

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa untuk mencapai visi pendidikan di Indonesia, membutuhkan standar nasional yang mampu menyesuaikan terhadap dinamika dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan masyarakat. Salah satu misi yang diemban meningkatkan kualitas pendidikan sehingga mampu bersaing di era globalisasi dan meningkatkan relevansi pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan tantangan global sehingga teknologi informasi dan komunikasi harus diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk membekali peserta didik kemampuan dasar teknologi informasi dan komunikasi sehingga tidak gagap teknologi di kemudian hari.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran terkait dengan uraian pendidikan nasional di atas. Di zaman globalisasi saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menunjang proses pendidikan sudah menjadi kebutuhan vital. TIK membuat pendidikan lebih mudah diakses oleh guru, tenaga kependidikan, dan siswa (Dewi & Ilham, 2018:49). Sebagai pendidik, guru dapat memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai media yang dapat membantu guru dalam manajemen pembelajaran, mengemas bahan ajar, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, dan membuat materi lebih mudah diterima siswa seperti aplikasi canva (Aka, Kukuh A, 2017).

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 telah menciptakan peluang besar bagi dunia pendidikan. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Prananingrum et al. (2020) menggambarkan media pembelajaran sebagai beragam alat, mulai dari foto, video, gambar, hingga teknologi digital seperti komputer, laptop, dan aplikasi canva. Heinich, dkk (1982) dalam buku Azhar Arsyad (2015:3) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima.

Canva pertama kali dirilis dan dipromosikan secara publik pada 1 Januari 2012. Pada tanggal itu juga, canva mulai beroperasi di platform digital. Sejak pertama kali dirilis, aplikasi tersebut sangat sukses. Dengan demikian, canva meningkat dan mencatatkan rekor pengguna sebanyak 750.000. Perbandingan antara canva dan aplikasi gratis lainnya seperti *power point* adalah bahwa canva memiliki *template* yang dapat digunakan secara yang bisa dicustomize dan didesain sesuai dengan keinginan pengguna. Oleh karena itu, peneliti memilih canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran.

Era digital telah membuat orang lebih bergantung pada teknologi, terutama teknologi yang menawarkan banyak keuntungan bagi pengguna. Menurut Maulia (2023) penggunaan aplikasi seperti canva adalah salah satu dari banyak keuntungan yang didapatkan di era digital. Canva memudahkan pengguna untuk membuat berbagai produk web, termasuk media presentasi, poster, brosur, infografis, dan

kartu ucapan. Karena menawarkan berbagai ukuran dan template desain yang dapat diubah agar sesuai dengan kebutuhan, canva dianggap sebagai media yang mudah digunakan dan sederhana. Oleh karena itu, di era digital ini, aplikasi canva adalah salah satu sumber daya yang meningkatkan proses pembelajaran visual dan mengembangkan literasi visual pengguna. Karena kapasitasnya untuk menyampaikan informasi secara visual yang memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan pengalaman belajar siswa, canva semakin banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan. Guru memiliki kebebasan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan selaras dengan kurikulum dengan serangkaian alat canva, yang mencakup templat desain, gambar, dan elemen interaktif yang siap digunakan. Selain itu, penelitian Lestarinigrum et al., (2023) menunjukkan bahwa canva dapat digunakan sebagai alat untuk membantu belajar dan memperjelas mengapa canva harus digunakan. Menurut penelitian Hendikawati et al., (2019), canva juga dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendukung pembelajaran konstruktivis yang berpusat pada peserta didik.

Dengan penggunaan canva dalam pembelajaran, guru bisa mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh canva guru dapat menggunakan canva untuk meningkatkan kreativitas dan produktif dalam pengajarannya, hal itu juga dapat membuat guru berkembang sebagai pendidik. Pemanfaatan canva dalam ranah pendidikan, terutama dalam merancang materi pembelajaran, telah menjadi topik penelitian yang menarik perhatian banyak pihak. Berbagai studi menunjukkan

bahwa aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan.

