

Teacher Leader Motivation in Using Canva for Designing Learning Media Based on the Second UTAUT Model in Elementary Schools

Puji Isratulhasanah¹, Muhammad Sofwan², Suci Hayati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi^{1,2,3}

Article Information

Reviewed : Mar 22, 2025

Revised : Mar 26, 2025

Available Online : Mar 30, 2025

Keyword

Motivation, Teacher Leader, Canva, Second UTAUT Model.

Correspondence E-mail :

isratulpuji@gmail.com

Muhhammad.sofwan@unja.ac.id

Suci.hayati@unja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the motivation of mobilizing teachers in using the *Canva* application to design learning media, examined based on the *UTAUT 2* model. This review process encompasses six aspects including *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, and *price value*. This research was conducted using a qualitative phenomenological approach at Al-Falah Islamic Elementary School in Jambi during the even semester of the 2024/2025 Academic Year. The research subjects were mobilizing teachers at Al-Falah Islamic Elementary School in Jambi. Data was collected through interviews and documentation study analysis, with validity and reliability tested using source triangulation. The research results show that the application of the *UTAUT 2* model can provide a deep understanding of factors influencing the motivation of mobilizing teachers in using the *Canva* application to design learning media in Elementary Schools. The adoption of the *UTAUT 2* model in understanding the motivation of mobilizing teachers using the *Canva* application in designing learning media shows that mobilizing teachers experience ease and benefits from the *Canva* application, thus encouraging them to integrate it in designing learning media. The *Canva* application makes a significant contribution to the learning process through the creation of quality visual and engaging learning media that increases students' learning motivation and understanding of teaching materials. This indicates the role of the *Canva* application as a tool in designing learning media in elementary schools and as a motivational trigger for mobilizing teachers. The effectiveness of the *Canva* application supports the creation of a more dynamic and interactive learning environment, which aligns with the demands of modern education. From the research results, it can be concluded that the *UTAUT 2* model collectively encourages the motivation of mobilizing teachers in the adoption and continued use of the *Canva* application for designing learning media.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

INTRODUCTION

Guru penggerak dikenal sebagai pendidik bersertifikasi yang mampu mendorong arah pendidikan menjadi lebih baik. Hal ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan

Teknologi Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2022 Tentang Pendidikan Guru Penggerak Pasal 1 Ayat 2 yang berbunyi guru penggerak adalah guru yang telah memiliki sertifikat guru penggerak. Kemudian seorang guru penggerak ataupun guru yang sudah profesional pastinya harus bisa mengimplementasikan media pembelajaran dalam sebuah pelaksanaan belajar.

Media Pembelajaran amatlah dibutuhkan pada saat pelaksanaan belajar. Pelaksanaan belajar pada satuan pendidikan didukung oleh bahan ajar yang baik serta menarik sehingga dapat menjadi penunjang kualitas belajar peserta didik (Firmadani, 2020). Dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang terintegrasi teknologi, diharapkan peserta didik mampu terlibat aktif serta kreatif saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses yakni pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik supaya berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini diartikan bahwasanya pelaksanaan belajar harus mampu membuat peserta didik lebih aktif, tujuan tersebut mampu direalisasikan menggunakan media pembelajaran.

Perkembangan zaman mendukung eksistensi media sebagai alat untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran, salah satunya dengan memakai media teknologi yakni aplikasi *Canva*. *Canva* bisa dimaksudkan sebagai sebuah aplikasi yang biasanya digunakan oleh guru dan juga peserta didik sebagai sarana untuk menciptakan sebuah media atau bahan ajar yang lebih menarik (Prabowo dkk., 2023). Menurut pendapat Purba & Harahap (2022) mengemukakan bahwasanya aplikasi *Canva* ialah sebuah program desain online yang didalamnya ada banyak template misalnya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis serta banyak hal lain. Penggunaan aplikasi *Canva* oleh guru sebagai alat untuk merancang media pendukung pelaksanaan pembelajaran ini dapat diteliti dengan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)*. Model *Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology 2 (UTAUT 2)* bisa diartikan sebagai suatu model yang digunakan untuk memahami faktor-faktor pengaruh seseorang pada saat menerima serta memakai teknologi (Tamilmani dkk., 2020). Hal ini menjelaskan bahwasanya model *UTAUT 2* yakni sebuah kerangka kerja yang menerima suatu teknologi dari penelitian yang hendak dilaksanakan atau sudah dilakukan.

