

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui In House Training (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022

Improving Teacher Competence in Creating Canva-Based Learning Media Through In House Training (IHT) at SD Negeri 6 Lanjas for the Academic Year 2021/2022

Dermawanto I*

*I SDN 6 Lanjas, Kab, Barito
Utara, Kalimantan Tengah
email:
dermawanto1@gmail.com

Abstrak

Peneliti yang sekaligus kepala sekolah melaksanakan observasi dan wawancara awal terhadap guru guna ingin mengetahui tentang kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. Hasilnya adalah, guru-guru sebenarnya sudah menggunakan alat digital sehari-hari berupa smart phone, akan tetapi guru belum mampu menjadikan alat digital yang sedang trend di masa kini sebagai media dalam proses belajar mengajar. Oleh karenanya disini peneliti hendak meningkatkan kompetensi Guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui In House Training (IHT).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah, Pada pra siklus peneliti baru mengamati seberapa besar Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dan hasilnya sangat rendah yakni skor rata-rata 4,1 atau 41,66% dari target skor maksimal 8, artinya Kompetensi GURU dalam membuat media pembelajaran berbasis canva kurang baik, pada siklus I peneliti sudah mengadakan In House Training untuk memperbaiki kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SD Negeri 6 Lanjas.

Di lihat dari hasil observasi ada peningkatan skor rata-rata dari pra siklus ke siklus I, hasil skor rata-rata observasi pra siklus hanya mencapai skor 4,1 atau 41,66% sementara pada siklus I mencapai 5,5 atau 77,5% dari target skor maksimal yakni 8 yang artinya kompetensi Guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik. Hal ini berarti ada kenaikan 35,84% dari skor pra siklus, ada siklus II hasil observasi mencapai skor 7,7 atau 93,33% dari target skor maksimal yakni 8 artinya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik. Hal ini berarti ada kenaikan 15,83% dari skor siklus I

Kata Kunci:

Kompetensi Guru
Media Canva
IHT

Keywords:

Teacher Competence
Media Canva
IHT

Abstract

The researcher who is also the principal of the school carried out initial observations and interviews with teachers in order to find out about teacher competencies in making Canva-based learning media. The result is that teachers actually use digital tools daily in the form of smart phones, but teachers have not been able to make digital tools that are currently trending as media in the teaching and learning process. Therefore, here researchers want to improve teacher competence in making Canva-based learning media through In House Training (IHT).

This research is a school action research. In the pre-cycle the researchers just observed how much the teacher's competence in making Canva-based learning media and the results were very low, namely the average score of 4.1 or 41.66% of the maximum target score of 8, meaning the TEACHER's competence in making Canva-based learning media is not good, in the first cycle the researchers have held In House Training to improve teacher competence in making Canva-based learning media at SD Negeri 6 Lanjas.

Judging from the results of observations there is an increase in the average score from pre-cycle to cycle I, the results of the average score of pre-cycle observations only reach a score of 4.1 or 41.66% while in the first cycle it reaches 5.5 or 77.5% of the maximum target score, which is 8, which means that the teacher's competence in making Canva-based learning media is good. This means that there is an increase of 35.84% from the pre-cycle score, there is a second cycle of observation results reaching a score of 7.7 or 93.33% of the maximum target score, which is 8, meaning that the teacher's competence in making Canva-based learning media is very good. This means that there is an increase of 15.83% from the first cycle score



PENDAHULUAN

Pemanfaatan aplikasi maupun sosial media untuk pembelajaran tidak dapat digeneralisasi. Hal ini disebabkan karena setiap pembelajaran memiliki karakteristik dan indikator-indikator pembeda yang menyebabkan suatu metode dan media tertentu tidak dapat disamaratakan. Materi yang diajarkan, karakteristik peserta didik, kondisi di lapangan, dan kompetensi pendidik merupakan indikator atau dasar untuk melakukan analisis kebutuhan pembelajaran berteknologi digital. Untuk itu seorang guru perlu melakukan persiapan dengan membuat rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran ini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan kelas yang diampu, karena tidak ada media yang generik untuk berbagai situasi dan kondisi belajar.

Pemilihan media pembelajaran dan pertimbangan penggunaan media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan *ACTION*, yaitu *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*. Dalam pemilihan media memerhatikan *access*, yaitu media yang kita perlukan tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Akses juga menyangkut kebijakan, misalnya apakah peserta didik diizinkan untuk menggunakannya atau tidak. Pertimbangan kedua dalam pemilihan media adalah *cost*. Misalnya mahalnya media pembelajaran multimedia harus diperhitungkan dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun. *Technology* menjadi pertimbangan ketiga dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu terkait ketersediaan suatu media dan kemudahan dalam mengoperasikannya. Pertimbangan keempat adalah *interactivity*. Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah. Pertimbangan dalam pemilihan media yang selanjutnya adalah *organization*, yaitu tentang dukungan pimpinan sekolah dan lembaga serta tentang pengorganisasiannya. Pertimbangan yang terakhir dalam memilih media pembelajaran adalah *novelty*, yaitu media yang lebih terkini biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Penggunaan media yang efektif diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat.

Menurut Asep Herry (2007) ada beberapa kriteria umum pemilihan media, antara lain: Kesesuaian dengan tujuan, Kesesuaian dengan materi pembelajaran, Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa, Kesesuaian dengan teori,

Kesesuaian dengan gaya belajar siswa, Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia

Media pembelajaran berteknologi digital merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan (*novelty*) yang biasanya akrab dengan peserta didik. Salah satu media yang saat ini sering digunakan adalah *canva* yaitu sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Peserta didik kita merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (*digital native*). Hal ini adalah suatu kewajaran karena setiap generasi memiliki karakteristiknya tersendiri sesuai zamannya. Fenomena ini sesuai dengan kalimat yang diutarakan Khalifah Ali Bin Abi Tholib bahwa "Didiklah anakmu sesuai zamannya". Peserta didik kita ini berkembang di zaman yang berbeda jauh dengan zaman kita sebagai peserta didik puluhan tahun yang lalu. Perbedaan antarzaman atau antargenerasi sebagai suatu hal yang wajar dan tidak untuk diperdebatkan.

Oleh karenanya disini peneliti yang juga berperan sebagai kepala SD Negeri 6 Lanjas hendak meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *canva* melalui *In House Training (IHT)*. *In House Training* merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada (Sujoko, 2012: 40). Pelatihan adalah sesuatu proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir, sehingga karyawan operasional belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu. Pelatihan merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui rangkaian kegiatan identifikasi, pengkajian serta proses belajar yang terencana. Hal ini dilakukan melalui upaya untuk membantu mengembangkan kemampuan yang diperlukan agar dapat melaksanakan tugas, baik sekarang maupun di masa yang akan datang. Ini berarti bahwa pelatihan dapat dijadikan sebagai sarana yang berfungsi untuk memperbaiki masalah kinerja organisasi, seperti efektivitas, efisiensi dan produktivitas.

masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *canva* masih rendah
2. Belum pernah dilaksanakan *In House Training (IHT)* untuk membahas kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *canva*
3. Guru belum mampu membuat *account Canva*, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sebelum dilaksanakan *In House Training* (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana kondisi kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva setelah dilaksanakan *In House Training* (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Apakah pelaksanaan *In House Training* (IHT) dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana kondisi kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sebelum di laksanakan *In House Training* (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Bagaimana kondisi kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva setelah dilaksanakan *In House Training* (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Apakah pelaksanaan *In House Training* (IHT) dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODOLOGI

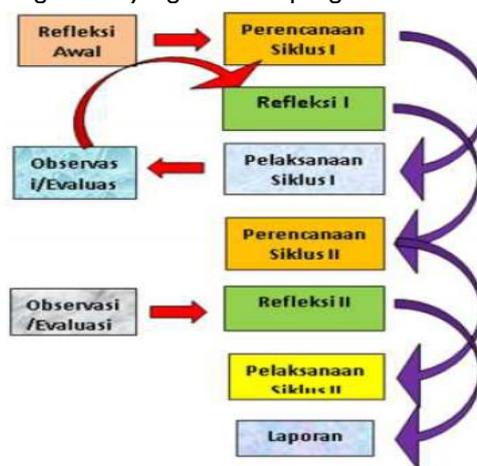
A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah (*School Action Research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian ini mengambil bentuk penelitian tindakan sekolah (PTS) yaitu peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui kunjungan kelas dalam rangka mengimplementasikan standar proses, yang terdiri dari 3 siklus dan masing- masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu :

- (1) tahap perencanaan program tindakan,
- (2) pelaksanaan program tindakan,
- (3) pengamatan program,
- (4) refleksi. Untuk lebih jelas lihat di bawah ini :
 - a) Rancangan /rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
 - b) Tindakan dilakukan setelah rancangan disusun. Tindakan merupakan bagian yang akan dilakukan dalam Penelitian Tindakan Sekolah dalam penelitian.
 - c) Pengamatan dilakukan waktu guru mengajar di kelas. Data yang dikumpulkan dapat berupa

data pengelolaan sekolah/madrasah. Instrumen yang umum dipakai adalah lembar observasi, dan catatan lapangan yang dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, misalnya aktivitas siswa selama pemberian tindakan berlangsung, reaksi mereka, atau pentunjuk-petunjuk lain yang dapat dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi.

