the resulting output shows that the Uses and Gratification Theory is valid to explain the effect of using technology-based learning media with Cronbach's alpha and composite reliability values above 0.5. The three hypotheses proposed by the researcher produced a significant effect with a t-value greater than 1.96. The first hypothesis is that cognitive needs influence the use of technology-based learning media with a t-statistic value of $4.203 \geq 1.96$. The second hypothesis is that affective needs influence the use of technology-based learning media with a t-statistic value of $2.433 \geq 1.96$. The third hypothesis is that social needs influence the use of technology-based learning media with a t-statistic value of $4.486 \geq 1.96$.

Keywords: Learning Media, Technology, Uses and Gratification Theory

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Uses and Gratification Theory* terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian survei. Responden dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar pada sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Penelitian ini diawali dengan pengisian kuesioner *pilot study* responden sebanyak 35 orang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data utama. Teknik pengumpulan data utama dengan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *google form* melalui *whatsapp*, dengan responden sebanyak 321 orang. Setelah data didapatkan maka akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan *PLS-SEM*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Uses and Gratification Theory* yang terdiri dari kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif,

dan kebutuhan sosial valid untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Komponen *Uses and Gratification Theory* yang terdiri dari kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan kebutuhan sosial mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Guru menggunakan media sesuai kebutuhannya, dari *measurement model* dan *output* yang dihasilkan menunjukkan bahwa *Uses and Gratification Theory* valid untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* di atas 0,5. Ketiga hipotesis yang diajukan peneliti menghasilkan pengaruh yang signifikan dengan *t-value* lebih besar dari 1,96. Hipotesis pertama kebutuhan kognitif mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik* $4,203 \geq 1,96$. Hipotesis kedua kebutuhan afektif mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik* $2,433 \geq 1,96$. Hipotesis ketiga kebutuhan sosial mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik* $4,486 \geq 1,96$.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi, *Uses and Gratification Theory*

A. Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting dalam melakukan proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu pendidik agar lebih mudah menyampaikan konten pembelajaran dan juga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Pakpahan (2020) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam mengajar (gambar, model, benda, ataupun alat lainnya) yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan daya ingat peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari alat secara fisik digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran, misalnya seperti

antara lain buku, tape recorder, video, kamera, kaset, grafik, televisi, film, foto, gambar, dan komputer (Arsyad, 2011:4).

Pendidikan adalah hal yang penting untuk dapat berpikir lebih maju bagi manusia (Asrial, ddk, 2019). Dalam pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses untuk mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang terdapat pada sekitar peserta didik, supaya peserta didik tumbuh dan terdorong dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran (Pane dan Dasopang, 2017:337). Karena itu, seorang pendidik dalam mengajar supaya dapat mengintegrasikan teknologi agar lebih maju, untuk membantu proses pembelajaran seperti menggunakan media

pembelajaran. Sebagai seorang pendidik diwajibkan mampu untuk memahami dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, karena penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran, membuat konten ajar yang menarik, serta dapat meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Setiap guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pasti memiliki motif berbeda dan kebutuhan yang berbeda pula. Motif dan kebutuhan berbeda ini biasa diteliti oleh peneliti dengan menggunakan *Uses and Gratification Theory*. *Uses and Gratification Theory* pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. *Uses and Gratification Theory* adalah pengguna pada dasarnya menggunakan media karena alasan motif-motif tertentu. Media itu diyakini dapat memenuhi motif pengguna tersebut. Nantinya, media yang mampu memenuhi motif kebutuhan pengguna disebut media yang efektif (Kriyanto, 2006:208). Motif dalam Bahasa Inggris yaitu

“*motive*”, berasal dari Bahasa Latin “*movere*”, yang maksudnya gerakan atau sesuatu yang bergerak. Istilah motif dilihat dari dunia psikologis yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku (Sarwono, 2009:137). Motif merupakan dorongan yang ada pada diri manusia yang muncul karena kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi. Penelitian ini akan menggunakan *Uses and Gratification Theory* dengan asumsi bahwa bahwa pengguna menggunakan media didorong oleh motif tertentu untuk mencapai kebutuhan yang ingin dipenuhi.

