

Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui *In House Training (IHT)* Pada Sekolah Binaan di SMP Negeri 9 Palangka Raya

Increasing Teacher Competence in Making Canva-Based Learning Media Through In House Training (IHT) in Target Schools at Junior High School Negeri 9 Palangka Raya

Oleh: Made Agustus

e-mail: made17agustus@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan mengacu pada upaya yang direncanakan oleh perusahaan untuk memfasilitasi pembelajaran pada karyawan tentang kompetensi kerja terkait, kompetensi kerja meliputi keterampilan pengetahuan atau perilaku yang penting untuk kinerja yang sukses). Kesimpulannya, *In House Training* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelatihan guru yang dilaksanakan berdasarkan permintaan pihak madrasah, pesertanya berasal dari satu madrasah, dengan materi pelatihan yang disesuaikan oleh pihak madrasah khususnya dalam penggunaan alat peraga, dan dilaksanakan di madrasah tempat guru tersebut bekerja.

In House Training (IHT) dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 9 Palangka Raya 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.

Kata Kunci : Peningkatan Kompetensi Guru, Canva, *In House Training*.

ABSTRACT

Training refers to efforts planned by the company to facilitate the learning of employees about work-related competencies, work competencies include knowledge or behavioral skills that are essential for successful performance). In conclusion, the in-house training referred to in this study is teacher training carried out at the request of the madrasah, the participants come from one madrasah, with training materials adapted by the madrasah, especially in the use of visual aids, and carried out at the madrasah where the teacher works.

In House Training (IHT) in increasing teacher competence in making canvas-based learning media at SMP Negeri 9 Palangka Raya can be carried out according to existing school conditions. From the results of the analysis, the results show that In House Training (IHT) is very effective for increasing teacher competence in making Canva-based learning media, because teachers have the opportunity to discuss together to study and solve problems based on conditions in the field, then they can improve or carry out follow up on the next cycle continuously if the problem has not been resolved.

Keywords: Teacher Competency Improvement, Canva, *In House Training*.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mengubah perilaku belajar lebih baik dari sebelumnya. Perubahan perilaku belajar pada masa pandemi covid saat ini perlu dilakukan perubahan dari sebelum dan terjadinya pandemic covid, maka pembelajaran perlu dicermati sesuai dengan kondisi saat ini. Salah satu yang perlu dilakukan dalam pembelajaran saat ini dengan pemanfaatan aplikasi untuk mendukung pembelajaran, perlu disadari bahwa aplikasi 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.

Pada pembelajaran di masa covid-19 saat ini yang 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.

Media pembelajaran berteknologi digital merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan (*novelty*) yang biasanya akrab dengan peserta didik. Peserta didik kita merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital (*digital native*). Hal ini, suatu kewajiban karena setiap generasi memiliki karakteristiknya tersendiri sesuai zamannya. Peserta didik kita berkembang di zaman yang

berbeda jauh dengan zaman kita sebagai peserta didik puluhan tahun yang lalu.

Oleh karenanya disini peneliti yang juga berperan sebagai Pengawas Pembina SMP Negeri 9 Palangka Raya hendak meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui *In House Training (IHT)*. 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.

Tujuan utama penggunaan alat peraga adalah agar siswa dapat memahami konsep-konsep atau ide-ide dalam matematika yang sifatnya abstrak, dipahami dan dicapai oleh penalaran siswa. Pada usia anak sekolah dasar (SD) masih memerlukan bantuan alat yang sifatnya nyata, terlihat dengan jelas, dalam menangkap ide atau konsep yang diajarkan. Misalnya untuk menjelaskan penjumlahan $4 + 5$ pada siswa sekolah dasar (SD) guru harus menunjukkan gambar gabungan benda (misalnya mobil, bunga, atau yang lainnya).

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, 2008: 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 kompetensi kerja terkait, kompetensi kerja meliputi keterampilan pengetahuan atau perilaku yang penting untuk kinerja yang sukses). Kesimpulannya, *in House Training* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelatihan guru yang dilaksanakan berdasarkan permintaan pihak madrasah, pesertanya berasal dari satu madrasah, dengan materi pelatihan yang disesuaikan oleh pihak madrasah khususnya dalam penggunaan alat peraga, dan dilaksanakan di madrasah tempat guru tersebut bekerja.

Menurut M. Ngali Purwanto (2012: 96) Program *In-house Education/In house Training* adalah suatu usaha pelatihan atau pembinaan yang memberi kesempatan kepada seseorang yang mendapat tugas jabatan tertentu dalam hal tersebut adalah guru, untuk mendapat pengembangan kinerja. *in house training/ In house training* juga bisa dikatakan sebagai suatu program sekaligus metode pelatihan dan pendidikan dalam jabatan yang dilaksanakan dengan cara langsung bekerja di tempat untuk belajar dan meniru suatu pekerjaan dibawah bimbingan seorang pengawas. *In house training* diberikan kepada guru-guru yang dipandang perlu meningkatkan ketrampilan/pengetahuannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan.