- d) Refleksi, peneliti mengkaji melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.



(Gambar 2: Desain penelitian tindakan dimodifikasi dari Kemmis & Taggart 1992, dalam Santyasa 2004)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 6 Lanjas. Pemilihan tempat ini di mana penulis bertugas sebagai Kepala sekolah di Sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan pada semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 6 Lanjas. Berikut adalah jadwal kegiatan dan waktu penelitian:

Tabel 1 jadwal kegiatan dan waktu penelitian

KEGIATAN	WAKTU
Observasi Awal	Agustus
Briefing kepada guru tentang kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva yang baik	Agustus
In House Training (IHT) pertemuan 1 dan 2	September
Program In House Training (IHT) pertemuan 3 dan 4	September
Evaluasi Tindakan	Oktober
Menyusun laporan penelitian	Oktober

C. Prosedur Penelitian

1. Para siklus

Pada tahap ini peneliti hanya mengamati kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dalam melaksanakan pembelajaran di kelas artinya belum menerapkan In House Training (IHT) lalu hasilnya nanti sebagai pembanding siklus I dan II siklus yang sudah di laksanakan tindakan In House Training (IHT).

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merumuskan dan mempersiapkan: rencana jadwal pelaksanaan tindakan, rencana pelaksanaan In House Training (IHT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva, membuat lembar observasi, dan mempersiapkan kelengkapan lain yang diperlukan dalam rangka analisis data.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan In House Training (IHT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva siklus I dilaksanakan 2X In House Training (IHT). Pelaksanaan tindakan pada dasarnya disesuaikan dengan setting tindakan yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan.

c. Pengamatan

Setelah proses pembinaan kedisiplinan selesai maka dilakukan pengamatan selama seminggu terhadap guru. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis semua data atau informasi yang dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan, sehingga dapat diketahui berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilaksanakan dengan tujuan yang diharapkan.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merumuskan dan mempersiapkan melakukan tindak lanjut siklus I, akan tetapi dalam siklus II dilakukan perbaikan. Peneliti yang dalam hal ini adalah Kepala sekolah mencari kekurangan dan kelebihan penerapan In House Training (IHT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. Kelebihan yang ada pada siklus I dipertahankan pada siklus II, sedangkan kekurangannya diperbaiki. Peneliti menyiapkan lembar evaluasi (penilaian), lembar observasi untuk mengetahui

peningkatan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dalam mengajar .

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II juga dilaksanakan pada 10 hari ke 2 setelah siklus I. Proses tindakan pada siklus II dengan In House Training (IHT) berdasarkan pada pengalaman hasil dari siklus I. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan metode yang diterapkan berdasarkan tindakan pada siklus I, perbedaannya adalah pada siklus II dilaksanakan dengan pemberian materi kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva yang lebih detail lagi.

c. Pengamatan

Setelah proses pembinaan kedisiplinan selesai maka dilakukan pengamatan selama seminggu terhadap guru. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. Adapun yang di amati pada siklus 2 sama dengan yang diamati pada siklus I.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis semua data atau informasi yang dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan, sehingga dapat diketahui berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilaksanakan dengan tujuan yang diharapkan.

D. Metode Pengumpulan Data

Agar pelaksanaan In House Training (IHT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, Kepala sekolah mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas semua guru, disamping itu juga guru diminta mengisi absen kehadiran guru dalam mengikuti In House Training (IHT) dari semua guru di SD Negeri 6 Lanjas. Kemudian mendokumentasikan hasil pengamatan tersebut.

E. Indikator Kinerja

Tujuan penelitian tindakan sekolah yang dilakukan pada guru di SD Negeri 6 Lanjas adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui Program *In House Training* (IHT). Maka yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah In House Training (IHT) dapat menjadi pendekatan yang efektif kepada guru dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. Untuk mengukur keberhasilan penelitian ini, maka indikator kinerja berikutnya apabila hasil penelitian ini dengan valid dapat menunjukkan:

- a. Guru mampu membuat account Canva.
- b. Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.

