



Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Melalui Kegiatan *In House Training* Di SD Negeri 1 Babaktulung Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022

Supriyanto*

Sekolah Dasar Negeri 1 Babaktulung

*email penulis koresponden: supriyantoono3@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Sekolah ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* dengan pelaksanaan kegiatan iHT. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Sekolah. Subjek penelitian sebanyak 12 guru. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Validasi data dengan teknik triangulasi. Metode analisis data menggunakan analisis data kualitatif. Peningkatan hasil penilaian keterampilan guru-guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* pada kondisi awal rata-rata nilai 44,68 dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 69,54 dan dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua rata-rata nilai 89,66 dalam kategori Baik (B). Peningkatan keterampilan guru-guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* secara individu pada kondisi awal belum ada guru dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 6 guru atau 50% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 12 guru atau 100% dinyatakan tuntas.

Kata Kunci : iHT, kemampuan, media pembelajaran, *canva*

Abstract

School Action Research aims to improve teacher skills in making Canva-based learning media by implementing iHT activities. The type of research is School Action Research. The research subjects were 12 teachers. Data collection techniques using observation and documentation techniques. Data validation with triangulation technique. The data analysis method used qualitative data analysis. The increase in the results of the assessment of the skills of teachers at SDN 1 Babaktulung in making Canva-based learning media in the initial conditions an average value of 44.68 in the Less (K) category, increased in the first cycle with an average value of 69.54 and in the Enough category. (C) and in the second cycle the average score was 89.66 in the Good category (B). The improvement of the skills of teachers at SDN 1 Babaktulung in making individual Canva-based learning media in the initial

conditions there were no teachers declared complete, in the first cycle 6 teachers or 50% were declared complete and in the second cycle 12 teachers or 100% were declared complete.

Keywords: iHT, ability, learning media, canva

Pendahuluan

Di SDN 1 Babaktulung selama pandemi Covid-19, dalam pelaksanaan pembelajaran secara online siswa masih kesulitan dalam memahami materi karena siswa dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa dari 12 guru di SDN 1 Babaktulung yang menjadi subjek penelitian terdapat 3 guru atau 25,00% dalam kriteria CUKUP dan 9 guru lainnya atau 75,00% dalam kriteria KURANG, dan belum ada satupun guru yang berada dalam kriteria minimal BAIK dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 44,68 dalam kriteria KURANG

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran menjadi menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari pandemi Covid 19 dimana siswa diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan pandemi Covid 19 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai sarana dan media pembelajaran di pandemi Covid 19 (Nurhayati, 2020; Setyowati et al., 2020; Wahyuni & Fajri, 2020).

Tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di SDN 1 Babaktulung adalah dengan mengadakan *iHT*. Dalam kegiatan *iHT* guru akan dibimbing secara langsung untuk membantu guru-guru lebih efektif, sehingga diharapkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* akan meningkat (Harianja, 2022).

Keterampilan menurut Davis Gordon (2015:55) adalah “kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat.” Menurut Nadler (2016:73) keterampilan adalah “kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.” Menurut Dunnette (2013:33) menjelaskan bahwa keterampilan adalah “kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan diri dari hasil training dan pengalaman yang didapat.”

Wahjosumidjo (2012:83) mengartikan bahwa: “Kepala sekolah adalah seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas untuk memimpin suatu sekolah di mana diselenggarakan proses belajar mengajar, atau tempat di mana terjadi interaksi antara guru yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pelajaran. Sementara Rahman dkk (2016:106) mengungkapkan bahwa “Kepala sekolah adalah seorang guru (jabatan fungsional) yang diangkat untuk menduduki jabatan struktural (kepala sekolah) di sekolah”.

In House Training (iHT) terdiri dari dua kata *in house* dan *training*, dalam kamus bahasa Inggris *in house* artinya di dalam rumah sedangkan *training* artinya latihan. Adapun istilah *training* mempunyai banyak makna. dalam buku “Human Resource Management” (Noe, 2018: 267) *training* secara umum adalah “refers to a planned effort by a company to facilitate employees’ learning of job related competencies. The job competencies include knowledge, skill or behaviors that are critical for successful job performance” (pelatihan mengacu pada upaya yang direncanakan oleh perusahaan untuk memfasilitasi pembelajaran pada karyawan tentang kemampuan kerja terkait, kemampuan kerja meliputi keterampilan pengetahuan atau perilaku yang penting untuk kinerja yang sukses)(sianturi, 2021)

Dessler (2017: 263) mendefinisikan *training* (pelatihan) merupakan proses mengajarkan karyawan baru atau yang

sekarang, tentang keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk menjalankan pekerjaan mereka. Sikula mengatakan bahwa “pelatihan merupakan proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur *sistematis* dan terorganisasi, yang mana tenaga nonmanajerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis untuk tujuan-tujuan tertentu”. As’ad (dalam Sutrisno, 2019: 67) mengemukakan pelatihan sebagai usaha-usaha yang berencana yang diselenggarakan agar tercapai penguasaan akan keterampilan, pengetahuan, dan sikap-sikap yang relevan terhadap pekerjaan.

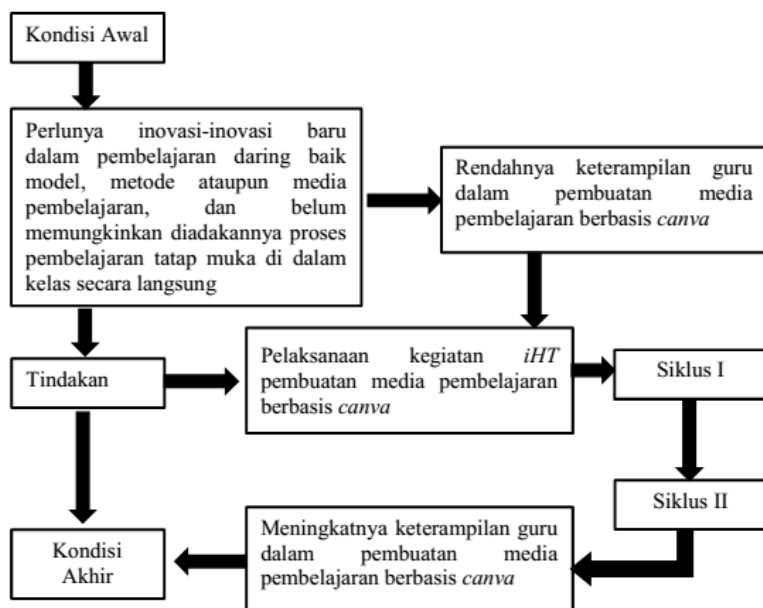
Aplikasi *canva* merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk membuat desain atau *storyboard* media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8.0*. *Canva* merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *canva*. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, *Canva* menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Untuk menggunakan *Canva*, aplikasi tersebut dapat diunduh secara gratis di playstore.

Selain itu, *Canva* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya: “1. Memiliki beragam desain yang menarik 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.” (Tanjung & Faiza, 2019:42).

Kerangka Berpikir

Penjelasan secara rinci mengenai pelaksanaan penelitian tindakan sekolah melalui kegiatan iHT sebagaimana dijelaskan bagan di bawah ini.

Gambar 1
Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas



Dari uraian pada kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat ditetapkan sebagai berikut :
“Peningkatan keterampilan guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* diduga dapat ditingkatkan dengan melakukan kegiatan *iHT*”

Metode

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Babaktulung yang beralamat di Babaktulung, Sendangmulyo. Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022 selama kurang lebih 3 (tiga) bulan dari bulan September 2021 sampai dengan bulan November 2021.