Berdasarkan observasi serta wawancara awal di SD Islam Al-Falah Jambi terhadap guru penggerak dengan memakai Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2)* diperoleh sebuah informasi bahwasanya ada beberapa faktor yang memberi pengaruh motivasi guru penggerak memakai teknologi berupa aplikasi *Canva* dalam merancang sebuah media pembelajaran diantaranya peningkatan kinerja guru penggerak karena kemudahan akses dan fitur aplikasi *Canva*, kemudahan desain melalui *template* desain yang tersedia, respon positif dari lingkungan sosial guru penggerak, dukungan berupa sarana dan prasarana yang memadai, kepuasan dalam hal penggunaan dan

keseimbangan antara manfaat aplikasi *Canva* dengan biaya yang dikeluarkan. Berdasarkan paparan ini, penelitian berfokus pada motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran yang diidentifikasi berdasarkan model *UTAUT 2*.

RESEARCH METHODS

Types of research

Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menjelaskan serta merinci sebuah fenomena sosial. Hal ini senada dengan yang diuraikan oleh Adhimah (2020:59) yang mengemukakan bahwasanya penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang merinci serta guna mengerti fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, serta lain sebagainya. Prosedur yang dipergunakan dalam pendekatan ini yakni memakai data deskriptif berupa kata yang tertulis ataupun melalui lisan pelaku maupun orang lain yang diamati. Jenis penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini ialah penelitian fenomenologi. Hamdani (2024) mengemukakan bahwasanya penelitian fenomenologi merupakan sebuah penelitian mengenai esensi kesadaran serta esensi ideal mengenai beberapa objek sebagai korelasi dengan kesadaran.

Time and Place of Research

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Al- Falah Jambi pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan informan guru penggerak di Sekolah Dasar tersebut.

Research Targets / Subjects

Subjek penelitian mengenai Motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berdasarkan model *UTAUT 2* di Sekolah Dasar Islam Al- Falah Jambi ialah guru penggerak. Hal ini di observasi melalui wawancara dan pengamatan studi dokumentasi melalui dokumen-dokumen hasil rancangan media pembelajaran untuk menilai kemampuan informan dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran dan memanfaatkannya dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Research procedure

Langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini, mulai melalui tahapan persiapan, pelaksanaan sampai tahap penyusunan laporan yang hal itu bagian dari langkah penyelesaian. Tahap persiapan diawali dengan menentukan objek penelitian, dalam penelitian ini adalah pemilihan lokasi di SD Islam Al-Falah Jambi. Pemilihan ini dilakukan berdasarkan adanya landasan dalam penelitian ini, yakni sekolah yang dipilih mempunyai guru penggerak selama 2 tahun dan memiliki praktik baik yang dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Setelah menetapkan lokasi sekolah ataupun objek penelitian, kemudian dilaksanakan penentuan fokus penelitian. Fokus dalam penelitian ini adalah Motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berdasarkan model *UTAUT 2*.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Dalam langkah ini dilakukan pengumpulan data melalui teknik yang sudah ditetapkan sebelumnya, yakni wawancara serta studi dokumen. Setelah data berhasil didapat, data akan dianalisis dengan memakai model Miles dan Huberman melalui beberapa langkah, yakni reduksi, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Terakhir, tahap penyelesaian dan penyusunan laporan. Pada tahap ini, disesuaikan laporan yang disusun dengan data yang telah dikumpulkan diperoleh sebelumnya. Selain itu, laporan juga harus disesuaikan dengan fokus topik yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil data yang diperoleh nantinya akan disajikan pada hasil pembahasan dan simpulan.

Data, Instruments and Data Collection Techniques

Data pada penelitian ini mencakup serangkaian informasi dari hasil wawancara tentang motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* berdasarkan model *UTAUT 2* di SD Islam Al-Falah Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Dalam penelitian kualitatif ini teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara dan studi dokumen. Pemilihan teknik ini sejalan dengan jenis penelitian fenomenologi serta sumber data yang hendak dimanfaatkan dalam penelitian (Fadli, 2021). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, *print out* soal Latihan sehari-hari yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Studi dokumentasi memberikan wawasan tentang konteks historis, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Okeyo dkk., 2020). Teknik ini biasa dilakukan dengan memanfaatkan kamera untuk mendokumentasikan dokumen dan catatan terkait yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian oleh peneliti.

Data Analysis Technique

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yakni reduksi data (*reduction*) sebagai proses berpikir untuk menyederhanakan data, memilih dan memilih, serta merangkum data guna memperoleh gambaran yang tepat terkait suatu penelitian. Tahap selanjutnya ialah penyajian data yang dilakukan untuk memberi kemudahan dalam memahami penelitian (Kurniawan dkk., 2022). Penyajian data ini dapat berbentuk data deskriptif, misalnya seperti: tabel, gambar, grafik, dan lain sebagainya yang disusun berupa uraian singkat untuk memahami berbagai fenomena yang terjadi, serta menyiapkan tindak lanjut berdasarkan pemahamannya. Tahap

ketiga berupa verifikasi data (*verification*) meliputi tahap penarikan kesimpulan kesimpulan terhadap berbagai data yang telah diperoleh sebelumnya (Menungsa, 2023). Sehingga, hasil dari kesimpulan ini nantinya akan membuktikan teori yang berasal dari penelitian ini. Penarikan kesimpulan beserta verifikasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data-data yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah, guru serta peserta didik terkait perannya terkait topik penelitian pada penelitian ini.

RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan serangkaian penelitian yang mencakup metode wawancara dan studi dokumentasi yang dilaksanakan di SD Islam Al-Falah Jambi dalam mengeksplorasi motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva*, khususnya dalam konteks merancang media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model *UTAUT 2* untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi *Canva* oleh guru penggerak dalam merancang media pembelajaran. Model *UTAUT 2* mengidentifikasi 6 indikator utama yakni harapan kinerja (*Performance expectancy*), harapan usaha (*Effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), fasilitas yang mendukung (*facilitating conditions*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan nilai harga (*price value*).

1. *Performance Expectancy*

Berdasarkan hasil penelitian terhadap harapan kinerja (*Performance expectancy*) dalam konteks penggunaan aplikasi *Canva* oleh guru penggerak untuk merancang media pembelajaran di SD Islam Al-Falah Jambi, dapat disimpulkan bahwa harapan kinerja berpengaruh signifikan terhadap motivasi guru dalam adopsi teknologi baru. Para guru penggerak mengindikasikan bahwa aplikasi *Canva* telah berhasil meningkatkan diversitas dan daya tarik media pembelajaran yang guru ciptakan. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang efektif dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran dan aktifnya strategi pengajaran yang digunakan (Amelia & Solikhah, 2024).

Guru penggerak mengemukakan bahwa aplikasi *Canva* telah membantu dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik. Para guru merasakan peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi ini secara bertahap, dan menunjukkan bahwa kemampuan ini berdampak positif pada kreativitas dan keaktifan guru dalam mengajar. Hal ini sejalan dengan kajian yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan dalam penggunaan teknologi dapat memperkuat sikap positif guru terhadap teknologi itu sendiri dan berkorelasi dengan kualitas pembelajaran yang dihasilkan (Acharya, 2023). Pengalaman positif yang diperoleh guru saat menggunakan *Canva* telah memfasilitasi pemahaman dan penguasaan teknologi ini, yang akan berdampak pada meningkatnya efisiensi dan produktivitas dalam proses pengajaran.

Canva tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi dalam pembuatan media pembelajaran, tetapi juga mendorong guru penggerak untuk lebih aktif menggunakan teknologi dalam menyusun materi. Kemudahan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai faktor kunci yang mendorong peningkatan kualitas pembelajaran. Ini menjadi penting mengingat bahwa sikap guru terhadap penggunaan teknologi sangat berpengaruh pada kesuksesan integrasi teknologi dalam pengajaran. Penggunaan *Canva* sebagai alat inovatif juga menunjukkan kemungkinan memicu perubahan positif dalam pandangan guru terhadap teknologi, dari keraguan awal menjadi pengakuan akan manfaat dan kemudahan yang ditawarkan.

Dukungan dalam bentuk pelatihan dan sosialisasi tentang aplikasi *Canva* juga dinyatakan penting untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang tepat dapat meningkatkan penerimaan guru terhadap teknologi dan memotivasi guru untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran (Firmantika & Pusposari, 2023). Hal ini berpotensi untuk mempertinggi minat peserta didik dalam belajar, yang merupakan salah satu tujuan utama dari integrasi teknologi ke dalam pendidikan (Nadeak dkk., 2023). Dengan demikian, kesimpulan dari hasil penelitian mendukung teori bahwa harapan kinerja merupakan faktor penting yang memengaruhi motivasi guru. Penggunaan *Canva* sebagai alat dalam merancang media pembelajaran meningkatkan kualitas pengajaran dan berkontribusi dalam mengembangkan sikap positif guru terhadap teknologi pendidikan.

2. *Effort Expectancy*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Effort expectancy* atau harapan usaha, penelitian merujuk pada kemudahan yang dirasakan oleh guru dalam menggunakan aplikasi *Canva*, yang berpengaruh langsung terhadap motivasi guru penggerak untuk mengintegrasikan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran.

Guru penggerak mengungkapkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi yang *user-friendly*, membuat guru dari semua tingkat keterampilan untuk mengoperasikannya dengan mudah. Kemudahan pengoperasian yang tinggi menjadi salah satu faktor yang mendorong motivasi guru untuk mengadopsi teknologi ini (Fitria, 2022). Guru menyatakan bahwa proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih sederhana dan efisien, serta menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik (Triyono dkk., 2023). Ini menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* memenuhi fungsi praktis dan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi, yang secara langsung berdampak positif terhadap penciptaan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Aspek lain yang penting dalam konteks harapan usaha adalah kemudahan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang menggunakan *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Menurut

pengamatan, elemen visual yang menarik dari media *Canva* berkontribusi pada peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dan retensi pengetahuan jangka panjang di kalangan peserta didik (Mafiroh dkk., 2024). Kemampuan untuk menghasilkan materi visual yang menarik membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mengingat konten pembelajaran, sehingga mendemonstrasikan nilai tambah yang signifikan dari penggunaan aplikasi ini dalam pendidikan.

Interaksi yang intuitif dari aplikasi *Canva* juga menjadi salah satu faktor penentu. Kemudahan akses dan fitur desain seperti template siap pakai serta elemen untuk menambah gambar dan animasi membuat proses perancangan media pembelajaran lebih cepat dan efektif (Ilham dkk., 2023). Guru menyatakan bahwa dengan fitur-fitur ini, waktu yang digunakan lebih efektif dan fokus lebih pada pengembangan konten yang berkualitas (Amrina dkk., 2022). Dengan demikian, interaksi intuitif ini memfasilitasi pengalaman pengguna yang positif, yang mendukung penerapan teknologi dalam pengajaran dan meningkatkan motivasi guru secara keseluruhan.

Berdasarkan pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa harapan usaha memainkan peran krusial dalam motivasi guru penggerak untuk menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan kemudahan penggunaan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dengan cara yang inovatif dan menarik (Isnaini dkk., 2021). Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk mendorong lebih banyak guru agar mengintegrasikan teknologi seperti *Canva* dalam praktik pengajaran. Hal ini akan memperkuat kinerja guru dan meningkatkan pemahaman materi belajar peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

3. *Social Influence*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *social influence* atau pengaruh sosial, penelitian merujuk pada sejauhmana individu guru merasa bahwa orang-orang penting di sekitarnya, seperti rekan sejawat, kepala sekolah, dan komunitas pendidikan, mendukung penggunaan teknologi yakni aplikasi *Canva*. Dalam konteks pendidikan, memahami pengaruh sosial dapat membantu merumuskan strategi yang lebih efektif dalam mempercepat integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru penggerak di SD Islam Al-Falah Jambi menunjukkan bahwa dukungan dari lingkungan sekolah, termasuk kepala sekolah dan rekan sejawat, memiliki peran signifikan dalam motivasi guru untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Dukungan moral dan antusiasme dari rekan-rekan menciptakan suasana sosial yang positif terhadap adopsi teknologi baru, terutama penggunaan *Canva* dalam perancangan media pembelajaran. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip *social influence* dalam model *UTAUT 2*, di mana persepsi positif dari orang-orang

di sekitar meningkatkan kecenderungan guru untuk mengadopsi dan memanfaatkan teknologi baru (Laksmi dkk. 2019 & Triyono dkk., 2023).

Peran kepala sekolah yang proaktif juga sangat penting. Dukungan kepemimpinan yang kuat mengarah pada pengembangan budaya berbagi pengetahuan di antara para guru. Kepala sekolah dapat menciptakan iklim yang mendukung penggunaan teknologi, yang memungkinkan terjadinya transfer keterampilan dan pengetahuan di antara guru. Penelitian lain menunjukkan bahwa kepemimpinan yang efektif dan dukungan dari atasan berkontribusi pada motivasi guru dalam menggunakan alat modern untuk pengajaran (Nizan dkk., 2023). Ketika kepala sekolah menunjukkan ketertarikan dan dukungan terhadap aplikasi *Canva*, ini menjadi katalisator yang kuat bagi guru untuk berkomitmen dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran.

Selain itu, pengaruh sosial media dan tren juga memegang peranan yang penting dalam mendorong motivasi guru penggerak. Media sosial telah menjadi sumber inspirasi yang kuat bagi guru dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi baru seperti *Canva* (Putra & Filianti, 2022). Dengan melihat contoh penggunaan *Canva* yang menarik dan inovatif di platform seperti TikTok, Instagram, dan YouTube, guru penggerak menjadi lebih termotivasi untuk mencoba dan menerapkan media tersebut dalam kelas. Fenomena ini mencerminkan bagaimana tren yang dicontohkan di media sosial dapat mempercepat adopsi teknologi pendidikan oleh para guru (Haerudin & Gustiana, 2023).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sangat terbuka terhadap ide-ide dan inovasi baru yang dilihat di media sosial. Diskusi mengenai pengalaman positif dari rekan sejawat yang menggunakan aplikasi *Canva* menciptakan dorongan kolektif untuk mengadopsi teknologi tersebut. Ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang positif dan dukungan dari komunitas pendidikan dapat secara signifikan mempengaruhi keputusan guru untuk mengimplementasikan alat baru seperti *Canva* ke dalam praktik mengajarnya.

