

ABSTRAK

Isratulhasanah, Puji. 2025. *Motivasi Guru Penggerak Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Merancang Media Pembelajaran Berdasarkan Model UTAUT 2 Di Sekolah Dasar*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd. (II) Suci Hayati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Motivasi, Guru Penggerak, *Canva*, *UTAUT 2*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran yang ditinjau berdasarkan model *UTAUT 2*. Proses peninjauan ini melalui enam aspek meliputi 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*)

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif jenis fenomenologi yang dilakukan di SD Islam Al-Falah Jambi pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah guru penggerak di SD Islam Al-Falah Jambi. Data dikumpulkan melalui tahap wawancara dan analisis studi dokumentasi yang diuji kevalidan dan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil Penelitian 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. 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.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *UTAUT 2* secara kolektif mendorong motivasi guru penggerak dalam adopsi dan penggunaan berkelanjutan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran.