

## PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN MOTIVASI GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MANDIRI BERBASIS TPACK DENGAN CANVA

Yenni Masni Astuti<sup>1</sup>, Daniel Dike<sup>2</sup>, & Izzul Fatawi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Terbuka

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kapuas

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

Email: [yennimasni86@gmail.com](mailto:yennimasni86@gmail.com)<sup>1</sup>, [daniel.dike@unka.ac.id](mailto:daniel.dike@unka.ac.id)<sup>2</sup>, [izzul.official@ecampus.ut.ac.id](mailto:izzul.official@ecampus.ut.ac.id)<sup>3</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 21 Oktober 2024

Revisi : 30 Oktober 2024

Diterima : 30 Oktober 2024

#### Kata Kunci:

Literasi Digital, Motivasi,  
Media Belajar Mandiri,  
TPACK, Canva

#### Keywords:

Digital Literacy, Motivation,  
Independent Learning  
Media, TPACK, Canva

#### Korespondensi:

Yenni Masni Astuti

Universitas Terbuka

Email:

[yennimasni86@gmail.com](mailto:yennimasni86@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi guru sekolah dasar melalui pengembangan media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di Gugus 2 Pandan dengan 3 sekolah yaitu SDN 9 Merarai, SDN 10 SP 1 Pandan, dan SDN 11 SP 2 Pandan dengan jumlah 30 guru. Hasil Penelitian ini adalah menurut ahli media, ahli materi dan praktisi media Canva dapat kategori valid. Uji keefektifan media Canva analisis literasi digital dan motivasi guru sebelum dan sesudah melibatkan 30 orang guru. Hasil angket sebelum pelatihan memiliki hasil “cukup baik”. Sikap terhadap teknologi dan persepsi manfaat dengan hasil “baik”. Setelah pelatihan keterampilan teknis dan penggunaan Canva memiliki hasil sangat baik. Sikap terhadap teknologi dan persepsi manfaat memiliki hasil sangat baik. Berdasarkan uji *efektifitas* disimpulkan bahwa media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva sangat efektif terhadap literasi digital dan motivasi guru.

### ABSTRACT

This research is to increase digital literacy and motivation of elementary school teachers through the development of TPACK-based independent learning media with Canva. The research uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model. The research was conducted in Cluster 2 Pandan with 3 schools, namely SDN 9 Merarai, SDN 10 SP 1 Pandan, and SDN 11 SP 2 Pandan with a total of 30 teachers. The results of this research are that according to media experts, material experts and media practitioners, Canva can be categorized as valid. Test the effectiveness of Canva media analysis of digital literacy and teacher motivation before and after involving 30 teachers. The results of the questionnaire before the training were "fairly good". Attitudes towards technology and perceived benefits with "good" results. After technical skills training and use of Canva had excellent results. Attitudes towards technology and perceived benefits have very good results. Based on the effectiveness test, it was concluded that TPACK-based independent learning media with Canva was very effective for digital literacy and teacher motivation.

## PENDAHULUAN

Di era abad 21, tidak bisa terlepas dari kemajuan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital begitu pesat merambah ke semua aspek kehidupan. Banyak manfaat yang dirasakan, termasuk bagi dunia pendidikan. Pendidikan abad 21 yang sudah memasuki revolusi industri 4.0 menuntut guru agar dapat menguasai teknologi. Sebagai seorang guru, kita dituntut untuk belajar ilmu-ilmu baru sesuai perkembangan zaman yang akan ditransferkan ke siswa-siswi di sekolah. Dengan menguasai teknologi digital diharapkan guru dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Ridha, dkk (2020) mengemukakan bahwa: “Literasi digital sebagai kemampuan wirausaha untuk beradaptasi terhadap perkembangan dunia teknologi untuk dapat memanfaatkan dan mengoptimalkan media sebagai alat komunikasi, pemasaran, analisis tren, dan permintaan barang dan jasa”.

Sebagai guru di revolusi industri 4.0, untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu adanya pengembangan media belajar mandiri yang disesuaikan dengan teknologi. Media pendidikan merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Raaihani, 2020).

Motivasi sebagai proses yang menjelaskan bahwa kekuatan, arah, dan ketekunan seseorang dalam upaya untuk mencapai tujuan tertentu. (Maslow 2018). Memotivasi para pegawai adalah salah satu komponen terpenting dan yang paling menantang dari aspek manajemen khususnya manajemen sumber daya manusia.

Media pembelajaran ialah salah satu komponen pentingnya yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. (Abdullah, 2013)

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasa mempunyai dampak yang positif, karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. TPACK merupakan sebuah pendekatan yang mengintegrasikan perkembangan teknologi dan pedagogi. Media

pembelajaran berbasis TPACK merupakan media pembelajaran yang tepat karena dengan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran oleh guru, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. (Goradia, 2018).

Pengembangan media belajar mandiri berbasis teknologi masih kurang dan kemampuan literasi digital masih tergolong rendah bagi guru-guru di wilayah Gugus 2 Kecamatan Sungai Tebelian. Salah satu penyebabnya adalah keterampilan pemanfaatan fasilitas dan layanan TIK dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagai contoh dalam penggunaan e-learning, masih banyak bapak ibu guru yang belum menggunakan fasilitas e-learning.

Permasalahan yang diketahui berdasarkan survey awal kelapangan tentang kemampuan Sekolah Dasar bersama guru-guru yang ada di wilayah gugus 2 Kecamatan Sungai Tebelian, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat cukup baik, akan tetapi dirasa masih belum mampu mengoptimalkan teknologi dengan baik. Diketahui sebagian besar guru menggunakan media sosial yang dapat diakses melalui handphone atau komputer. Akan tetapi, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi masih belum diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis digital. Hal ini dikarenakan guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, dirasa perlunya pelatihan untuk meningkatkan literasi digital guru Sekolah Dasar bersama guru-guru yang ada di wilayah gugus 2 Kecamatan Sungai Tebelian, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

Kemudian permasalahan inovasi media belajar adalah guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar kurang bervariasi guru kerap menggunakan media PowerPoint sehingga siswa kurang termotivasi pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Pada media pembelajaran, Media PowerPoint sering digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar, padahal masih banyak variasi media lain yang dapat digunakan seperti media interaktif Canva. Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang sangat diminati oleh para

guru dan siswa karena aplikasi Canva dirancang sedemikian rupa sehingga jenis materi pembelajaran dapat dirancang secara kreatif, unik, beragam dan sangat praktis untuk digunakan. Aplikasi Canva memiliki kelebihan seperti menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran karena aplikasi Canva sangat praktis digunakan bagi siapa saja.

Untuk siswa sendiri aplikasi Canva sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran karena desain template yang beragam serta berbagai karakter animasi yang dapat ditampilkan saat pembelajaran berlangsung dan pada aplikasi Canva tersedia fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai pelengkap media pembelajaran berdasarkan materi yang akan dipelajari seperti fitur menambahkan video dari aplikasi youtube

Merujuk uraian tersebut, peneliti ingin mengembangkan media belajar mandiri berbasis *TPACK* dengan media *Canva* untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar bagi guru-guru di wilayah gugus 2 Kecamatan Sungai Tebelian, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat. Jumlah guru yang sebagian besar masih produktif, memiliki perangkat laptop yang memadai serta jaringan internet yang mendukung dapat menjadi aspek pendukung dalam mengimplementasikan tujuan penelitian yakni melakukan pengembangan media belajar mandiri guru. Setelah diadakan pelatihan, diharapkan setiap guru mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *TPACK* dengan media *Canva*.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang bahwa masalah umum terkait pengembangan media pembelajaran mandiri berbasis *TPACK* dengan *Canva* untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar maka rumusan masalahnya adalah bagaimana Bagaimana pengembangan media belajar mandiri berbasis *TPACK* untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar?

### Tujuan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah penelitian maka tujuan penelitian adalah untuk

mengetahui pengembangan media belajar mandiri berbasis *TPACK* untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian dan pengembangan media belajar mandiri berbasis *TPACK* dengan *canva* untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari guru serta siswa. Model Penelitian yang digunakan adalah model ADDIE.

Sumber informasi di peroleh dari guru-guru yang berada di gugus 2 Kecamatan Sungai Tebelian, Kabupaten Sintang. Subyek Penelitian Guru-guru di gugus 2. Diperlukan data lain untuk melengkapi data-data yang terkumpul dari hasil wawancara dan observasi, yaitu pengumpulan dokumen-dokumen yang relevan. Dokumen-dokumen tersebut berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan modul ajar (MA) yang disusun oleh guru, media pembelajaran dan jurnal pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian.

Metode Analisis Data pada penelitian ini adalah mengumpulkan sumber data dari informan, Analisis Deskriptif Persentase, Analisis Deskriptif Kualitatif dan Analisis Kuantitatif.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Analysis (Analisis)

Langkah pertama dalam melakukan penelitian adalah melakukan wawancara untuk memastikan sejauh mana pemahaman guru tentang literasi digital dan motivasi guru sekolah dasar melalui pengembangan media belajar mandiri berbasis *TPACK* dengan *Canva* yang disebut analisis kebutuhan. Dalam analisis kebutuhan ini, upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan abad 21 yang menuntut guru untuk melek teknologi. Dengan demikian kesulitan guru dapat teratasi dengan peneliti mengembangkan salah satu media pembelajaran yang nantinya para guru di gugus 2 juga akan mengembangkan media belajar mandiri yang diterapkan dikelas.

Kurikulum yang diterapkan di gugus 2 pandan masih menggunakan dua kurikulum, yakni kurikulum 2013 (K13) untuk kelas 3 dan 6, kurikulum merdeka (Kurmer) untuk kelas 1, 2, 4, dan 5. Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran, yang tertuang dalam Silabus dan RPP yang harus di capai dalam setiap pembelajaran. Sedangkan kurikulum merdeka terdapat capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dimensi pancasila dan modul ajar.

### Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti mulai mendesain produk awal :

- a) Menyusun produk awal. Tahap awal dalam proses pengembangan produk, yaitu menciptakan ide atau gagasan.
- b) Menyusun komponen, berarti menggabungkan komponen-komponen satu sama lain agar dapat digunakan secara maksimal.
  1. Menentukan tujuan pembelajaran
  2. Memilih template. seperti presentasi, grafis media sosial, video, kaus, brosur, selebaran, dan poster.
  3. Menambahkan elemen. Elemen-elemen ini kemudian disusun dan diatur untuk membentuk sebuah desain yang utuh dan menarik.
  4. Mengatur tata letak. Untuk mengatur tata letak di Canva, bisa dilakukan dengan Buka desain yang ingin diedit, Ketuk tombol plus yang berada di sudut bawah editor, Pilih tab Tata Letak untuk melihat saran tata letak dan Ketuk tata letak yang diinginkan untuk menerapkannya ke desain.
  5. Memilih warna dan font yang tepat. Saat memilih warna dan font di canva, kita bisa mempertimbangkan beberapa hal, seperti: kombinasi font, ukuran font, kombinasi warna, persona brand, tren, warna yang tepat dalam industri dan pengaruh warna pada emosi.
- c) Merancang struktur materi
 

Dalam merancang struktur materi, peneliti akan membuat materi di PPT Canva dengan menambahkan gambar, suara serta menyematkan link youtube di setiap akhir materi. Adapun materi yang disampaikan adalah :

  - 1) Login di Canva. Sebelum masuk ke aplikasi canva, setiap guru harus login

terlebih dahulu dengan menggunakan akun belajar.id.

- 2) PPT di Canva. Desain yang dihasilkan akan lebih menarik dan profesional, proses pembuatan lebih cepat dan mudah, hasil yang lebih konsisten, dan memiliki aksesibilitas yang tinggi karena dapat diakses secara online maupun offline.
- 3) Video di Canva mudah digunakan dan fleksibel, fitur lengkap untuk kreativitas, cocok untuk berbagai tingkatan serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 4) Memperpendek link. Dengan memperpendek link tentu akan memudahkan pengguna dalam mencari atau melacak link yang dicari.
- 5) Media interaktif. Dengan menambahkan hyperlink dapat meningkatkan keterlibatan, mempermudah navigasi, menyampaikan informasi dengan lebih efektif, dan membuat desain lebih dinamis.
- 6) Video opening. Selain dapat menarik perhatian, Video opening dapat membantu membangun suasana atau mood yang sesuai dengan tema presentasi atau video. Misalnya, musik yang energik dapat menciptakan suasana yang ceria dan semangat.

### Development (Pengembangan)

Langkah awal dalam pengembangan ini adalah peneliti mulai mengembangkan produk awal yang sudah di desain, yaitu membuat materi workshop di Canva. Selain membuat materi PPT di Canva, peneliti juga membuat materi di YouTube yang nantinya akan memudahkan para guru untuk mengikuti tutorialnya setelah selesai mengikuti workshop untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat sebelum diterapkan dikelas.

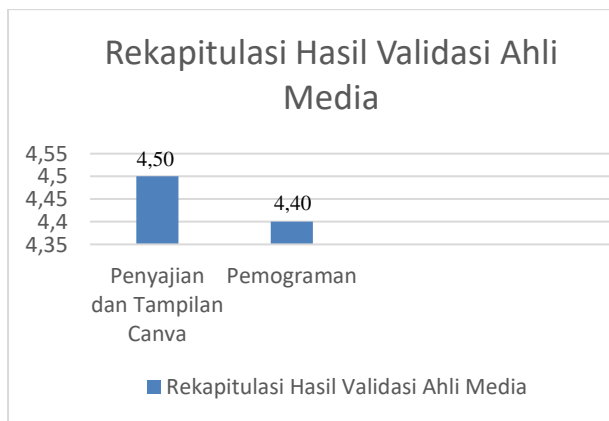
Selanjutnya, peneliti mengirimkan media yang sudah dibuat kepada ahli media dan ahli materi untuk di validasi. Validasi ahli memiliki kualitas keahlian S2/S3. Para ahli memiliki keahlian pengalaman di bidang perancangan pengetahuan dan keterampilan di bidang perancangan pengembangan media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva. Berikut merupakan sifat benar menurut bahan bukti yang ada :

#### 1. Ahli Media

Ahli Media yang di gunakan peneliti adalah Bapak Yayan Adrianova Eka Tuah,

S.Kom.M.Pd lulusan S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Beliau merupakan dosen STKIP Persada Katulistiwa Sintang program studi Pendidikan Komputer. Ahli media memberikan penilaian pada tanggal 27 Agustus 2024.

Peneliti memberikan angket kepada validator ahli media dengan hasil penilaian sebagai berikut :



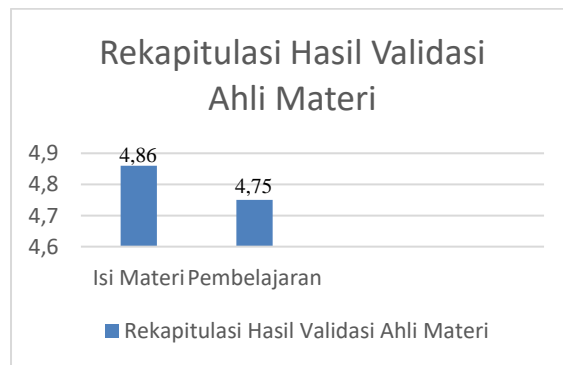
**Gambar 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Media**

Berdasarkan hasil penilaian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata ahli media yaitu 4,5 untuk aspek penyajian dan tampilan Canva serta 4,4 untuk aspek pemrograman yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7 – 5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh Widiyoko (dalam aloysius Mering, 2020:86) yakni “valid” = 3,7 – 5, “Cukup Valid” = 2,4 – 3,6, “Tidak Valid” = 1,0 – 2,3.

