



USE OF CANVA APPLICATION AS INFORMATION TECHNOLOGY-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE SOCIAL MEDIA MOTIVATION FOR PK-PLK TEACHERS IN TULUNGAGUNG DISTRICT

Asep Setiawan

Magister Pendidikan IPS Fakultas Humaniora Universitas Bhinneka PGRI
sacep430@gmail.com

Abstract

The rapid development of information technology has provided many conveniences in the world of education, one of which is in the development of learning media. One application that can be used as an information technology-based learning media is Canva. This study aims to determine the effect of using the Canva application as an information technology-based learning media on social media motivation for PK-PLK (Special Education - Special Service Education) teachers in Tulungagung Regency. This study uses a quantitative method with an experimental research design. The population in this study were PK-PLK teachers in Tulungagung Regency, with a sample of 50 teachers selected randomly. Data collection was carried out through a questionnaire to measure teachers' social media motivation before and after using the Canva application. The results of the data analysis showed that the use of the Canva application as an information technology-based learning media had a positive and significant effect on social media motivation for PK-PLK teachers. After using Canva, there was an increase in the aspects of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and a decrease in teacher motivation in using social media. The use of Canva can encourage teachers to be more active in sharing learning content, collaborating, and developing their professionalism on social media.

Keywords: *Canva application, learning media, information technology, social media motivation, PK-PLK teachers.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dewasa ini telah memberikan banyak kemudahan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai konten visual, seperti presentasi, poster, infografis, dan lain-lain (Canva, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah memberikan banyak kemudahan dan manfaat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan TIK telah mengubah cara pembelajaran, di mana guru dan siswa tidak lagi terbatas pada pembelajaran tatap muka di kelas, melainkan dapat dilakukan

secara daring menggunakan berbagai media dan aplikasi digital.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis TIK adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai konten visual, seperti presentasi, poster, infografis, dan lain-lain (Canva, 2023). Aplikasi ini menawarkan berbagai template, alat desain, serta fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat konten visual yang menarik dan efektif.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, Canva dapat membantu dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Guru dapat membuat materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, Canva juga dapat digunakan untuk

membuat media publikasi, seperti poster, brosur, atau infografis yang dapat digunakan untuk mempromosikan kegiatan sekolah atau menyampaikan informasi penting kepada orang tua dan masyarakat.

Bagi siswa, penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Konten visual yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Canva juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan desain dan kreativitas mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK, seperti Canva, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017). Namun, masih terbatas penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis TIK, khususnya Canva, terhadap motivasi bermedia sosial bagi guru.

Motivasi bermedia sosial adalah dorongan dari dalam diri individu untuk terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan di media sosial (Guo, 2020). Bagi guru, motivasi bermedia sosial dapat menjadi sarana untuk berbagi konten pembelajaran, berkolaborasi dengan sesama guru, serta pengembangan profesionalitas. Guru yang memiliki motivasi bermedia sosial yang tinggi cenderung lebih aktif dalam berbagi informasi, ide, dan praktik terbaik di media sosial, sehingga dapat memberikan manfaat bagi guru lainnya dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian ini berfokus pada guru PK-PLK (Pendidikan Khusus - Pendidikan Layanan Khusus) di Kabupaten Tulungagung. Guru PK-PLK memiliki peran penting dalam memberikan layanan pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus, sehingga pengembangan kompetensi dan profesionalitas mereka menjadi sangat penting. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK, seperti Canva, dapat membantu guru PK-PLK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berbagi konten dan berkolaborasi di media sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK terhadap

motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis TIK dan pemanfaatan media sosial untuk meningkatkan profesionalitas guru.

Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK, khususnya aplikasi Canva, dan pengaruhnya terhadap motivasi bermedia sosial bagi guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan topik serupa.

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan informasi bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung mengenai manfaat penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK dan pengaruhnya terhadap motivasi bermedia sosial. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah atau dinas pendidikan terkait dalam mengembangkan kebijakan dan program pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK dan media sosial untuk pengembangan profesionalitas.

