

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

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.

5.2 Implikasi

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.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dan implikasi penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah saran yang dapat dipaparkan untuk mendukung hasil penelitian yang lebih baik di masa yang akan datang dengan memperhatikan aspek model *UTAUT 2* yakni *performace expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, dan *price value*.

1. *Performance expextancy* dalam penelitian menunjukkan keberhasilan penggunaan *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Dalam hal ini, pengembangan aplikasi *Canva* sangat dianjurkan untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas.
2. Pada konteks *effort expectancy*, penting untuk melibatkan guru dalam pelatihan penggunaan *Canva* dalam upaya meningkatkan kemampuan

desain media pembelajaran sehingga penyelenggaraan program pelatihan berkelanjutan untuk guru penggerak maupun bukan guru penggerak mendukung pemanfaatan teknologi secara efektif serta mengurangi beban selama proses pembelajaran digital.

3. Pada aspek *social influence*, dukungan dari rekan sejawat dan kepala sekolah dalam mengadopsi teknologi baru penting untuk mengubah persepsi guru tentang penggunaan *Canva*. Guru dan rekan sejawat diharapkan mampu memberikan dukungan moril dalam implementasi pembelajaran melalui rancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*.
4. Pada aspek *facilitating conditions*, kesiapan infrastruktur dan akses terhadap teknologi menjadi faktor krusial untuk implementasi *Canva* dalam pengajaran. Pemerintah dan pihak sekolah diharapkan mampu mendukung dengan memberikan fasilitas berupa sarana dan prasana yang mendukung keberlangsungan adopsi teknologi pendidikan.
5. Dari segi *hedonic motivation*, meningkatkan pengalaman positif bagi guru penggerak saat menggunakan aplikasi *Canva* dapat berkontribusi pada motivasi guru penggerak. Penting diperhatikan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung eksperimen kreatif dalam penggunaan aplikasi *Canva* yang mendorong guru untuk lebih terlibat.

Dalam aspek *price value*, strategi untuk membuat akses aplikasi ini lebih terjangkau menjadi penting. Meskipun *Canva for education* menawarkan fitur gratis, perlu dukungan pendidikan dalam bentuk pelatihan yang relevan untuk memaksimalkan penggunaannya di dalam kelas.