## 2. Ahli Materi

Peneliti menggunakan ahli materi yaitu Bapak Mokhammad Aceng, S.Pd.M.M.Pd. Beliau merupakan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sintang, Kaprodi Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Dosen Universitas Terbuka UPBJJ Pontianak, Instruktur Nasional, Guru Inti, Guru dan Kepala Sekolah Berprestasi dan Berinovasi Tingkat Provinsi Kalimantan Barat serta sebagai Pengajar Praktik Guru Penggerak.

Peneliti memberikan angket kepada validator ahli materi dengan memberikan penilaian pada tanggal 28 Agustus 2024 dengan hasil sebagai berikut :



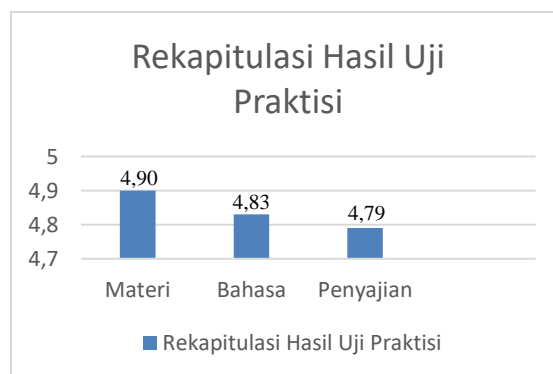
**Grafik 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan hasil penilaian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata ahli materi yaitu 4,86 untuk aspek isi materi serta 4,75 untuk aspek pembelajaran yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7 – 5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh widiyoko (dalam aloysius Mering, 2020:86) yakni “valid” = 3,7 – 5, “Cukup Valid” = 2,4 – 3,6, “Tidak Valid” = 1,0 – 2,3.

## 3. Praktisi

Peneliti menggunakan dua praktisi yaitu praktisi 1 Bapak Joko Antoni Riyanto, M.Pd sebagai Ketua K3S SD Kabupaten Sintang, dan praktisi 2 Bapak Yosafat Chang, M.Pd sebagai fasilitator guru penggerak. Kedua praktisi merupakan lulusan S2 Universitas Tanjungpura jurusan Magister Pendidikan.

Peneliti memberikan angket kepada praktisi memberikan penilaian pada tanggal 4 September 2024 dengan hasil sebagai berikut :

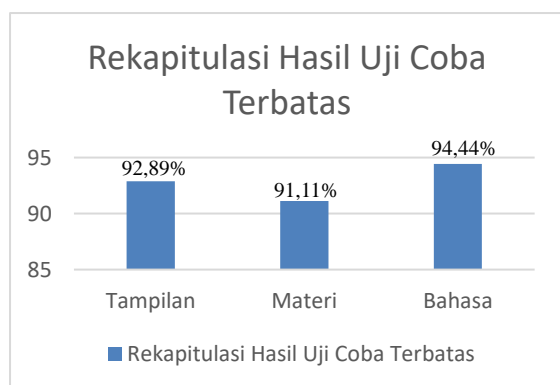


**Grafik 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Praktisi**

Berdasarkan hasil penilaian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata uji praktisi yaitu 4,90 untuk aspek materi, 4,83 untuk aspek bahasa, serta 4,79 untuk aspek penyajian yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7 – 5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh widiyoko (dalam aloysius Mering, 2020:86) yakni “valid” = 3,7 – 5, “Cukup Valid” = 2,4 – 3,6, “Tidak Valid” = 1,0 – 2,3

#### 4. Uji Coba Terbatas

Peneliti melakukan Uji Coba Terbatas yang di uji cobakan pada guru-guru di SD Negeri 10 SP 1 Pandan. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk melihat keterbacaan media yang sudah dibuat oleh peneliti.

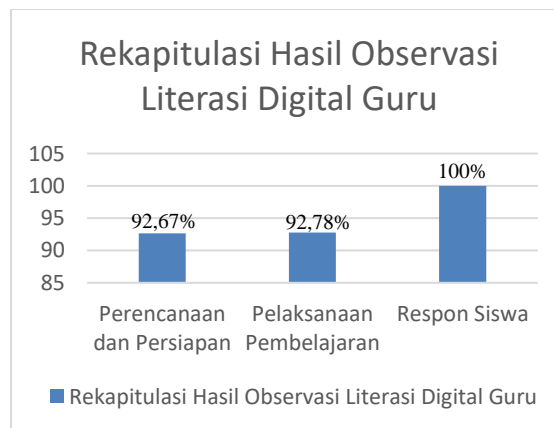


#### Grafik 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil angket yang di peroleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 92,89% untuk aspek tampilan, 91,11% untuk aspek materi dan 94,44% untuk aspek bahasa, yang berarti sangat baik dan berdasarkan hasil uji coba terbatas, maka peneliti kembali merevisi media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva yaitu dengan mengatur ukuran huruf agar mudah dibaca. Media yang dibuat peneliti dapat dilihat di <https://tinyurl.com/Pengembangan-Media>.

