

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru diharuskan menjadi seorang pengajar yang mampu mendorong arah pendidikan menjadi lebih baik. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan program guru penggerak. Guru penggerak sangatlah dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini, terutama di zaman sekarang pendidikan sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka, dimana penerapan pembelajaran sudah mengharuskan menggunakan teknologi. Menurut pendapat Suyamti dkk (2024) mengemukakan bahwasanya guru penggerak memiliki peranan sebagai pemimpin pelaksanaan pembelajaran, praktisi komunitas, ataupun pengarah bagi guru yang lain. Dalam pemaparan tersebut bisa kita lihat bahwasanya guru penggerak begitu penting dalam pendidikan di sekolah

Guru penggerak didefinisikan sebagai seorang guru terbaik bangsa yang merasa terpanggil guna mendorong perubahan pendidikan ke arah yang lebih baik lagi. Guru penggerak bukan hanya seorang guru yang memiliki kemampuan dalam mengajar saja, namun dalam hal ini guru penggerak haruslah yang memiliki sertifikat guru penggerak. 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 butuh didukung oleh bahan ajar yang baik serta menarik yang mana nantinya bisa menjadi penunjang serta menaikkan kualitas belajar peserta didik. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah menggunakan teknologi, diharapkan peserta didik mampu menjadi lebih aktif serta kreatif pada saat mengikuti pelaksanaan belajar. Hal ini sejalan dengan yang terdapat dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, isi standar proses yang mengarah kepada hal tersebut ialah 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 bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif, tujuan tersebut mampu direalisasikan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran bisa didefinisikan untuk alat penunjang pada saat pelaksanaan belajar. terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran, adapun manfaatnya yakni: pemberian materi ajar bisa disamakan, proses pelaksanaan belajar menjadi lebih jelas serta menarik, proses pelaksanaan belajar menjadi lebih interaktif, efisiensi pada waktu serta tenaga, menaikkan kualitas hasil belajar peserta didik, media memberi kemungkinan proses belajar bisa dilaksanakan di dimanapun serta kapanpun (Firmadani, 2020). Hal ini menjelaskan bahwasanya

terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran. Pada perkembangan zaman seperti sekarang ini banyak sekali media yang sering dipergunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, salah satunya yakni 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. Menurut pendapat Rahma & Delsina (2019:80) 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 berbagai model penelitian, salah satu modelnya yakni *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 dipergunakan untuk memahami faktor-faktor yang memberi pengaruh seseorang pada saat menerima serta memakai teknologi. Menurut pendapat Audriyani & Meiranto (2023:2) menyatakan bahwasanya *Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2)* ialah suatu kerangka penerimaan teknologi yang dihasilkan dari penelitian. 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 yang sudah peneliti laksanakan di SD Islam Al-Falah Jambi terhadap guru penggerak dengan memakai Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* (*UTAUT 2*) Peneliti mendapatkan sebuah informasi bahwasanya ada beberapa faktor yang memberi pengaruh motivasi guru penggerak memakai teknologi berupa aplikasi *Canva* dalam merancang sebuah media pembelajaran diantaranya:

- 1) Aplikasi *Canva* bisa menaikkan kinerja Guru Penggerak pada saat merancang Media Pembelajaran, dikarenakan fitur yang terdapat di dalam aplikasi *Canva* cukup sederhana, sangat mudah dipelajari, selain itu sekarang aplikasi *Canva* sudah bisa diakses oleh guru penggerak secara gratis dengan menggunakan akun belajar id.
- 2) Aplikasi *Canva* dapat mempermudah dalam merancang media pembelajaran, dikarenakan di dalam menu aplikasi ini sudah banyak tersedia *template* media pembelajaran, seperti LKPD, PPT, Animasi untuk membuat video pembelajaran, gambar yang menarik dan lainnya, sehingga sangat membantu guru penggerak dalam merancang media pembelajaran yang menarik,
- 3) Adanya Respon Positif dari lingkungan sosial guru penggerak, dengan diterapkannya pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi *Canva* guru penggerak banyak mendapatkan respon positif dari lingkungan sosialnya, contohnya dukungan dari rekan sejawat guru dan juga kepala sekolah.
- 4) Persepsi Guru Penggerak tentang adanya dukungan serta sumber daya yang diperlukan guna memakai aplikasi *Canva*, pada saat peneliti melaksanakan observasi awal tampak bahwasanya sarana serta prasarana yang ada di sekolah tersebut sudah memadai, seperti adanya *chrome book* 10 buah, Proyektor 3 buah dan jaringan internet yang memadai.