In House Training adalah program pelatihan / training yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan atau organisasi dengan menggunakan tempat pelatihan sendiri, peralatan sendiri, menentukan peserta dan dengan mendatangkan *Trainer* sendiri. Jadi, anda menyiapkan tempat (baik itu di kantor, di hotel, dll) kemudian menyediakan peralatan dan mendatangkan *Trainer* yang sesuai dengan topik tertentu yang dibutuhkan. Pelatihan sangat diperlukan untuk diberikan kepada karyawan sebagai bagian dari persyaratan legislatif untuk kinerja industri dan standar keselamatan atau persyaratan pendidikan berkelanjutan. Hal ini pun sangat dibutuhkan untuk menjaga kualitas SDM untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki dan relevan dengan yang mereka hadapi dalam bekerja.

Bentuk Kegiatan *In house training* Menurut gagasan supervisi modern, *Inhouse training* atau pendidikan dalam jabatan merupakan bagian yang integral dari program supervisi yang harus diselenggarakan oleh madrasah-madrasah setempat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan sendiri dan memecahkan persoalan-persoalan sehari-hari yang menghendaki pemecahan segera. Program *inservice-training* atau *refreshing* ini dipimpin oleh pengawas setempat sendiri atau dengan bantuan para ahli dalam lapangan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 9 Palangka Raya, 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 2 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 petunjuk-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. Prosedur Penelitian 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).

Agar pelaksanaan *In House Training* (IHT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, Pengawas 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 SMP Negeri 9 Palangka Raya kemudian mendokumentasikan hasil pengamatan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 9 Palangka Raya dengan subjek penelitian adalah guru yang ada di sekolah ini dan dengan sukarela mengikuti *Inhouse Training*. Jumlah dewan guru yang menjadi subyek penelitian adalah adalah 12 orang.

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Skor Total
		Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	
1	Guru 1	2			1		1		1	4
2	Guru 2		1		1		1		1	4
3	Guru 3		1		1		1		1	4
4	Guru 4		1		1		1		1	4
5	Guru 5		1		1		1		1	4
6	Guru 6		1		1		1		1	4
7	Guru 7		1		1		1		1	4
8	Guru 8		1		1		1		1	4
9	Guru 9		1		1		1		1	4
10	Guru 10		1		1		1		1	4
11	Guru 11		1		1		1		1	4
12	Guru 12		1		1		1		1	4
Skor rata-rata										4

Tabel 1. Hasil Observasi Prasiklus

Keterangan:

Aspek 1: Guru mampu membuat account Canva.

Aspek 2: Guru mampu mendesain materi pembelajaran melalui canva.

Aspek 3: Guru mampu 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.

Siklus I

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.

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

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Skor Total
		Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	
1	Guru 1	2		2			1		1	6
2	Guru 2	2			1		1		1	5
3	Guru 3	2		2			1		1	6
4	Guru 4	2			1		1		1	5
5	Guru 5	2		2			1		1	6
6	Guru 6	2			1		1		1	5
7	Guru 7	2		2			1		1	6
8	Guru 8	2			1		1		1	5
9	Guru 9	2		2			1		1	6
10	Guru 10	2			1		1		1	5
11	Guru 11	2		2			1		1	6
12	Guru 12	2			1		1		1	5
Skor rata-rata										5,5

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

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.

Pada siklus I peneliti (Pengawas Sekolah) sudah mengadakan Program *In House Training* (IHT) untuk memperbaiki kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 9

Palangka Raya. 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.

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 Pengawas Sekolah sangat menekankan betul terhadap beberapa guru yang masih belum faham tentang beberapa media yang di gunakan dalam mengajar. 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.

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

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Skor Total
		Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	
1	Guru 1	2		2		2		2		8
2	Guru 2	2		2		2			1	7
3	Guru 3	2		2		2		2		8
4	Guru 4	2		2		2		2		8
5	Guru 5	2		2		2		2		8
6	Guru 6	2		2		2		2		8
7	Guru 7	2		2		2		2		8
8	Guru 8	2		2		2			1	7
9	Guru 9	2		2		2		2		8
10	Guru 10	2		2		2		2		8
11	Guru 11	2		2		2		2		8
12	Guru 12	2		2		2		2		8
Skor rata-rata										7,7

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II

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 II ini skor rata-rata guru adalah 7,7 artinya Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik.