Kesimpulannya, pengaruh sosial adalah faktor kunci yang mendorong motivasi guru penggerak dalam penggunaan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran. Dukungan dari kepala sekolah, rekan sejawat, serta pengaruh dari media sosial dan tren pendidikan terbukti memberikan kontribusi positif terhadap motivasi guru (Wijayanti, 2022). Oleh karena itu, penting untuk membangun jaringan dukungan di antara guru dan memfasilitasi berbagi praktik terbaik dalam integrasi teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Penciptaan komunitas belajar yang mendukung serta kolaboratif dapat memperkuat adopsi teknologi digital, seperti *Canva*, guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

4. *Facilitating Conditions*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *facilitating conditions* atau fasilitas yang mendukung, penelitian mencakup ketersediaan infrastruktur teknis, pelatihan yang memadai, dukungan sosial dan organisasi, serta kesesuaian antara teknologi dan kebutuhan peserta didik. Hasil wawancara dengan guru penggerak menunjukkan bahwa infrastruktur teknis yang memadai, seperti akses internet yang stabil, sangat berpengaruh terhadap motivasi dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Mengingat *Canva* adalah aplikasi berbasis cloud, konektivitas internet yang baik merupakan prasyarat penting. Ketidakstabilan jaringan dapat menghalangi efektivitas penggunaan aplikasi ini, sementara akses ke versi premium (*Canva Pro*) memberikan keuntungan tambahan dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan institusi, seperti penyediaan akses ke *Canva Pro*, mencerminkan komitmen sekolah terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Hasan & Mudjrimin., 2023).

Aspek lain dari *facilitating conditions* yang krusial adalah ketersediaan pelatihan dan panduan penggunaan aplikasi *Canva*. Hasil wawancara dengan guru penggerak juga mengkonfirmasi bahwa pelatihan yang berbasis kolaborasi, seperti melalui Kelompok Kerja Guru (KKG), sangat efektif dalam membangun kemampuan teknis guru. Model pelatihan peer-to-peer ini tidak hanya meningkatkan keterampilan tetapi juga memperkuat jaringan sosial di antara para pendidik di sekolah, menciptakan ekosistem belajar yang berkelanjutan. Pengalaman belajar yang saling berbagi menjadi keunggulan dalam membangun kepercayaan diri dan motivasi guru untuk menggunakan teknologi baru (Nurhayaty dkk., 2022).

Dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan infrastruktur dan sumber daya juga diidentifikasi sebagai bagian dari *facilitating conditions*. Sebagaimana dinyatakan dalam wawancara, dukungan kebijakan institusional yang baik, seperti penyediaan akses internet dan bantuan teknis, memberi dorongan yang signifikan bagi guru untuk mengadopsi aplikasi *Canva* dalam pengajaran. Kesadaran sekolah akan pentingnya infrastruktur teknis dan dukungan sosial berkontribusi pada motivasi guru untuk berinovasi dalam pengajaran (Nurhayaty dkk., 2022).

Terakhir, kesesuaian antara fitur aplikasi *Canva* dan kebutuhan pengguna juga menjadi faktor penting yang berdampak pada motivasi guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa fitur-fitur pada *Canva* sangat sesuai dengan kebutuhan guru dalam merancang media pembelajaran. Fleksibilitas dalam mengedit, tata letak yang intuitif, serta ragam template siap pakai membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik tanpa harus menguasai desain secara profesional. Tingkat kemudahan ini mengurangi beban usaha (*Effort expectancy*) yang harus dikeluarkan oleh guru (Fadhillah dkk., 2024).

Kesimpulannya, motivasi guru penggerak dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor *facilitating conditions*. Ketersediaan infrastruktur teknis yang memadai, pelatihan kolaboratif, dukungan dari sekolah, serta kesesuaian antara fitur aplikasi dan kebutuhan pengguna menjadi pendorong utama yang meningkatkan kemampuan dan motivasi guru. Oleh karena itu, menciptakan kondisi yang mendukung di lingkungan sekolah, baik melalui penyediaan sumber daya maupun pelatihan yang efektif, penting untuk mendorong penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

5. *Hedonic Motivation*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *hedonic motivation* atau motivasi hedonis, penelitian mengacu pada kesenangan atau kenikmatan yang diperoleh saat menggunakan teknologi, yang dalam konteks ini berkaitan dengan pengalaman pengguna aplikasi *Canva*. Memahami aspek ini penting karena motivasi hedonis dapat menjadi pendorong utama bagi guru untuk mengadopsi dan memanfaatkan teknologi dalam praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Kandi dkk., 2024). Dalam wawancara dengan guru penggerak di SD Islam Al-Falah Jambi, ditemukan bahwa kesenangan yang dirasakan guru saat menggunakan *Canva* berkaitan erat dengan kepuasan pribadi dan pengalaman positif yang dihasilkan. Respon positif peserta didik, seperti apresiasi peserta didik terhadap media pembelajaran yang dirancang dengan *Canva*, memberikan kepuasan intrinsik bagi guru. Hal ini menunjukkan bahwa umpan balik positif dari peserta didik berperan penting dalam menciptakan motivasi hedonis yang mendalam bagi guru penggerak (Almenara dkk., 2024). Selain itu, efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan, yang mengarah pada pemahaman materi yang lebih baik oleh peserta didik, berkontribusi pada kesenangan guru ketika melihat keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Pramesty & Cokki, 2020).