Pada poin berikutnya yakni poin 5) kesenangan dan kepuasan yang didapatkan guru penggerak dari penggunaan aplikasi *Canva*, dari hasil wawancara peneliti, didapatkan informasi bahwasanya guru penggerak yang peneliti wawancara merasa sangat puas dengan fitur atau layanan yang terdapat pada aplikasi *Canva*. 6) yakni persepsi guru penggerak mengenai keseimbangan antara manfaat aplikasi *Canva* dengan biaya yang dikeluarkan, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya antara biaya yang digelontorkan dengan manfaat yang didapatkan pada saat menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran sangat seimbang. 7) dari informasi yang peneliti dapatkan setelah mewawancarai salah satu guru penggerak, peneliti mendapat informasi bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sudah menjadi kebiasaan bagi guru penggerak tersebut.

Merujuk pada latar belakang yang sudah dijabarkan, oleh karenanya peneliti memiliki ketertarikan guna melaksanakan sebuah penelitian dengan judul **“Motivasi Guru Penggerak Menggunakan Aplikasi *Canva* Dalam Merancang Media Pembelajaran Berdasarkan Model *UTAUT 2* Di Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang sudah dijabarkan, oleh karenanya identifikasi masalah pada penelitian yang hendak dilaksanakan antara lain motivasi guru penggerak dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk merancang media pembelajaran sering kali berkaitan dengan kemampuan guru dan kepercayaan diri dalam mengimplementasikan teknologi dalam pengajaran; pengaruh kompetensi profesional guru terhadap motivasi kerja dan kinerja dimana

guru yang merasa kurang kompeten dalam menggunakan aplikasi digital atau media pembelajaran inovatif seperti *Canva* cenderung memiliki motivasi yang lebih rendah; dukungan dari kepala sekolah dan lingkungan belajar yang inovatif meningkatkan motivasi guru; dan dorongan instrinsik guru penggerak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini mencakup tantangan pada tingkat kompetensi penggunaan teknologi, dukungan lingkungan yang ada, dan pemahaman akan nilai positif dari penggunaan aplikasi *Canva* yang semuanya berkontribusi dalam menentukan motivasi guru penggerak di sekolah dasar yang selanjutnya akan ditinjau berdasarkan Model *UTAUT 2*.

1.3 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berdasarkan model *UTAUT 2* di sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang sudah dikemukakan, oleh karenanya tujuan penelitian dalam penelitian kali ini ialah untuk mengetahui motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berdasarkan model *UTAUT 2* di sekolah dasar.

1.5 Fokus Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan akan berfokus pada hal-hal berikut:

1. Penelitian yang hendak peneliti laksanakan berfokus di SD Islam Al-Falah Jambi.

2. Perancangan yang dilihat hanya pada media pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya ditujukan pada guru penggerak di SD Swasta Islam Al Falah Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian kali ini, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk berbagai pihak, baik melalui segi teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini semoga bisa memberikan masukan serta alternatif yang bisa membuat guru lebih memanfaatkan media dalam pelaksanaan belajar terutama dengan menggunakan Model *UTAUT 2*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian yang akan dilaksanakan ini semoga bisa bermanfaat untuk berbagai pihak, yakni seperti berikut:

a. Bagi guru penggerak

Hasil penelitian ini semoga bisa memberi masukan pada saat meningkatkan kualitas pembelajaran terkait pemanfaatan aplikasi *Canva* dengan menggunakan Model *UTAUT 2*.

b. Bagi Peneliti

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini semoga bisa memberikan pengetahuan serta wawasan mengenai motivasi guru penggerak menggunakan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran berdasarkan Model *UTAUT 2* di sekolah dasar.