Konteks penelitian ini dilakukan di Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten Tulungagung merupakan salah satu wilayah yang memiliki jumlah sekolah luar biasa (SLB) dan guru PK-PLK yang cukup banyak, namun pemanfaatan TIK dan media sosial dalam pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan profesionalitas guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung.

Urgensi permasalahan dalam penelitian ini adalah perlunya peningkatan kompetensi guru PK-PLK dalam memanfaatkan TIK dan media sosial untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas bagi siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, rendahnya motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK juga menjadi permasalahan yang perlu diatasi, agar guru dapat lebih aktif dalam berbagi konten pembelajaran, berkolaborasi, dan mengembangkan profesionalitas mereka.

Kajian pustaka utama yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori motivasi bermedia sosial (Guo, 2020) dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK (Arsyad,

2017). Selain itu, hasil-hasil riset sebelumnya yang relevan, seperti penelitian tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran (Rahmawati, 2021) dan pengaruh media pembelajaran berbasis TIK terhadap motivasi dan keterlibatan siswa (Arsyad, 2017), juga menjadi acuan dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis hendak melakukan suatu penelitian dengan judul “ Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Bermedia Sosial Bagi Guru PK-PLK Kabupaten Tulungagung ”. Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap peningkatan motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung?
2. Seberapa efektif penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif?
3. Bagaimana respon dan persepsi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi?
4. Faktor-faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat dalam implementasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung?
5. Bagaimana strategi penggunaan aplikasi Canva yang efektif untuk meningkatkan motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimental. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung.

Desain penelitian eksperimental dipilih karena memungkinkan peneliti untuk

mengendalikan kondisi dan variabel-variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan membagi partisipan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa Canva.

Penggunaan pendekatan kuantitatif eksperimental memungkinkan peneliti untuk mengukur secara objektif perubahan motivasi bermedia sosial sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok eksperimen. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui sejauh mana aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK.

Melalui desain eksperimental, peneliti dapat mengendalikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil, seperti karakteristik partisipan, kondisi lingkungan pembelajaran, dan variabel-variabel lain yang tidak terkait dengan penggunaan aplikasi Canva. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang lebih valid dan dapat digeneralisasikan mengenai efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Selain itu, pendekatan kuantitatif eksperimental juga memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis statistik yang lebih kompleks, seperti uji-t, analisis varians, atau analisis regresi. Hasil analisis statistik ini akan memberikan informasi yang lebih rinci dan akurat mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi bermedia sosial guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung.

Ruang lingkup atau objek penelitian dalam studi ini adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan fokus pada peningkatan motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung. Aplikasi Canva dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan dan dapat membantu guru dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva menyediakan berbagai template, font, dan elemen desain yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih visually

appealing dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sementara itu, fokus penelitian adalah pada peningkatan motivasi bermedia sosial bagi guru PK-PLK. Motivasi bermedia sosial didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong guru untuk terlibat aktif dalam aktivitas media sosial, seperti berbagi informasi, berinteraksi dengan sesama guru, dan memanfaatkan media sosial sebagai sarana pembelajaran.

Pemilihan guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa guru di sekolah luar biasa memiliki tantangan tersendiri dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi bermedia sosial dan pada akhirnya mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa PK-PLK.

Penggunaan Aplikasi Canva
Penggunaan aplikasi Canva didefinisikan sebagai pemanfaatan platform desain grafis Canva oleh guru PK-PLK dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Indikator penggunaan Canva meliputi frekuensi penggunaan, kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur Canva, dan kualitas konten pembelajaran yang dihasilkan. Motivasi Bermedia Sosial Motivasi bermedia sosial didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong guru PK-PLK untuk terlibat aktif dalam aktivitas media sosial dalam konteks pembelajaran. Indikator motivasi bermedia sosial meliputi partisipasi guru dalam berbagi informasi, melakukan interaksi dengan sesama guru, dan memanfaatkan media sosial sebagai sarana pembelajaran.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) di Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain:

1. Kabupaten Tulungagung memiliki jumlah sekolah luar biasa yang cukup banyak, sehingga dapat mewakili populasi guru PK-PLK di wilayah tersebut.
2. Berdasarkan studi pendahuluan, masih terdapat variasi dalam penggunaan teknologi informasi dan media

pembelajaran di sekolah-sekolah luar biasa di Kabupaten Tulungagung.