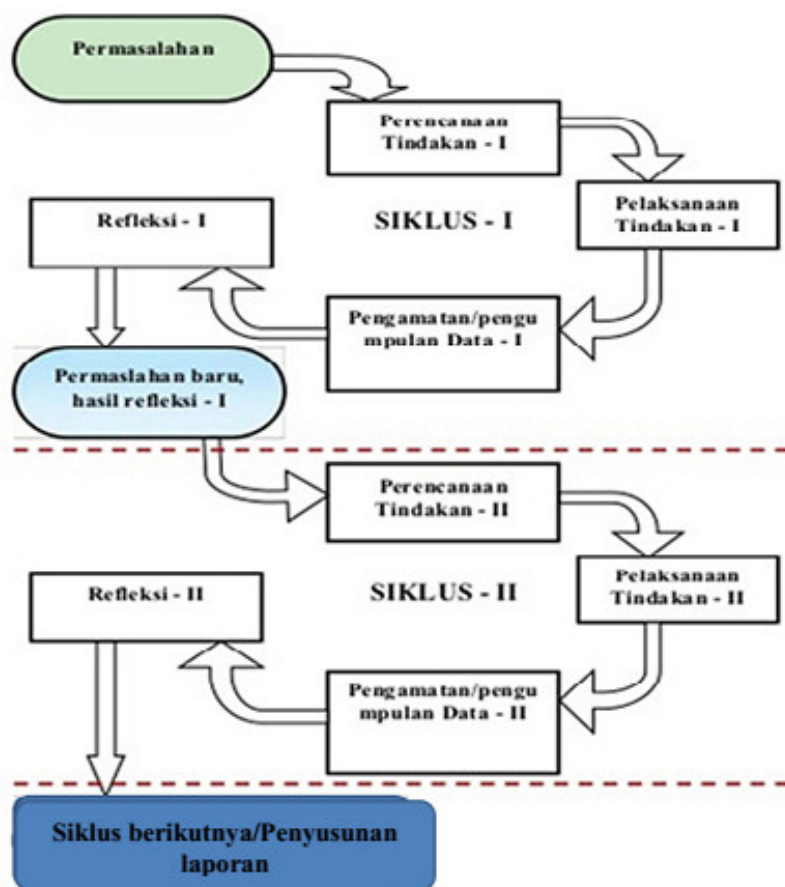
Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru di SDN 1 Babaktulung sebanyak 12 guru dengan penjelasan 10 guru kelas dan 2 guru mata pelajaran sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* melalui kegiatan *iHT*

Metode dan Rancangan Penelitian

Gambar 2

Siklus dalam Penelitian Tindakan Sekolah (Arikunto, 2010:17)



Cara Pengumpulan dan Validasi Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Alat pengumpulan data dalam PTS ini sebagai berikut menggunakan lembar observasi terdiri dari 3 komponen utama dengan 29 indikator penilaian. Adapun validasi data yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menerapkan bentuk triangulasi teknik pengumpulan data

Analisa Data

Cara menghitung hasil (skor) yang diperoleh dengan rumus mean atau rerata nilai menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284-285) yaitu sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah yang akan dirata-rata

Untuk menilai kemunculan indikator penilaian digunakan tabel di bawah ini.

Tabel 1
Penilaian Kemunculan Indikator

No	Kemunculan	Nilai	Ket
1	Tidak muncul	1	
2	Muncul, tidak sesuai	2	
3	Muncul, sesuai, kurang relevan/lengkap	3	
4	Muncul, sesuai, lengkap/relevan	4	

Di adaptasi dari Suharsimi Arikunto (2010:269) empat kategori predikat tersebut yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 2
Pedoman Penilaian Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

No	Rentang Skor	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	≥ 91	Sangat Baik	Tuntas
2	71-90	Baik	Tuntas
3	51-70	Cukup	Belum Tuntas
4	≤ 50	Kurang	Belum Tuntas

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Menyusun rencana kegiatan pelaksanaan pembinaan *in House Training*, menyusun review pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*, menyiapkan perangkat kegiatan iHT, mempersiapkan modul latihan berupa pemodelan dan bahan diskusi, mempersiapkan perangkat evaluasi pelaksanaan bimbingan teknis pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*, dan bekerjasama dengan guru-guru untuk menyiapkan tempat

dan perlengkapan pertemuan dengan menerapkan protokol kesehatan ketat sebagaimana ketentuan yang berlaku

Pelaksanaan Tindakan

Bersama-sama dengan guru, peneliti melakukan pengecekan tempat pelaksanaan kegiatan iHT untuk memastikan semua sesuai dengan protokol kesehatan di masa pandemi Covid 19. Pada awal pertemuan siklus 1 (pertama) ini peneliti menyampaikan tujuan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Sekolah di masa pandemi Covid 19. Setiap peserta menerima bimbingan pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* yang dituliskan dalam bentuk modul yang diberikan secara daring melalui aplikasi *WhatsApp Group* SDN 1 Babaktulung. Mengecek kehadiran masing-masing guru. Setelah semua guru hadir, kepala sekolah membuka kegiatan iHT. Guru diberi tugas untuk mencari contoh studi kasus sebagai dasar pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* sesuai dengan modul yang telah diberikan. Guru mengadakan diskusi mengenai hasil studi kasus perencanaan pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*. Kepala sekolah menanggapi hasil diskusi dan bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan. Guru diminta untuk merevisi media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang telah dibuat dan dikirimkan 3 hari sebelum pelaksanaan siklus kedua untuk dilakukan penilaian. Kepala sekolah menutup kegiatan iHT.