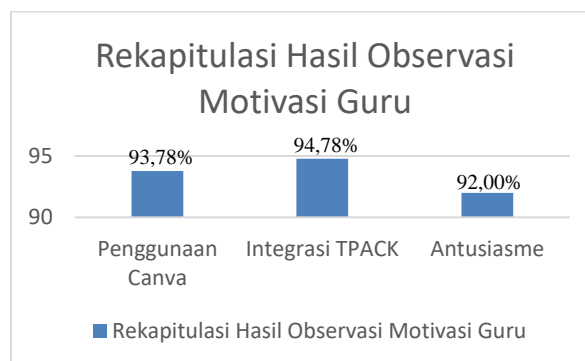
#### Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti mengadakan pelatihan/workshop yang dilaksanakan selama 2 hari di gugus 2 Pandan, bertempat di SDN 11 SP. 2 Pandan. Observasi dilakukan oleh 2 orang, yaitu peneliti dan kepala sekolah guru yang bersangkutan.



#### Grafik 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Literasi Digital Guru

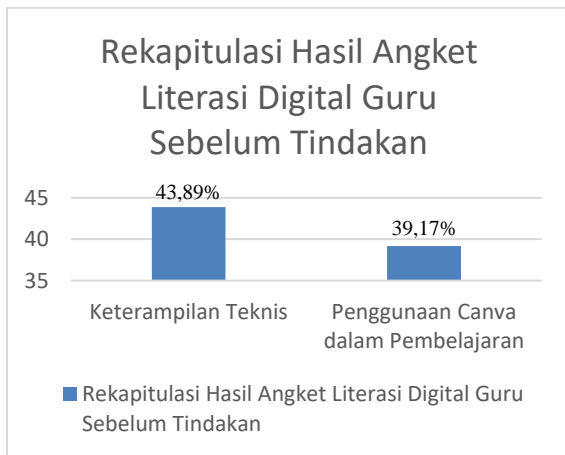
Berdasarkan hasil observasi literasi digital guru yang dilakukan peneliti bersama kepala sekolah diperoleh data bahwa media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 92,67% untuk aspek perencanaan dan persiapan, 92,78% untuk aspek pelaksanaan pembelajaran dan 100% untuk aspek respon siswa. Dapat disimpulkan bahwa literasi digital guru sangat baik karena berada di antara 75% – 100% berdasarkan empat kategori yang di paparkan oleh Riduan (204:71-95) yakni “Sangat Baik” = 75% – 100%, “Baik” = 50% – 75%, “Cukup Baik” = 25% – 50%, “Tidak Baik” = 10% – 25%.



#### Grafik 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Guru

Berdasarkan hasil observasi motivasi guru yang dilakukan peneliti bersama kepala sekolah diperoleh data bahwa motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 93,78% untuk aspek penggunaan Canva, 94,78% untuk aspek integrasi TPACK dan 92,00% untuk aspek antusiasme. Dapat disimpulkan bahwa motivasi guru sangat baik karena berada di antara 75% – 100% berdasarkan empat kategori yang di paparkan

oleh Riduan (204:71-95) yakni “Sangat Baik” = 75% – 100%, “Baik” = 50% – 75%, “Cukup Baik” = 25% – 50%, “Tidak Baik” = 10% – 25%.



**Grafik 4. 7 Rekapitulasi Hasil Literasi Digital Guru Sebelum Tindakan**

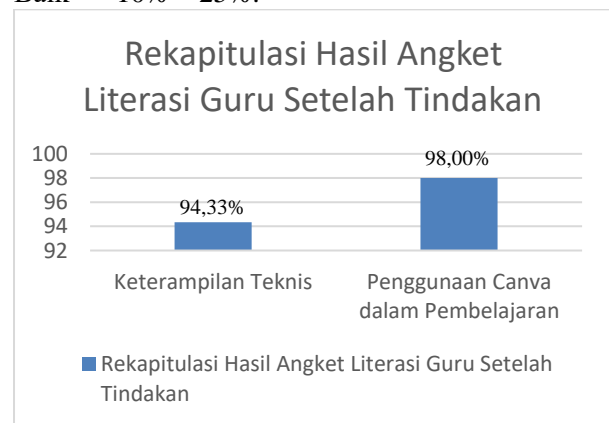
Berdasarkan hasil pengisian angket literasi guru sebelum tindakan, diperoleh data bahwa literasi guru tentang media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 43,89% untuk aspek keterampilan teknis, 39,17% untuk aspek penggunaan Canva dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa literasi guru cukup baik karena berada di antara 25% – 50% berdasarkan empat kategori yang di paparkan oleh Riduan (204:71-95) yakni “Sangat Baik” = 75% – 100%, “Baik” = 50% – 75%, “Cukup Baik” = 25% – 50%, “Tidak Baik” = 10% – 25%