Pada masa kini telah terjadinya perubahan kurikulum dari K-13 menjadi Kurikulum Merdeka, yang mengakibatkan guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru menggunakan komputer atau laptop dan android, menggunakan *LCD proyektor* serta melakukan presentasi menggunakan presentasi *Power Point*, Canva dan menampilkan video pembelajaran. Guru menggunakan media tersebut untuk mencari referensi maupun bahan ajar yang menarik guna menunjang proses pembelajaran. Dengan penggunaan media

pembelajaran membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam menggunakan media pembelajaran, tentu setiap guru memiliki motif penggunaan yang berbeda dan nantinya akan menimbulkan tingkat kepuasan yang berbeda-beda bagi guru. Karena hal tersebut timbul keinginan peneliti untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang ditinjau dari *Uses and Gratification Theory*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Ditinjau dari Uses and Gratification Theory".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian survei. Responden dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar pada sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Terdapat dua pertanyaan penelitian dan tiga hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini. Target populasi pada penelitian ini adalah guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi

Timur, Kota Jambi. Penelitian ini diawali dengan pengisian kuesioner *pilot study* responden sebanyak 35 orang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data utama. Teknik pengumpulan data utama dengan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *google form* melalui *whatsapp*, dengan responden sebanyak 321 orang. Setelah data didapatkan maka akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan *PLS-SEM*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Berdasarkan pertanyaan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Uses and Gratification Theory* terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru-guru yang mengajar sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan dua pertanyaan penelitian yaitu pertama apakah model *Uses and Gratification Theory* valid untuk menjelaskan penggunaan media dalam proses pembelajaran?, kedua apakah *Uses and Gratification Theory* berpengaruh terhadap

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar?.

1. Apakah Model *Uses and Gratification Theory* valid untuk menjelaskan penggunaan media dalam proses pembelajaran?

Setelah dilakukannya tahap *pilot study* untuk menghasilkan butir-butir pernyataan yang memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Dari tahap itu, melalui *PLS-SEM (Measurement model)* terdapat tiga butir pernyataan yang dijatuhkan karena *loading faktor* yang rendah. Nilai *Cronbach's Alpha (CA)*, *Composite Reliability (CR)*, dan *Average Variance Extracted (AVE)* memuaskan dalam proses ini, yang mengindikasikan skala yang valid dan reliabel. Berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan dalam penelitian sebelumnya juga menguji validitas dan reliabilitas yang menghasilkan instrument yang valid dan reliabel (Sofwan, Muhammad 2021; Camilleri & Falzon 2020; Habibi et al., 2020; Mittal et al., 2020; Thongsri et al., 2018). Hasil lengkap penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 1 Penelitian Sebelumnya dan Penelitian ini dalam pendekatan validitas dan reliabilitas pada instrument survei

Penulis	Pendekatan dan Reliabilitas	Adaptasi Model yang digunakan	Lokasi dan Objek Penelitian
Sofwan, Muhamad 2021	<i>EFA</i> dan <i>Measurement Model</i> pada <i>PLS</i>	<i>UGT</i> & <i>UTAUT</i>	829 Guru di Kota Jambi
Camilleri & Falzon 2020	<i>Measurement Model</i> pada <i>PLS</i>	<i>UGT</i> & <i>UTAUT</i>	491 Mahasiswa di Eropa
Habibi et al., 2020	<i>EFA</i> dan <i>TPACK Measurement Model</i> pada <i>PLS</i>	<i>TPACK</i>	287 Guru Prasekolah di Indonesia
Mittal et al., 2020	<i>EFA</i> dan <i>UGT Measurement Model</i> pada <i>PLS</i>	<i>UGT</i>	384 Mahasiswa di India
Thongsri et al., 2018	<i>Measurement Model</i> pada <i>PLS</i>	<i>UTAUT</i> dan <i>UGT</i>	359 Mahasiswa di China

2. Apakah *Uses and Gratification Theory* berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar?

Ketiga variabel yaitu kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan kebutuhan sosial berasal dari *Uses and Gratification Theory* dan itu adalah variabel motif guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar (lihat tabel 4.9). Ketiga variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya di sekolah dasar Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi.