Kepuasan emosional juga menjadi indikator motivasi hedonis yang penting. Pengalaman positif yang dialami guru, seperti saat peserta didik bekerja sama dan berkolaborasi ketika menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang dengan *Canva*, menciptakan suasana interaksi sosial yang positif. Guru penggerak melaporkan bahwa peserta didik yang aktif dan bersemangat selama proses belajar mengajar memicu kepuasan emosional yang lebih besar bagi guru tersebut (Saragih & Rikumahu, 2022). Keberhasilan dalam merancang media pembelajaran yang visual dan menarik membantu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, menunjang pemahaman dan memori peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Hal yang menarik adalah, motivasi hedonis ini tidak berdiri sendiri; melainkan terintegrasi dengan identitas profesional guru dan tujuan pedagogis guru. Kesenangan yang diperoleh dari pengalaman positif dengan teknologi berfokus pada kenikmatan pribadi dan berkontribusi pada tujuan

untuk membantu peserta didik belajar dengan lebih efektif. Dengan kata lain, motivasi hedonis guru menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, menciptakan sinergi antara kesenangan menggunakan teknologi dan pencapaian hasil belajar yang positif di kelas (Arabaci & Orbay, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi hedonis memainkan peran penting dalam penggunaan aplikasi *Canva* oleh guru penggerak. Kesenangan yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi ini, melalui kepuasan pribadi dari umpan balik positif peserta didik dan pengalaman emosional yang meningkat selama proses belajar, menciptakan dorongan kuat bagi guru untuk terus berinovasi dalam praktik pengajaran oleh guru. Integrasi antara motivasi hedonis dan tujuan pedagogis menunjukkan bahwa untuk meningkatkan penggunaan dan adopsi teknologi pendidikan, pengalaman positif dan kesenangan dalam menggunakannya harus diperhatikan. Oleh karena itu, pihak sekolah disarankan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung di mana inovasi teknologi seperti *Canva* dapat berkembang dan memberi manfaat tidak hanya bagi guru tetapi juga bagi peserta didik (Fitrah, 2022).

6. *Price Value*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *price value* atau nilai harga, penelitian mengacu pada persepsi guru mengenai keseimbangan antara manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi dan biaya finansial yang dikeluarkan. Dalam konteks aplikasi *Canva*, pemahaman ini akan membantu menggambarkan bagaimana persepsi guru terhadap nilai aplikasi tersebut dapat memengaruhi keputusan guru penggerak untuk mengadopsi dan terus menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penggerak di SD Islam Al-Falah Jambi, diketahui bahwa keseimbangan antara biaya dan manfaat dari penggunaan aplikasi *Canva* menjadi aspek penting dalam motivasi guru penggerak. Guru penggerak mencatat bahwa meskipun ada biaya yang terkait dengan kuota internet dan waktu yang diperlukan untuk desain, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang beragam dan menarik, yang berdampak positif pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, fleksibilitas akses untuk menggunakan *Canva*, baik di sekolah maupun di rumah, memberikan keuntungan tambahan dalam memaksimalkan penggunaan aplikasi untuk merancang materi ajar.

Informasi mengenai "akun belajar" yang disediakan sekolah juga meningkatkan persepsi guru terhadap nilai aplikasi *Canva*, dengan memberikan akses gratis kepada guru untuk fitur premium. Hal ini menciptakan kondisi di mana para guru dapat merasakan manfaat dari penggunaan yang lebih luas dan beragam tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan. Kesempatan untuk menggunakan template dan elemen desain yang lebih bervariasi secara signifikan meningkatkan

kualitas media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru (Huda, 2020). Ketersediaan akses ini berkontribusi pada peningkatan motivasi guru dalam mengadopsi teknologi, di mana setidaknya 75% guru penggerak melaporkan penggunaan aktif aplikasi *Canva* (Mawartini dkk., 2024).

Dalam konteks nilai harga, para guru menilai terdapat keseimbangan yang memuaskan antara sumber daya yang diinvestasikan, yakni kuota internet dan waktu, dengan manfaat yang diperoleh dari aplikasi *Canva*, seperti kualitas media pembelajaran yang lebih menarik dan beragam. Hasil wawancara mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi ini telah menyebar di kalangan rekan guru lainnya, di mana setidaknya 50% dari guru menggunakan *Canva* untuk merancang soal dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Perubahan ini mencerminkan adopsi yang luas, di mana guru memanfaatkan template untuk menghasilkan modul ajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Studi juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* meningkatkan kualitas bahan ajar dan mendapatkan respon positif dari guru mengenai efisiensi dan efektivitas proses pengajaran (Azizah dkk., 2024).