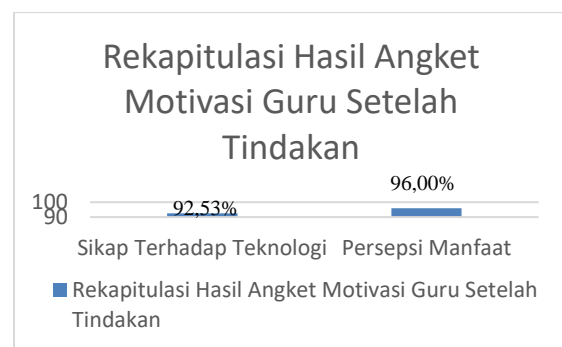
**Grafik 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Guru Sebelum Tindakan**

Berdasarkan hasil pengisian angket motivasi guru sebelum tindakan, diperoleh data bahwa motivasi guru tentang media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh

presentase 49,87% untuk aspek sikap terhadap teknologi, 58,13% untuk aspek persepsi manfaat. Dapat disimpulkan bahwa motivasi guru cukup baik (berada di antara 25% – 50%) untuk aspek sikap terhadap teknologi dan baik (berada di antara 50% – 75%) untuk aspek persepsi manfaat. Namun apabila dirata-rata dari kedua aspek tersebut, maka diperoleh hasil baik (54%) karena berada di antara 50% – 75% berdasarkan empat kategori yang di paparkan oleh Riduan (204:71-95) yakni “Sangat Baik” = 75% – 100%, “Baik” = 50% – 75%, “Cukup Baik” = 25% – 50%, “Tidak Baik” = 10% – 25%.



Berdasarkan hasil pengisian angket literasi guru setelah tindakan, diperoleh data bahwa literasi guru tentang media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 94,33% untuk aspek keterampilan teknis, 98,00% untuk aspek penggunaan Canva dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa literasi guru sangat baik karena berada di antara 75% – 100% berdasarkan empat kategori yang di paparkan oleh Riduan (204:71-95) yakni “Sangat Baik” = 75% – 100%, “Baik” = 50% – 75%, “Cukup Baik” = 25% – 50%, “Tidak Baik” = 10% – 25%.



**Grafik 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Guru Setelah Tindakan**

Berdasarkan hasil pengisian angket motivasi guru setelah tindakan, diperoleh data bahwa motivasi guru tentang media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 92,53% untuk aspek sikap terhadap teknologi, 96,00% untuk aspek persepsi manfaat. Dapat disimpulkan bahwa motivasi guru sangat baik karena berada di antara 75% – 100% berdasarkan empat kategori yang di paparkan oleh Riduan (204:71-95) yakni “Sangat Baik” = 75% – 100%, “Baik” = 50% – 75%, “Cukup Baik” = 25% – 50%, “Tidak Baik” = 10% – 25%.

### Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti melihat hasil observasi dan pengisian angket analisis guru terhadap literasi digital dan motivasi guru dalam pengembangan media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva berdasarkan uji *gain score*.

**Tabel 4.1 Uji Gain Score Literasi Digital dan Motivasi Guru**

Angket	Skor Awal	Skor Akhir	SMI	N-Gain	Ke t
Literasi Digital Aspek 1	43,89	94,33	100	0,90	Ti ng gi
Literasi Digital Aspek 2	39,17	98,00	100	0,97	Ti ng gi
Motivasi Guru Aspek 1	49,87	92,53	100	0,85	Ti ng gi
Motivasi Guru Aspek 2	58,13	96,00	100	0,90	Ti ng gi

Efektivitas media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva termasuk besar dengan melihat literasi digital aspek 1 (keterampilan teknis) sebesar 0,90 dan literasi digital aspek 2 (penggunaan Canva dalam pembelajaran) sebesar 0,97. Motivasi guru aspek 1 (sikap terhadap teknologi) sebesar 0,85 dan motivasi guru aspek 2 (persepsi manfaat) sebesar 0,90. Diketahui bahwa nilai tersebut berada pada *N-gain*  $\geq 0,70$  dengan kategori Tinggi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva memiliki efektivitas yang tinggi terhadap literasi digital dan motivasi guru.

### Pembahasan Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah dan Guru SDN 9 Merarai, SDN 10 SP 1 Pandan dan SDN 11 SP 2 Pandan. Dari hasil wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum optimal dalam menerapkan pembelajaran yang dapat Pengembangan Media Belajar Mandiri Berbasis Tpack Dengan Canva, sebenarnya masih kurang begitu faham apa itu literasi digital. Yang diketahui oleh guru literasi digital itu tetang teknologi. Saat ini sangat penting literasi digital dalam konteks pembelajaran abad ke-21, karena zaman sekarang serba teknologi, jadi kalau ada keperluan apa apa sudah dibantu dengan teknologi. Tantangan Bapak/Ibu guru dalam meningkatkan literasi digital itu adalah kemampuan IT yang ada disekolah masih kurang.

Bapak/Ibu guru masih kurang aktif mencari informasi terbaru tentang perkembangan teknologi pendidikan. Namun mereka memiliki motivasi yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan teknologi meskipun ada beberapa guru yang belum mencari cara untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan serta menerapkan metode pengajaran yang inovatif. Sekolah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti tersedianya laptop sekolah. Kebijakan pemerintah terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan memberikan pengaruh pada motivasi Bapak/Ibu karena mau tidak mau, suka tidak suka mereka harus belajar menggunakan teknologi.