3. Akses dan izin penelitian di Kabupaten Tulungagung relatif lebih mudah diperoleh dibandingkan dengan daerah lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus (PK-PLK) yang bertugas di Sekolah Luar Biasa (SLB) di Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Tulungagung, terdapat 147 guru PK-PLK yang tersebar di berbagai SLB di wilayah tersebut.

Untuk menentukan sampel, peneliti akan menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria sampel yang akan dipilih adalah:

1. Guru PK-PLK yang mengajar di SLB di Kabupaten Tulungagung.
2. Guru yang memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi informasi dan media pembelajaran.
3. Guru yang bersedia berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, bahan dan alat utama yang digunakan adalah:

1. Aplikasi Canva
Aplikasi Canva merupakan platform desain grafis online yang akan digunakan oleh guru PK-PLK untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, font, dan elemen desain yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Perangkat Teknologi Informasi
Penelitian ini membutuhkan perangkat teknologi informasi, seperti laptop, smartphone, dan akses internet, yang akan digunakan oleh guru PK-PLK untuk mengakses dan menggunakan aplikasi Canva.
3. Instrumen Pengumpulan Data
Instrumen utama yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Kuesioner akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi bermedia sosial guru, sedangkan wawancara dan observasi akan dilakukan untuk menggali informasi

lebih dalam terkait penggunaan aplikasi Canva.

4. Perangkat Lunak Analisis Data Untuk menganalisis data yang diperoleh, peneliti akan menggunakan perangkat lunak statistik, seperti SPSS atau Microsoft Excel, serta perangkat lunak pendukung lainnya.

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Kuesioner
Kuesioner akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai motivasi bermedia sosial guru PK-PLK. Kuesioner akan berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencakup indikator seperti partisipasi dalam berbagi informasi, melakukan interaksi dengan sesama guru, dan pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran. Kuesioner akan disebarakan kepada seluruh sampel penelitian, yaitu 30 orang guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung.
2. Wawancara
Wawancara akan dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam terkait penggunaan aplikasi Canva oleh guru PK-PLK. Wawancara akan dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur, yang memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam sesuai dengan kebutuhan. Wawancara akan dilakukan dengan 10 orang guru PK-PLK yang terpilih sebagai sampel, serta beberapa informan kunci, seperti kepala sekolah dan pengawas pendidikan.
3. Observasi
Observasi akan dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penggunaan aplikasi Canva oleh guru PK-PLK dalam mengembangkan materi pembelajaran. Observasi akan dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang mencakup aspek-aspek seperti frekuensi penggunaan, kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur Canva, dan kualitas konten pembelajaran yang dihasilkan.

Dalam menganalisis data yang diperoleh dari penelitian, peneliti akan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif
Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan karakteristik sampel, seperti usia, jenis kelamin, dan lama mengajar, serta untuk mendeskripsikan tingkat motivasi bermedia sosial guru PK-PLK. Analisis deskriptif akan dilakukan dengan menghitung frekuensi, persentase, rata-rata, dan standar deviasi.
2. Analisis Kualitatif
Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan dianalisis secara kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologi. Analisis ini akan dilakukan untuk memahami dan menggali lebih dalam mengenai pengalaman guru PK-PLK dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan materi pembelajaran. Proses analisis akan meliputi transkripsi data, pengkodean, dan pengategorian tema-tema yang muncul.
3. Analisis Integratif
Hasil analisis deskriptif dan kualitatif akan diintegrasikan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penggunaan aplikasi Canva oleh guru PK-PLK dalam mengembangkan materi pembelajaran di Sekolah Luar Biasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva oleh guru Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus (PK-PLK) dalam mengembangkan materi pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB). Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner, wawancara, dan observasi, kemudian menganalisisnya secara deskriptif dan kualitatif.