Temuan dalam penelitian ini yang terkait dengan variabel kebutuhan kognitif menunjukkan bahwa kebutuhan kognitif guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi memiliki pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pengajaran guru maupun proses pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa guru dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber yang berbasis teknologi. Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara kebutuhan kognitif dan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pendidikan (Thongsri et al., 2018). Artinya bahwa kebutuhan

kognitif mendorong pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Hal tersebut tentu memerlukan keterlibatan kognitif yang dapat membuat pengguna lebih cenderung menggunakan teknologi karena teknologi dianggap berguna. Namun, perlu dukungan dan panduan terhadap guru-guru supaya lebih mudah untuk mengakses teknologi untuk pengajaran dan proses pembelajaran yang lebih baik.

Mengenai temuan penelitian yang terkait dengan kebutuhan sosial yang mendapatkan hasil pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran dan pada proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwa kebutuhan sosial mempengaruhi penggunaan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan (Kim & Lee, 2020). Hal tersebut dikarenakan, dengan adanya Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) memudahkan pengguna untuk saling berinteraksi tanpa ada batas jarak dan waktu. Dengan adanya Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) guru dapat menggunakan email dan media sosial untuk berinteraksi dengan semua orang baik dalam

pengajaran maupun di luar pengajaran.

Tabel 2 *Uses and Gratification Theory* terhadap penggunaan TIK pada proses pembelajaran di sekolah dasar

Hipotesis	T Statistik	P Values	Keputusan
Kebutuhan Kognitif -> Penggunaan Teknologi	4.203	0.015	Diterima
Kebutuhan Afektif -> Penggunaan Teknologi	2.433	0.000	Diterima
Kebutuhan Sosial -> Penggunaan Teknologi	4.486	0.000	Diterima

D. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian survei. Responden dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar pada sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Terdapat dua pertanyaan penelitian dan tiga hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini. Target populasi pada penelitian ini adalah guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Penelitian ini diawali dengan pengisian kuesioner *pilot study* responden sebanyak 35

orang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data utama. Teknik pengumpulan data utama dengan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *google form* melalui *whatsapp*, dengan responden sebanyak 321 orang. Setelah data didapatkan maka akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan *PLS-SEM*.

Uses and Gratification Theory yang terdiri dari tiga variabel yaitu kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan kebutuhan sosial valid untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Komponen *Uses and Gratification Theory* yang terdiri dari kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan

kebutuhan sosial mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Guru menggunakan media sesuai kebutuhannya, dari *measurement* model dan *output* yang dihasilkan menunjukkan bahwa *Uses and Gratification Theory* valid untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* di atas 0,5. Ketiga hipotesis yang diajukan

peneliti menghasilkan pengaruh yang signifikan dengan *t-value* lebih besar dari 1,96. Hipotesis pertama kebutuhan kognitif (KK) mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik* $4,203 \geq 1,96$. Hipotesis kedua kebutuhan afektif (KA) mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik* $2,433 \geq 1,96$. Hipotesis ketiga kebutuhan sosial (KS) mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik* $4,486 \geq 1,96$.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrial, A., Syahrial, S. Kurniawan, A. D., Rahmat, P., & Putut, N. (2019). *Supporting Technology 4.0: Ethoconstructivist Multimedia for Elementary Schools*. International journal of: online and biomedical engineering, 15(14), 54-66.
- Camilleri, M.A., & Falzon, L. (2020). *Understanding Motivations to Use Online Steaming Services: Integrating the Technology Acceptance Model (TAM) and the Uses and Gratification Theory (UGT)*. Spanish Journal of Marketing-ESIC.
- Pakpahan, A.F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Pane A, Dasapong M.D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarwono, Sarlito W. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sofwan, M. (2021). *Model Pemetaan Determinan Penggunaan TIK pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar di Kota Jambi*.
- Thongsri, N., Shen, L., Bao, Y., & Alharbi, I. M. (2018). *Integrating UTAUT and UGT to Explain Behavioural Intention to Use M-learning*. Journal of System and Information Technology.
- Kim, J., & Lee, K. S. S. (2020). *Conceptual Model to Predict Filipino Teachers Adoption of ICT-based Instruction in Class: Using the UTAUT Model*. Asia Pacific Journal of Education, 1-15.