Ibu/Bapak memahami tentang media belajar mandiri dalam konteks pembelajaran di kelas yaitu media yang digunakan guru untuk mengajar di kelas. Saat ini beberapa guru juga masih jarang menggunakan media belajar biasanya hanya menggunakan buku dan video. Kendala yang Ibu/Bapak hadapi dalam mengembangkan media belajar mandiri, baik dari sisi teknologi maupun aksesibilitas siswa yaitu kurangnya keterampilan menggunakan IT, sehingga masih terkendala kalau harus mengembangkan media mandiri yang bisa dengan mudah di akses dan dipelajari siswa. Guru saat ini ada yang belum pernah mengembangkan atau mendesain sebuah media belajar mandiri, dengan Canva dan ada juga yang sudah akan tetapi belum diterapkan. Akan tetapi sangat tertarik untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan atau

mendesain sebuah media belajar mandiri dengan Canva. Bapak/Ibu bisa melakukan untuk meningkatkan kompetensi terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Bapak/Ibu merasa perlu mendapatkan pelatihan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi, seperti membuat media pembelajaran dengan Canva.

### Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata ahli media yaitu 4,5 untuk aspek penyajian dan tampilan Canva serta 4,4 untuk aspek pemrograman, hal ini berarti dapat yang dinyatakan “valid” karena rata-rata hasil berada di antara 3,7 – 5,00 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh widiyoko ( dalam aloysius Mering, 2020:86). Berdasarkan hasil penilaian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil rata-rata ahli materi yaitu 4,86 untuk aspek isi materi serta 4,75 untuk aspek pembelajaran yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7 – 5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh widiyoko (dalam aloysius Mering, 2020:86).

Hal ini berarti Peningkatan Literasi Digital Dan Motivasi Guru Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media Belajar Mandiri Bebas Tpack Dengan Canva dilakukan di SDN 10 dan 11 SP. 2 dan SDN 9 baik dari ahli media maupun ahli materi nilai rata-rata dikatakan valid. Hal ini berarti tingkat kevalitan peningkatan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar melalui pengembangan media belajar mandiri berbasis tpack dengan canva sangat layak dilakukan di SDN 10 dan 11 SP. 2 dan SDN 9 Merarai karena sangat bermanfaat bagi guru guru dalam mengajar.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnianto, (2023) tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis TPACK dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Hasil penelitian pada uji coba luas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sampai pertemuan kelima termasuk dalam kategori “baik”. Sedangkan rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah siswa secara keseluruhan adalah 87,75. termasuk dalam kategori baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa perangkat

pembelajaran berbasis TPACK yang telah dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

### Uji Praktisi

Dari uji praktisi yang dilakukan oleh ketua K3S Kabupaten Sintang dan Fasilitator Guru Penggerak. Dapat di simpulkan bahwa hasil rata-rata uji praktisi yaitu 4,90 untuk aspek materi, 4,83 untuk aspek bahasa, serta 4,79 untuk aspek penyajian yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7 – 5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh widiyoko (dalam aloysius Mering, 2020:86).

Hal ini berarti Peningkatan Literasi Digital Dan Motivasi Guru Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media Belajar Mandiri Bebas Tpack Dengan Canva dilakukan di SDN 10 dan 11 SP. 2 dan SDN 9 baik dari dari uji praktisi dan uji keterbacaan nilai rata-rata dikatakan praktis/ sangat baik.

Praktis atau tidaknya media pembelajaran ditentukan dari hasil penilaian pengguna. Media pembelajaran harus dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah supaya dalam aktivitas pembelajaran, tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan Tingkat kepraktisan terlihat dari pendapat pengguna bahwa materi pembelajaran mudah dipahami serta bisa diterapkan oleh guru serta siswa. Kondisi tersebut dikemukakan oleh (Toma, 2023) bahwa media pembelajaran yang tergolong praktis untuk dimanfaatkan nantinya akan memberikan dampak positif pada aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Uji kepraktisan berorientasi guna menguji apakah media pembelajaran sudah termasuk praktis serta mudah digunakan oleh setiap pengguna (Toma, 2023). Tahap uji praktikalitas dilakukan dengan cara meminta guru dan siswa mengisi angket respons praktikalitas. Kondisi tersebut mengacu pada suatu riset bahwa uji coba media pembelajaran kepada siswa bisa memudahkan peneliti dalam menentukan aspek yang harus diperbaiki yang nantinya bisa menciptakan suatu produk media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Toma (2023) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Canva

Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil uji praktikalitas Media Pembelajaran Canva di SDN 18 Air Tawar Selatan pada angket guru memperoleh hasil 91,66%, dan uji coba pada angket respons siswa memperoleh hasil 89,31%. Berdasarkan modifikasi kategori kepraktisan (Purwanto, 2013) bahwasanya nilai persentase yang berada pada interval 86% - 100% termasuk kategori sangat praktis. Sehingga, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Canva dinilai sangat praktis serta layak untuk dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran.

### Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan dilakukan di kelompok kecil, yaitu guru di SDN 10 SP 1 Pandan. Berdasarkan hasil angket yang di peroleh maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva memperoleh presentase 92,89% untuk aspek tampilan, 91,11% untuk aspek materi dan 94,44% untuk aspek bahasa, yang berarti sangat baik dan berdasarkan hasil uji coba terbatas, maka peneliti kembali merevisi media pembelajaran berbasis TPACK dengan Canva yaitu dengan mengatur ukuran huruf agar mudah dibaca.

### Analisis Literasi Digital dan Motivasi Guru

Dari angket literasi digital dan motivasi guru sebelum dan setelah tindakan menyatakan bahwa efektivitas media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva termasuk besar dengan melihat literasi digital aspek 1 (keterampilan teknis) sebesar 0,90 dan literasi digital aspek 2 (penggunaan Canva dalam pembelajaran) sebesar 0,97. Motivasi guru aspek 1 (sikap terhadap teknologi) sebesar 0,85 dan motivasi guru aspek 2 (persepsi manfaat) sebesar 0,90. Diketahui bahwa nilai tersebut berada pada  $N\text{-gain} \geq 0,70$  dengan kategori Tinggi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva memiliki efektivitas yang tinggi terhadap literasi digital dan motivasi guru.

Palangda (2023) yaitu Efektivitas Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar, atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut, yang dilakukan oleh seseorang atau

tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan”.

Menurut Palangda (2023). Efektivitas dalam konteks pendidikan, “efektivitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu, sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para stakeholder (Palangda, 2023). Palangda (2023) mengemukakan: “*Learning effectiveness can be measured by adapting the measurement of training effectiveness is through the validation and evaluation*”, efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan mengadaptasi pengukuran efektivitas pelatihan yaitu melalui validasi dan evaluasi.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri, (2024) tentang Pengembangan Modul Interaktif Canva: Meningkatkan Literasi Sains di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa saat dilakukan post-test, secara umum tingkat keberhasilan siswa kelas 6B terdapat 34 siswa mengalami ketuntasan sebanyak 91,89% sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif menggunakan aplikasi canva layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran sains karena dapat meningkatkan pemahaman materi sains siswa kelas 6 melalui kegiatan literasi yaitu adanya peningkatan hasil belajar.

### SIMPULAN

Pengembangan media belajar mandiri berbasis TPACK menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan motivasi guru Sekolah Dasar. Media ini dinilai "valid" oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi berdasarkan aspek materi, bahasa, dan penyajian. Uji empiris menunjukkan bahwa tampilan materi dan bahasa dalam media ini termasuk kategori “sangat baik”. Hasil analisis efektivitas menggunakan uji gain score mengungkapkan perbedaan signifikan dalam literasi digital dan motivasi guru sebelum dan sesudah pelatihan yang melibatkan 30 guru. Sebelum pelatihan, keterampilan teknis dan penggunaan Canva dalam pembelajaran berada pada kategori “cukup baik,” sedangkan sikap terhadap teknologi dan persepsi manfaatnya dikategorikan “baik.” Setelah pelatihan, keterampilan teknis, penggunaan Canva, sikap terhadap teknologi, dan persepsi manfaat

meningkat menjadi “sangat baik.” Kesimpulannya, media belajar berbasis TPACK menggunakan Canva memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan literasi digital dan motivasi guru.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan :

1. Diharapkan guru mampu mengembangkan media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva dalam pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
2. Diharapkan literasi digital dan motivasi guru dapat terus ditingkatkan sesuai dengan keterampilan abad 21. Seorang pendidik tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang unik, menarik, dan relevan bagi siswa. Mereka selalu terbuka terhadap ide-ide baru, metode pembelajaran yang berbeda, dan teknologi terkini.
3. diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperkaya pengetahuan serta keefektifan dari media belajar mandiri berbasis TPACK dengan Canva. Canva sebagai alat desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

### DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aloysius Mering, and Indri Astuti. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP*, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3.2 (2017), 1–9.
- Fitri, Nur Choiriah. (2024). *Pengembangan Modul Interaktif Canva: Meningkatkan Literasi Sains di Sekolah Dasar*. Jurnal Multidisiplin Ilmu Volume 2 ; Nomor 4.
- Goradia, T. (2018). *Role of Educational Technologies Utilizing the TPACK Framework and 21st Century Pedagogies: Academics' Perspectives*. IAFOR Journal of

Education

- Kurnianto, Bagas. (2023). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis TPACK dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 13 No. 3.
- Maslow (2018). *Motivation and Personality*. Terj. Nurul Iman, *Motivasi dan Kepribadian 1* (Bandung: Remaja Kosda Raya,1993). 43-46
- Menteri Pendidikan. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007*. *Yamam*, 235, 245. [http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB%20II.pdf)
- Palangda, Listriyanti. (2023). *Pengaruh Penerapan Literasi Digital Dan Motivasi Belajar Terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas X Smk N 2 Tondano*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume3Nomor5
- Raaihani, R. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (CANVA) Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. <https://repository.unpas.ac.id/54858/>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Toma, Azil Alfathsa. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 32, No. 02,