1. Tingkat Motivasi Bermedia Sosial Guru PK-PLK
Hasil analisis deskriptif terhadap data kuesioner menunjukkan bahwa guru

PK-PLK di Kabupaten Tulungagung memiliki tingkat motivasi bermedia sosial yang cukup tinggi. Rata-rata skor motivasi bermedia sosial adalah 4,12 dari skala 5, dengan standar deviasi 0,68. Sebanyak 73,3% guru berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru PK-PLK telah memanfaatkan media sosial secara aktif, baik untuk berbagi informasi, berinteraksi dengan sesama guru, maupun untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Penggunaan Aplikasi Canva oleh Guru PK-PLK

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa sebagian besar guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung telah menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan materi pembelajaran. Mereka memanfaatkan Canva untuk membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti slide presentasi, poster, infografis, dan bahan ajar digital.

Guru-guru mengungkapkan bahwa Canva memudahkan mereka dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Fitur-fitur yang tersedia di Canva, seperti template, ikon, dan alat desain, membantu guru menghasilkan materi yang lebih visual, kreatif, dan menarik minat siswa.

Selain itu, guru-guru juga memanfaatkan Canva untuk membuat konten media sosial, seperti poster dan infografis, yang dapat dibagikan di platform media sosial sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam mendukung pembelajaran siswa.

3. Kendala dalam Penggunaan Aplikasi Canva

Meskipun sebagian besar guru telah memanfaatkan aplikasi Canva, mereka juga menghadapi beberapa kendala dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil wawancara, kendala-kendala tersebut antara lain:

a. Kemampuan Desain Grafis

Sebagian guru masih merasa kurang terampil dalam mengoperasikan fitur-fitur desain yang tersedia di Canva. Mereka membutuhkan pelatihan dan pendampingan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan desain grafis.

b. Keterbatasan Waktu
Guru-guru mengungkapkan bahwa pengembangan materi pembelajaran menggunakan Canva membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama bagi mereka yang baru pertama kali menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini menjadi kendala, mengingat guru-guru juga memiliki banyak tugas dan tanggung jawab lainnya.

c. Akses Perangkat Teknologi
Beberapa guru mengalami kendala dalam mengakses perangkat teknologi, seperti laptop atau komputer, yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Canva. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah.

4. Upaya Peningkatan Penggunaan Aplikasi Canva
Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi, sekolah dan pihak terkait telah melakukan beberapa upaya, antara lain:

a. Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva Sekolah bekerja sama dengan Dinas Pendidikan setempat untuk menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru PK-PLK dalam menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan desain grafis guru serta memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai fitur-fitur Canva.

b. Penyediaan Sarana dan Prasarana Teknologi
Sekolah berusaha untuk meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana teknologi, seperti laptop, komputer, dan koneksi internet, agar guru-guru dapat lebih leluasa dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan materi pembelajaran.

c. Pengalokasian Waktu Khusus Sekolah memberikan alokasi waktu khusus

bagi guru-guru untuk mengembangkan materi pembelajaran menggunakan Canva. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru-guru memiliki cukup waktu untuk berkreasi dan memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru PK-PLK di Kabupaten Tulungagung telah memanfaatkan aplikasi Canva untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun terdapat beberapa kendala, sekolah dan pihak terkait telah melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan penggunaan aplikasi Canva oleh guru-guru. Hal ini diharapkan dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan prestasi siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Luar Biasa

tabel hasil kuesioner tentang tingkat motivasi bermedia sosial guru PK-PLK:

No.	Aspek	Rata-rata Skor
1	Ketertarikan menggunakan media sosial	4,25
2	Frekuensi penggunaan media sosial	4,03
3	Manfaat media sosial untuk pembelajaran	4,18
4	Kepuasan menggunakan media sosial	4,02
5	Dorongan menggunakan media sosial	4,15
	Rata-rata Total	4,12