Pengamatan (observasi)

Melakukan pengamatan pelaksanaan kegiatan iHT . Meng-*close up* kejadian-kejadian khusus selama pelaksanaan pembinaan *in House Training* tentang pembinaan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*.

Refleksi

Mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan mendiskusikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus kedua. Kesan penyaji materi bimbingan pembuatan media

pembelajaran berbasis *canva*. Tanggapan-tanggapan pada pelaksanaan iHT pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*. Kesimpulan dan saran untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari siklus I yang masih belum berhasil. Secara umum, penerapan pembelajaran pada siklus II sama dengan penerapan pembelajaran pada siklus I, hanya saja dilakukan lebih cermat dan memperhatikan hal-hal yang masih belum tercapai pada saat siklus I. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Indikator Keberhasilan

Secara keseluruhan setelah data terkumpul, selanjutnya dipergunakan untuk menilai keberhasilan tindakan, dengan indikator : minimal hasil penilaian keterampilan guru adalah BAIK atau berada dalam rentang nilai 71-89, dan peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* secara klasikal minimal 85% dari jumlah peserta dinyatakan tuntas.

Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan prasiklus menunjukkan hasil penilaian keterampilan guru dalam Membuat pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* diperoleh data-data rata-rata nilai 46,68 dan masuk dalam kriteria kurang (K). Pada pelaksanaan kegiatan siklus pertama, keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* meningkat dari kondisi awal. Hasil siklus pertama menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 69,54 dan masuk dalam kategori cukup (C). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal hasil penilaian keterampilan guru dalam pembuatan

media pembelajaran berbasis *canva* adalah BAIK atau berada dalam rentang nilai ≥ 76 , dan secara klasikal minimal 85% dari jumlah peserta dinyatakan tuntas. Pada pelaksanaan kegiatan siklus kedua menunjukkan bahwa setiap guru telah menunjukkan peningkatan keterampilannya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai menjadi 89,66 dan masuk dalam kategori Baik (B).

Hasil pelaksanaan kegiatan perbaikan yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dapat dirangkum hasilnya sebagai berikut :

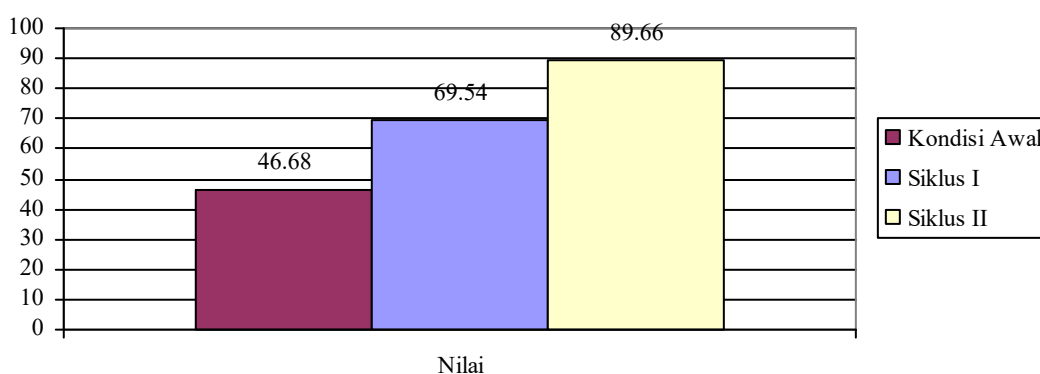
Tabel 3

Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus Kedua

No	Siklus	Nilai	Kriteria Penilaian
1	Kondisi Awal	46,68	K
2	Siklus I	69,54	C
3	Siklus II	89,66	B

Gambar 3

Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II



Secara jelas dalam bentuk diagram grafik di atas, peningkatan keterampilan guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* pada pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas. Khususnya kegiatan IHT yang berjalan di SD SDN 1 Babaktulung.