- c. Guru mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
- d. Guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Lanjas dengan subjek penelitian adalah guru yang ada di sekolah ini. Jumlah dewan guru yang menjadi subyek penelitian adalah 6 orang. Adapun karakteristik kondisi awal guru di SD Negeri 6 Lanjas adalah sebagai berikut:

- a. Guru belum mampu membuat account Canva.
- b. Guru belum mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.
- c. Guru belum mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
- d. Guru belum mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva

Berikut adalah hasil pengamatan peneliti terhadap guru sebelum peneliti menerapkan In House Training (IHT)

NO	WAKTU	MATERI	PEMATERI
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	Panitia
2	08.00 – 09.20	Cara mendesain media pembelajaran melalui canva	Kepala sekolah
3	09.20 – 10.40	Praktek membuat media pembelajaran berbasis canva	Kepala sekolah

Tabel 2 Hasil observasi pra siklus

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Skor total
		Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	
1	MAGRI D, S.Pd	2								5
2	LISMAH, S.Pd									4
3	SITTI NOOR HADIYATI, S.Pd									4
4	LELUYE NI, S.Pd									4
5	REMA SUPIAWATI, S.Pd									4
6	HERIAN A, S.Pd									4
Skor rata-rata										4,1

Keterangan:

- Aspek 1: Guru mampu membuat account Canva.
- Aspek 2: Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.
- Aspek 3: Guru mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
- Aspek 4: Guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva

Skor maksimal tiap guru : $2 \times 4 = 8$

Ya: 2

Tidak: 1

Kriteria:

7-8: Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik

5-6 : Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik

≤ 4 : Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva kurang baik

Pada pra siklus ini skor rata-rata guru adalah 4,1 artinya kurang baik

B. Siklus I

1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sarana dan pra sarana dalam melaksanakan program In House Training (IHT) untuk meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva.

Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Waktu dan Pelaksanaan In House Training (IHT) pertemuan ke 1

NO	WAKTU	MATERI	PEMATERI
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	
2	08.00 – 09.20	Kepala sekolah menunjukkan beberapa media ajar dalam bentuk canva	Kepala sekolah
3	09.20 – 10.40	Membuat account Canva	Kepala sekolah

Waktu dan Pelaksanaan In House Training (IHT) pertemuan ke 2

2. Hasil Pengamatan

Setelah kegiatan Program In House Training (IHT) berlangsung, peneliti bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dengan mengisi lembar observasi yang telah disusun sebelum melaksanakan kegiatan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva.

Adapun Indikator dan aspek-aspek yang dinilai dalam pengamatan ini meliputi :

- Aspek 1: Guru mampu membuat account Canva.
- Aspek 2: Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.
- Aspek 3: Guru mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
- Aspek 4: Guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva

Tabel 3 Hasil Observasi Siklus

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Skor total
		Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	

1	MAGRID, S.Pd	2		2			1		1	6
2	LISMAH.S. Pd	2			1		1		1	5
3	SITTI NOOR HADYAT I, S.Pd	2		2			1		1	6
4	LELUYENI .S.Pd	2			1		1		1	5
5	REMA SUPIAWA TI, S.Pd	2		2			1		1	6
6	HERIANA .S.Pd	2			1		1		1	5
Skor rata-rata										5,5

Keterangan:

Aspek 1: Guru mampu membuat account Canva.

Aspek 2: Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.

Aspek 3: Guru mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva

Aspek 4: Guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva

Skor maksimal tiap guru : $2 \times 4 = 8$

Ya: 2

Tidak: 1

Kriteria:

7-8: Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik

5-6 : Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik

≤ 4 : Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva kurang baik

Pada siklus I ini skor rata-rata guru adalah 5,5

artinya Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik

3. Refleksi

Pada siklus I peneliti (kepala sekolah) sudah mengadakan Program In House Training (IHT) untuk memperbaiki kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SD Negeri 6 Lanjas. Di lihat dari hasil observasi ada peningkatan skor rata-rata dari pra siklus ke siklus I, dimana hasil skor rata-rata observasi pra siklus hanya mencapai skor 5 sementara pada siklus I mencapai 5,5 yang artinya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik.

Ada 4 aspek yang di nilai dalam penelitian ini yakni Guru mampu membuat account Canva, aspek ke 2 adalah Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva, aspek ke 3 Guru mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dan aspek ke 4 Guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva.

C. Siklus II

Pada siklus II, kegiatan Program In House Training (IHT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva tahapannya sama dengan siklus I akan tetapi disini kepala sekolah sangat menekankan betul terhadap beberapa guru yang

masih belum faham tentang beberapa media yang di gunakan dalam mengajar.

I. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sarana dan pra sarana dalam melaksanakan program In House Training (IHT) untuk meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva.

Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Waktu dan Pelaksanaan In House Training (IHT) pertemuan ke 3

NO	WAKTU	MATERI	PEMATERI
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	
2	08.00 – 09.20	Berbagai jenis lay out dalam aplikasi canva	Kepala sekolah
3	09.20 – 10.40	Mendesain materi pelajaran dalam bentuk canva	Kepala sekolah

Waktu dan Pelaksanaan In House Training (IHT) pertemuan ke 4

NO	WAKTU	MATERI	PEMATERI
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	Panitia
2	08.00 – 09.20	Menyampaikan materi pelajaran melalui desain canva yang sudah di buat	Kepala sekolah
3	09.20 – 10.40	Membuat materi ajar dalam media canva	Kepala sekolah

2. Hasil Pengamatan

Setelah kegiatan Program In House Training (IHT) berlangsung, peneliti bertindak sebagai observer yang bertugas mengamati kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dengan mengisi lembar observasi yang telah disusun sebelum melaksanakan kegiatan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva.

Adapun Indikator dan sspek-aspek yang dinilai dalam pengamatan ini meliputi :

Aspek 1: Guru mampu membuat account Canva.

Aspek 2: Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.

Aspek 3: Guru mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva

Aspek 4: Guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan media canva

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh kajian teori yang peneliti lakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada pra siklus peneliti baru mengamati seberapa besar Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dan ternyata hasilnya sangat rendah yakni mendapat skor rata-rata cuma 4,1 atau 41,66% dari target skor maksimal

yakni 8, artinya Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva kurang baik

Lalu di lanjutkan siklus I peneliti (kepala sekolah) sudah mengadakan In House Training (IHT) untuk memperbaiki kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SD Negeri 6 Lanjas.

Di lihat dari hasil observasi ada peningkatan skor rata-rata dari pra siklus ke siklus I, dimana hasil skor rata-rata observasi pra siklus hanya mencapai skor 4,1 atau 41,66% sementara pada siklus I mencapai 5,5 atau 77,5% dari target skor maksimal yakni 8 yang artinya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik. Hal ini berarti ada kenaikan 35,84% dari skor pra siklus.

Selanjutnya pada siklus II hasil observasi mencapai skor 7,7 atau 93,33% dari target skor maksimal yakni 8 artinya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik. Hal ini berarti ada kenaikan 15,83% dari skor siklus I.

In House Training (IHT) dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SD Negeri 6 Lanjas dapat dilakukan sesuai kondisi sekolah yang ada. Dari hasil analisis diperoleh hasil bahwa, In House Training (IHT) sangat efektif untuk meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva, karena guru memiliki kesempatan mendiskusikan secara bersama-sama untuk mengkaji dan memecahkan permasalahan berdasarkan keadaan di lapangan, kemudian dapat memperbaikinya atau melakukan tindak lanjut pada siklus berikutnya secara terus menerus apabila masalah belum terselesaikan.

Peneliti membuat saran-saran berikut:

1. Untuk Guru

Dengan meningkatkan ketrampilannya dalam membuat bahan ajar *microlearning* sudah tentu akan membawa dampak positif baik bagi diri guru sendiri dan juga bagi para siswa.

2. Untuk Para Kepala sekolah

Bagi para kepala sekolah teruskan mencari dan menerapkan program-program yang pas dan cocok untuk memperbaiki kualitas pengajar di sekolah. Hal ini akan menunjang sekali pada tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi kalangan umum

Bagi kalangan umum bisa membaca dan menjadikan referensi hasil tulisan saya ini untuk memilih metode dalam meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva.

Dengan terselesaikannya penulisan Artikel ini, peneliti tak lupa mengucapkan puji syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Peneliti menyadari adanya kekurangan dan kelemahan yang ada dalam PTK ini, oleh karena itu saran dan kritik dari berbagai pihak tetap peneliti harapkan. Semoga Artikel ini bisa bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Akhirnya tak lupa peneliti sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sepenuhnya dalam menyelesaikan Artikel ini.

REFERENSI

- Arikunto Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Badudu – Zain. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Boediono. 1998. *Pembinaan Profesi Guru dan Psikologi Pembinaan Personal*. Jakarta ; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Imam Gunawan. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suharjo. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Malang: Lembaga Cakrawala Indonesia (LCI).
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Fokus Media.
- Alim Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: e-learning Unesa.
- Bimo, Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Andi.
- Depdikbud, 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdikbud. 2016. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.

UCAPAN TERIMA KASIH