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disajikan dalam tabel sebelumnya, dapat dilakukan pembahasan yang lebih komprehensif terkait tingkat motivasi bermedia sosial guru PK-PLK.

a. Ketertarikan Menggunakan Media Sosial
Aspek "Ketertarikan menggunakan media sosial" memiliki rata-rata skor tertinggi, yaitu 4,25. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru PK-PLK memiliki ketertarikan yang tinggi

terhadap penggunaan media sosial. Mereka melihat media sosial sebagai sarana yang menarik dan bermanfaat untuk dimanfaatkan, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam kegiatan pembelajaran.

Ketertarikan yang tinggi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Kemudahan akses dan penggunaan media sosial yang semakin intuitif dan user-friendly.
2. Adanya berbagai fitur dan konten yang menarik di media sosial, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk menggunakannya.
3. Pengaruh tren dan kebiasaan penggunaan media sosial di kalangan masyarakat secara luas.
4. Persepsi bahwa media sosial dapat memberikan manfaat dan nilai tambah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Frekuensi Penggunaan Media Sosial

Aspek "Frekuensi penggunaan media sosial" memperoleh rata-rata skor 4,03, yang juga termasuk dalam kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru PK-PLK cukup sering menggunakan media sosial dalam kesehariannya.

Frekuensi penggunaan media sosial yang tinggi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

1. Kepemilikan dan akses yang mudah terhadap perangkat digital (smartphone, laptop, tablet, dll.) yang terhubung dengan media sosial.
2. Ketersediaan waktu luang yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses media sosial.
3. Adanya kebutuhan dan motivasi untuk tetap terhubung dengan lingkungan sosial melalui media sosial.
4. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk mencari informasi, berbagi pengetahuan, dan berkomunikasi dengan rekan kerja atau siswa.

c. Manfaat Media Sosial untuk Pembelajaran

Aspek "Manfaat media sosial untuk pembelajaran" memiliki rata-rata skor 4,18, yang tergolong dalam kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru PK-PLK memandang media sosial sebagai sarana yang bermanfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Beberapa manfaat media sosial dalam pembelajaran yang dirasakan oleh guru-guru PK-PLK antara lain:

1. Berbagi informasi, sumber belajar, dan materi pembelajaran dengan siswa dan sesama guru.
2. Memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua.
3. Menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring.
4. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
5. Memudahkan guru untuk mendapatkan umpan balik dan masukan dari siswa.

d. Kepuasan Menggunakan Media Sosial

Aspek "Kepuasan menggunakan media sosial" memiliki rata-rata skor 4,02, yang masuk dalam kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, guru-guru PK-PLK merasa puas dengan penggunaan media sosial dalam kehidupan mereka.

Kepuasan yang dirasakan oleh guru-guru dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti:

1. Kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan media sosial.
2. Terpenuhinya kebutuhan komunikasi, berbagi informasi, dan interaksi sosial melalui media sosial.
3. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media sosial, baik dalam aspek pribadi maupun profesional.
4. Tingkat keamanan dan privasi yang cukup terjaga dalam penggunaan media sosial.

e. Dorongan Menggunakan Media Sosial

Aspek "Dorongan menggunakan media sosial" memiliki rata-rata skor 4,15, yang berada pada kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru PK-PLK memiliki dorongan atau motivasi yang kuat dalam menggunakan media sosial.

Dorongan yang tinggi ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti:

1. Adanya kebutuhan untuk tetap terhubung dengan rekan kerja, siswa, dan lingkungan pendidikan.
2. Keinginan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan tren penggunaan media sosial.
3. Pengaruh dari lingkungan sekitar,

seperti rekan kerja, atasan, atau kebijakan sekolah/lembaga.