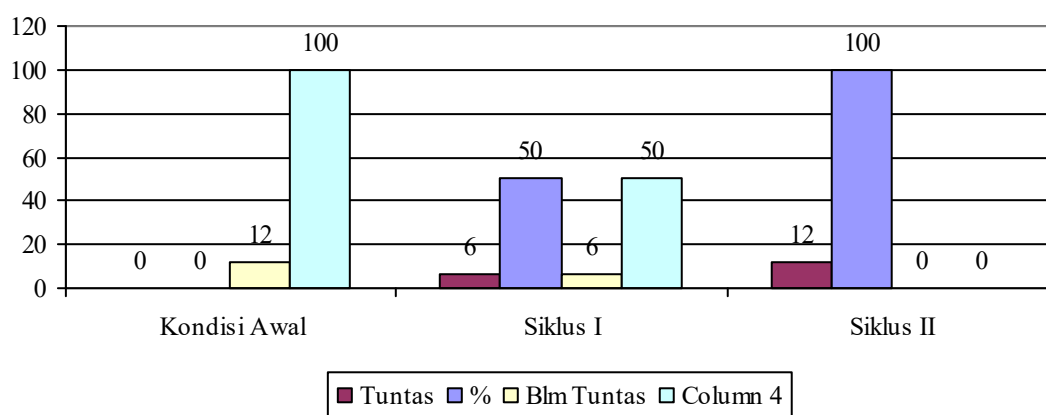
Adapun penjelasan peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* berdasarkan ketuntasan masing-masing guru secara individual sebagaimana dijelaskan tabel di bawah ini

Tabel 4
Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Berdasarkan Ketuntasan pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jml	%	Jml	%
1	Awal	0	0	12	100
2	Pertama	6	50	6	50
3	Kedua	12	100	0	0

Secara jelas dalam bentuk diagram grafik, peningkatan keterampilan guru di SDN 1 Babaktulung dalam dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* sebagaimana dijelaskan gambar di bawah ini.

Gambar 4
Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Berdasarkan Ketuntasan pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II



Penutup

Pelaksanaan kegiatan *in House Training* terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru-guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*. Aplikasi *Canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. *Canva* adalah aplikasi online yang mempunyai beragam *template* serta

fitu-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik.

Peningkatan keterampilan guru-guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian keterampilan guru-guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 44,68 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 69,54 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 89,66 dan masuk dalam kategori Baik (B). Adapun peningkatan keterampilan guru-guru di SDN 1 Babaktulung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* secara individu pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 6 guru atau 50% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 12 guru atau 100% dinyatakan tuntas

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. : Rineka Cipta
- Davis Gordon, (2015). "*Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*", Jakarta : PT. Pustaka Binaman Presindo
- Dessler, Gary (2017). *Manajemen Personalia*. Terjemahan Agus Darma, Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Dunnette, (2013). "*Keterampilan Pembukuan*", (Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Edy, Sutrisno, (2019), *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Kencana Prenada. Media Group, Jakarta.
- Harianja, S. (2022). Pelaksanaan Kegiatan iHT Dengan Aplikasi Google Meeting Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Menyusun RPP Daring Masa Pandemi COVID 19. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V7I1.956>

- Mondy, R. Wayne, Noe Robert M., (2018). *Human Resource Management, Tenth Edition*, Jilid I, Penerjemah Bayu Airlangga, M.M., Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Nadler, (2016). "*Keterampilan dan Jenisnya*", Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Nurhayati, R. (2020). Analisis SWOT Pelaksanaan Perkuliahan Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 di STAI Yogyakarta. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 5(1), 63–72. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V5I1.916>
- Rahman at all. (2016). *Peran Strategis Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jatinangor: Alqaprint.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- sianturi, darwin. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru Mengadakan Video Pembelajaran Melalui Kegiatan iHT Dengan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 6(2), 155–168. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V6I2.887>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- Wahjosumidjo. (2012). *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wahyuni, A. D., & Fajri, U. H. N. (2020). Implementasi E-Learning Sejarah Kebudayaan Islam Pada Masa Pandemi COVID-19 Di MTsN 4 Gunungkidul. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 5(2), 131–140. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V5I2.915>