Menurut Purba dan Harahap (2022), agar proses pembelajaran tidak menjadi membosankan atau monoton, sangat penting untuk menyediakan sumber belajar yang dapat menarik perhatian siswa. Menggunakan teknologi, seperti canva yang memungkinkan guru merancang rencana pelajaran yang dinamis dan menarik, adalah salah satu cara bagi pendidik untuk memecahkan masalah ini. Guru dapat dengan cepat dan mudah membuat konten visual, imajinatif, dan menarik dengan canva, termasuk infografis, kartu, poster, dan banyak lagi. Ini dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran mereka. Hasilnya, memanfaatkan canva untuk membuat materi pengajaran meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka. Menurut Iwafani dan Haes (2023) dan Cahya et al., (2023), guru dan siswa harus menerima pelatihan untuk meningkatkan kemampuan desain canva mereka. Temuan studi mereka menunjukkan bahwa fitur dan template dalam program ini memudahkan untuk menghasilkan materi pendidikan yang menarik secara visual. Hasil ini konsisten dengan penelitian Khairani & Mudinillah (2022) dan Supriady et al., (2022) yang menyoroti fungsi canva dalam menghasilkan materi pendidikan yang dinamis dan menawan untuk mata pelajaran. Ketika diambil secara keseluruhan, studi ini menunjukkan bagaimana canva dapat secara signifikan meningkatkan penyajian materi pengajaran yang disajikan secara visual, yang akan meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa. Guru dan siswa dapat bekerja sama untuk

membuat sumber belajar yang orisinal, imajinatif, dan mudah dipahami dengan memanfaatkan elemen yang dapat diakses.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di beberapa sekolah yang ada di Kota Jambi, guru telah menggunakan canva dalam proses pembelajaran dan administrasi sekolah. Hal tersebut karena merujuk pada perubahan kurikulum yang mengharuskan guru untuk menggunakan TPACK dalam pembelajaran atau dengan kata lain menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk keberlangsungan pembelajaran pada masa kini. Untuk membiasakan guru menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk menggunakan canva dalam kegiatannya. Salah satu contoh penggunaan canva yaitu merancang pembelajaran, merancang asesmen, membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) dan menyelesaikan administrasi sekolah. Selain itu guru juga sudah menggunakan canva dalam pembelajaran dan membagikannya dalam situs youtube dan tiktok untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa guru-guru yang ada di sekolah tersebut sudah mampu menerapkan canva dalam proses pembelajaran. Selain itu juga, canva digunakan untuk rapat guru sebagai pendukung rapat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi canva oleh guru di sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti menggunakan model penerimaan dan penggunaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003) yaitu model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)*. Model ini menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan individu

terhadap penggunaan canva. Menurut Destaningrum dan Suprpto (2018: 724) UTAUT 2 adalah salah satu model penerimaan teknologi terbaru, dimana mempelajari penerimaan dan penggunaan dari sebuah teknologi yang lebih berpusat pada konteks pengguna teknologi Venkatesh, et al., (2012) tiga variabel baru yang ditambahkan ialah *Hedonic Motivation (HE)*, *Price Value (PV)* dan *Habit (H)*. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* Pada Penggunaan Dan Penerimaan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar Di Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti dapat mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pemanfaatan fasilitas sarana dan prasarana sekolah menjadi faktor penggunaan canva oleh guru.
2. Adanya pengaruh dari kepala sekolah yang mengharuskan guru untuk mengintegrasikan canva dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian dengan menggunakan model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* dalam penerapan canva oleh guru di sekolah dasar masih sedikit ditemukan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas untuk memperjelas arah dan objek penelitian, pembatasan penelitian ini hanya mengkaji bagaimana model *Unified*

Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 mempengaruhi penerapan canva oleh guru di sekolah dasar di kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* valid untuk menjelaskan praktik penerapan aplikasi canva oleh guru?
2. Apakah *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* berpengaruh terhadap praktik penerapan aplikasi canva oleh guru?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* terhadap praktek penerapan aplikasi canva oleh guru.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* terhadap praktek penerapan aplikasi canva oleh guru.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap temuan penelitian ini memberikan manfaat baik kepada peneliti maupun pembaca. Bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar di kelas dipengaruhi oleh model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2*. Selain itu, tujuan peneliti adalah bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis kepada pengetahuan tentang pendidikan. Para peneliti juga berharap dapat

membantu peneliti masa depan yang melihat bagaimana model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* berdampak pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Dapat menjadi tolak ukur kepuasan siswa dalam memahami urgensi pemanfaatan dan penggunaan canva dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru dan Sekolah

Guru dapat memahami akan pentingnya pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi canva pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian ini akan membantu peneliti memahami pentingnya TIK, khususnya aplikasi canva, dalam proses pembelajaran di SD.