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi guru penggerak dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh persepsi positif guru penggerak terhadap keseimbangan biaya dan manfaat. Ketersediaan fasilitas akun belajar gratis, fleksibilitas akses, dan hasil media pembelajaran yang lebih menarik menjadi faktor penting yang mendorong pengadopsian dan penggunaan aplikasi *Canva* secara berkelanjutan. Dengan demikian, menciptakan kondisi yang mendukung serta memperhatikan nilai harga dari penggunaan teknologi pendidikan akan sangat berdampak positif terhadap efektivitas integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

CONCLUSIONS AND IMPLICATIONS

Conclusion

Motivasi guru penggerak dalam menggunakan aplikasi *Canva* yang diidentifikasi berdasarkan model *UTAUT 2* pada enam indikator yakni harapan kinerja (*Performance expectancy*), harapan usaha (*Effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), fasilitas yang mendukung (*facilitating conditions*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan nilai harga (*price value*) menunjukkan bahwa penerapan model *UTAUT 2* dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi motivasi guru penggerak dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran di Sekolah Dasar.

1. Indikator *Performance expectancy* mengemukakan bahwa motivasi guru penggerak dalam menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat dalam merancang media pembelajaran mendukung

peningkatan kualitas pengajaran dan berkontribusi dalam mengembangkan sikap positif guru terhadap teknologi pendidikan.

2. Indikator *Effort expectancy* mengindikasikan bahwa aplikasi *Canva* menawarkan kemudahan penggunaan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dengan cara yang inovatif dan menarik. Sehingga dorongan guru penggerak untuk mengintegrasikan teknologi *Canva* dalam praktik pengajaran semakin diprioritaskan. Hal ini memperkuat kinerja guru penggerak dan meningkatkan pemahaman materi belajar peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
3. Indikator *social influence* dalam memaparkan motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran terbukti memberikan kontribusi positif terhadap motivasi guru penggerak melalui dukungan dari kepala sekolah, rekan sejawat, serta pengaruh dari media sosial dan tren pendidikan. Penciptaan komunitas belajar yang mendukung serta kolaboratif dapat memperkuat adopsi teknologi digital (*Canva*), guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik sehingga penting untuk membangun jaringan dukungan di antara guru dan memfasilitasi berbagi praktik terbaik dalam integrasi teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
4. Indikator *facilitating conditions* mengindikasikan bahwa ketersediaan infrastruktur teknis yang memadai, pelatihan kolaboratif, dukungan dari sekolah, serta kesesuaian antara fitur aplikasi dan kebutuhan pengguna menjadi pendorong utama yang meningkatkan kemampuan dan motivasi guru penggerak dalam penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
5. Indikator *hedonic motivation* memaparkan bahwa kesenangan yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi *Canva*, melalui kepuasan pribadi dari umpan balik positif peserta didik dan pengalaman emosional yang meningkat selama proses belajar, menciptakan dorongan bagi guru penggerak untuk terus berinovasi dalam praktik pengajaran.
6. Indikator *price value*, motivasi guru penggerak dipengaruhi oleh persepsi positif terhadap keseimbangan biaya dan manfaat. Ketersediaan fasilitas akun belajar gratis, fleksibilitas akses, dan hasil media pembelajaran yang lebih menarik menjadi faktor penting yang mendorong pengadopsian dan penggunaan aplikasi *Canva* secara berkelanjutan.

Adopsi penerapan model *UTAUT 2* dalam memahami motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran menunjukkan bahwa guru penggerak merasakan kemudahan dan kebermanfaatan aplikasi *Canva* sehingga mendorong guru penggerak untuk mengintegrasikannya dalam merancang media pembelajaran. Aplikasi *Canva* memberikan kontribusi signifikan terhadap proses pembelajaran melalui penciptaan media pembelajaran berkualitas yang visual dan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pemahaman materi ajar.

Hal ini mengindikasikan peran aplikasi *Canva* sebagai alat dalam merancang media pembelajaran di sekolah dasar dan pemicu motivasi bagi guru penggerak. Efektivitas aplikasi *Canva* mendukung penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang sesuai dengan tuntutan pendidikan masa kini.