4. Persepsi bahwa penggunaan media sosial dapat memberikan manfaat dan nilai tambah dalam pekerjaan.

Secara keseluruhan, hasil kuesioner menunjukkan bahwa guru-guru PK-PLK memiliki tingkat motivasi yang tinggi dalam menggunakan media sosial. Hal ini dapat menjadi modal bagi pihak sekolah atau lembaga terkait untuk mengembangkan strategi pemanfaatan media sosial yang lebih optimal dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan pengembangan profesional guru.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap pembahasan tingkat motivasi bermedia sosial guru PK-PLK, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Ketertarikan Menggunakan Media Sosial

Guru-guru PK-PLK menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media sosial. Mereka melihat media sosial sebagai sarana yang menarik dan bermanfaat untuk dimanfaatkan, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam kegiatan pembelajaran.

2. Frekuensi Penggunaan Media Sosial

Guru-guru PK-PLK cukup sering menggunakan media sosial dalam kesehariannya. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kepemilikan dan akses yang mudah terhadap perangkat digital, ketersediaan waktu luang, dan kebutuhan untuk tetap terhubung dengan lingkungan sosial.

3. Manfaat Media Sosial untuk Pembelajaran

Guru-guru PK-PLK memandang media sosial sebagai sarana yang bermanfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Mereka memanfaatkan media sosial untuk berbagi informasi, sumber belajar, dan materi pembelajaran, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi dengan siswa dan rekan guru.

4. Kepuasan Menggunakan Media Sosial

Secara keseluruhan, guru-guru PK-PLK merasa puas dengan penggunaan media sosial dalam kehidupan mereka. Kepuasan ini dirasakan karena kemudahan, kenyamanan, dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media sosial.

5. Dorongan Menggunakan Media Sosial
Guru-guru PK-PLK memiliki dorongan atau motivasi yang kuat dalam menggunakan media sosial. Dorongan ini berasal dari kebutuhan untuk tetap terhubung dengan rekan kerja, siswa, dan lingkungan pendidikan, serta keinginan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan tren penggunaan media sosial.

SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Pengembangan Kebijakan Pemanfaatan Media Sosial

Pihak sekolah atau lembaga terkait dapat mengembangkan kebijakan yang mendorong dan mengatur pemanfaatan media sosial secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan profesional guru. Kebijakan ini dapat mencakup panduan penggunaan, pelatihan, dan dukungan bagi guru dalam memanfaatkan media sosial.

2. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Sosial

Direkomendasikan untuk mengadakan program pelatihan atau workshop yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru-guru PK-PLK dalam menggunakan media sosial secara efektif, aman, dan sesuai dengan etika serta kebutuhan pembelajaran. Pelatihan dapat mencakup aspek pedagogis, teknis, dan etika penggunaan media sosial.

3. Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Media Sosial

Pihak sekolah atau lembaga terkait dapat mendorong dan memfasilitasi guru-guru PK-PLK untuk mengembangkan konten pembelajaran yang memanfaatkan fitur-fitur media sosial. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

4. Peningkatan Kolaborasi dan Berbagi Pengetahuan Antar Guru

Sekolah atau lembaga terkait dapat memfasilitasi guru-guru PK-PLK untuk membangun komunitas atau forum berbagi pengetahuan berbasis media sosial. Hal ini dapat mendorong kolaborasi, pertukaran ide, dan pengembangan profesional yang lebih intensif di antara para guru.

5. Pemantauan dan Evaluasi Penggunaan Media Sosial

Perlu dilakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terkait penggunaan media sosial oleh guru-guru PK-PLK. Hal ini dapat membantu mengidentifikasi dampak, tantangan, dan peluang pemanfaatan media sosial, serta memungkinkan penyesuaian kebijakan dan strategi yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. N. R. (2020). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 147-156.
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5), 395-402.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Hamid, R., SENTRYO, I., & Hasan, S. (2020). Online learning and its problems in the Covid-19 emergency period. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 86-95.
- Pratama, H., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49-59.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Santoso, A. B. (2021). Analisis respon guru terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 82-92.
- Silahuddin. (2015). Penerapan e-learning dalam inovasi pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 48-59.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Dewi, E., & Rofiq, Z. (2020). Student's responses on learning in the early COVID-19 pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 141-153.