Dari hasil observasi ada peningkatan skor rata-rata dari pra siklus ke siklus I sampai ke siklus II, 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. Lalu siklus II mencapai skor 7,7 artinya Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik.

In House Training (IHT) dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 9 Palangka Raya dapat dilakukan melalui pengamatan dan pemantauan Pengawas Sekolah dalam kegiatan *In House Training (IHT)*. Dari hasil analisis diperoleh hasil bahwa, *In House Training (IHT)* sangat efektif untuk meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva, karena guru menjadi lebih terbuka dengan hal-hal baru dan mau belajar tentang sesuatu yang baru, kemudian peneliti melakukan tindak lanjut pada siklus berikutnya secara terus menerus apabila masalah belum terselesaikan.

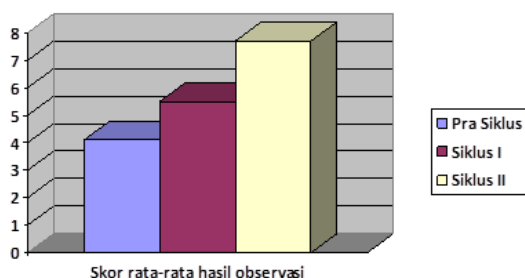
Berdasarkan hasil penelitian siklus II dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat perlu diterapkan *In House Training (IHT)* yang bertujuan untuk membantu guru dalam memecahkan permasalahan yang ditemui terutama membantu kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva.
- 2) Pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II berjalan dengan baik sehingga menunjukkan hasil yang menggembirakan sesuai dengan yang diharapkan.
- 3) Bahwa *In House Training (IHT)* dapat meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva, Oleh karena itu guru perlu selalu mengasah diri dalam menguasai langkah-langkah membuat bahan ajar *microlearning* dan mengaplikasikannya dalam pelaksanaan dan penilaian pembelajaran.

4) Peningkatan kemampuan dan keterampilan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva perlu selalu ditingkatkan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam upaya peningkatan mutu Pendidikan.

Hasil akhir penelitian ini adalah *In House Training (IHT)* dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 9 Palangka Raya. Berikut adalah grafik peningkatan kinerja guru dari pra siklus, siklus I ke siklus II.

Grafik 1. Peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva dari pra siklus, siklus I ke siklus II.



Peneliti yang sekaligus Pengawas Sekolah melaksanakan observasi dan wawancara awal terhadap guru-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-alat digital yang sedang trend di masa kini sebagai media dalam proses belajar mengajar. Oleh karenanya disini peneliti yang juga berperan sebagai kepala SMP Negeri 9 Palangka Raya hendak meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui *In House Training (IHT)*.

Hasil penelitian 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 artinya Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva kurang baik

Lalu di lanjutkan siklus I peneliti (Pengawas Sekolah) sudah mengadakan *In House Training (IHT)* untuk memperbaiki kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 9 Palangka Raya.

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 sementara pada siklus I mencapai 5,5 yang artinya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva baik. Selanjutnya pada siklus II hasil observasi mencapai skor 7,7 artinya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva sangat baik.

In House Training (IHT) dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 9 Palangka Raya 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan sekolah 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

Hasil observasi 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.

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 SMP Negeri 9 Palangka Raya 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.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja. Grafindo Persada.
- Alfaris, Sujoko. 2012. *Peningkatan Kemampuan Guru. Mata Pelajaran Melalui In House Training*. Jurnal. Pendidikan Penabur. 11 (18): 27-39
- Alim Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: e-learning Unesa.
- Asep Heri Hernawan, dkk. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bimo, Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta.
- Danim, Sudarwan. 2012. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*, Edisi. 2. Jakarta: PT Rineka Cipta Utama
- Depdikbud. 2016. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah, 2000, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Penerbit PT. Asdi.
- Gerlach dan Elly. 2007. *Pengertian Media* Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Imam Gunawan. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Meldona. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Malang, UIN-Malang Press,
- Noe et al. 2008, *Manajemen Sumber Daya Manusia Mencapai Keunggulan. Bersaing*, Jakarta, Salemba Empat,
- Purwanto, Ngalm. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Siagian, S. P. (2003). *Teori dan Praktek Kepemimpinan (cetakan kelima)*. Jakarta: Rineka Cipta

- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja RoSDakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suharjono. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Malang: Lembaga Cakrawala Indonesia (LCI).
- Sutrisno, Edi. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Usamah, A. ., & Fajri Lutfi, A. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Canva Untuk SD Aisiyah Kuningan: Arabic Language Learning Based On Canva Multimedia For SD Aisiyah Kuningan. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 63–72.
<https://doi.org/10.33084/bitnet.v7i2.4279>