Implication

Implikasi dari penelitian mengenai motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berdasarkan model *UTAUT 2* di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Canva* terbukti meningkatkan kualitas dan inovasi dalam media pembelajaran yang dirancang oleh guru penggerak melalui penciptaan materi yang lebih visual dan menarik sehingga peserta didik lebih terbantu dalam pemahaman konsep. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi dalam merancang media pembelajaran perlu diprioritaskan dalam program pelatihan untuk guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi guru dalam menggunakan teknologi seperti *Canva* berkontribusi pada pengembangan kompetensi digital guru. Implikasi ini menekankan pentingnya pelatihan yang fokus pada literasi digital dan penggunaan alat pembelajaran modern
2. Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur mengenai penerimaan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan model *UTAUT 2* terbukti relevan dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi pendidikan seperti *Canva*. Temuan ini mendukung argumen bahwa model-model penerimaan teknologi perlu disesuaikan dengan konteks pendidikan spesifik untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang motivasi dan hambatan yang dihadapi guru dalam menggunakan teknologi.

REFERENCES

- Amelia, A. and Solikhah, M. (2024). "Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Melalui Penerapan Teknologi". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1-8.
- Amrina, A., Akhiri, I., Lee, C., & Jansee, J. (2022). Using Of Visual Application In Arabic Language Learning Class X MAN 1 Kuantan Singingi. *Scientechno Journal of Science and Technology*, 1(1), 1-14.
- Azizah, A., Hidayatulloh, R., & Hasyim, U. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pemahaman Membaca Siswa. *JPTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(1), 18-26.
- Fadli, M. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Firmantika, L. and Pusposari, L. (2023). "Pelatihan Pembuatan Worksheet Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Igra Kabupaten Magetan Untuk Menunjang Pembelajaran". *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 6(2), 94.

- Fitria, T. (2022). Using Canva As Media For English Language Teaching (Elt) In Developing Creativity For Informatics Students'. *Elt Echo the Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58.
- Haerudin, D. and Gustiana, E. (2023). "Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini". *Jurnal Pelita Paud*, 8(1), 286-291.
- Ilham, S., Cano, E., & Novita, L. (2023). Use Of Canva Application As A Learning Media. *Al-Hijr Journal of Adulearn World*, 1(1), 9-18.
- Isnaini, K., Sulistiyani, D., & Putri, Z. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
- Kandi, N., Hafiar, H., & Subekti, P. (2024). Faktor Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Niat Dan Perilaku Pada Penggunaan Dana. *Prologia*, 8(1), 251-264.
- Kurniawan, A., Tuwu, D., & Tanzil, T. (2022). Peran Keluarga Dalam Memberikan Pembinaan Terhadap Remaja Di Kelurahan Bone Lipu Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara. *Welvaart Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 3(1).
- Laksmi, N., Agung, A., & Sudirman, S. (2019). "Hubungan Kepemimpinan Pelayan, Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah, Budaya Organisasi, Dan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Di Gugus PAUD Tunjung Kecamatan Denpasar Utara". *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 148-156.
- Mafiroh, R., Agustina, S., Megawati, F., & Phumphanit, Y. (2024). "Cooperative Learning Using Canva To Boost Speaking Activities In A Primary School". *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 723.
- Menungsa, A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Massa Dalam Penyebaran Pesan Pembangunan Pertanian (Studi Pada Kantor Badan Penyuluhan Pertanian (BPP) Kabupaten Konawe). *Journal of Social and Economics Research*, 5(1), 271-279.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201-206.
- Nizan, A., Alqadri, B., Yuliatin, Y., & Herianto, E. (2023). "Strategi Guru Penggerak Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SMPN 1 Gunung Sari". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1325-1336.
- Okeyo, I., Lehmann, U., & Schneider, H. (2020). The Impact Of Differing Frames On Early Stages Of Intersectoral Collaboration: The Case Of The First 1000 Days Initiative In The Western Cape Province. *Health Research Policy and Systems*, 18(1).
- Permendikbudristek Nomor 52 Tahun 2023 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 26 Tahun 2022 tentang Pendidikan Guru Penggerak.
- Prabowo, I., Purba, A., Anwar, P., Hijriah, H., Lestari, R., & Yuniar, R. (2023). Pelatihan Canva Untuk Mendukung Presentasi Karyawan Institut Teknologi Kalimantan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 665-670.
- Pramesty, S. & Cokki, C. (2020). Kesenangan Hedonis Terhadap Keterlibatan Pelanggan, Mediasi: Kepercayaan Merek Dan Kecintaan Merek. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(3), 803.
- Putra, L. and Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125.

- Purba, Y. & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Tamilmani, K., Rana, N., & Dwivedi, Y. (2020). Consumer Acceptance And Use Of Information Technology: A Meta-Analytic Evaluation Of UTAUT2. *Information Systems Frontiers*, 23(4), 987-1005.
- Triyono, T., Dwijayanti, I., & Sumarno, S. (2023). Overview Of Teachers' Knowledge About Canva's Innovative Learning Media. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 55-57.
- Wijayanti, E. (2022). Teaching English By Using Canva: Students' And Lecturers' Voice. *English Franca Academic Journal of English Language and Education*, 6(2), 411.