

Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Melalui Kegiatan IHT

Tri Winarsih
SMAN 3 Bandar Lampung

* Corresponding Author. E-mail: triwinarsih663@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menekankan kepada peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan pelaksanaan kegiatan iHT di masa pandemi Covid 19. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dengan empat langkah pokok, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 guru mata pelajaran di SMAN 3 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan iHT terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kompetensi guru-guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 70,93 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B). Adapun peningkatan kompetensi guru-guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva secara individu pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 10 guru atau 55,56% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 18 guru atau 100% dinyatakan tuntas.

Kata Kunci: Canva, IHT, Kompetensi

Pendahuluan

Dalam pendidikan, seorang pendidik mempengaruhi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sedangkan tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai peserta didik setelah mengadakan pendidikan (Qomario, dkk. 2022). Pada hakikatnya belajar dalam pendidikan formal yang meliputi SD, SMP sampai jenjang SMA/K merupakan sebuah kewajiban seseorang dalam memperoleh sebuah ilmu pengetahuan yang bersifat teoritis dan wawasan (Hidayat, A.Y., dkk.,2022). Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran terutama minat peserta didik (Yuniati, 2012). Ikhsan, et al. (2022) minat muncul karena adanya perhatian yang besar terhadap suatu objek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Roestiyah (2013), menyatakan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru harus memiliki strategi.

Media pembelajaran adalah alat belajar yang sangat berperan penting dalam suatu

proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal khususnya di masa pandemi Covid 19. Beragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pengajaran, disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas guru sendiri dalam menggunakannya (Rosdiana, 2016). Penggunaan media akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran, karena belajar menggunakan media dapat dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan, dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, salah satunya adalah penggunaan teknologi berbasis komputer dalam ilmu inovasi model pembelajaran.

Di SMAN 3 Bandar Lampung 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 18 guru di SMAN 3 Bandar Lampung yang menjadi subjek penelitian terdapat 6 guru atau 33,33% dalam kriteria CUKUP dan 12 guru lainnya atau 66,67% dalam kriteria KURANG, dan belum ada satupun guru yang berada dalam kriteria minimal BAIK dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 45,88 dalam kriteria KURANG.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena siswa tidak hanya memerhatikan memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media (Rusman, 2012). Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi *canva* karena adanya teknologi computer/smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e learning. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran menjadi menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari pandemi Covid 19 dimana peserta didik 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.

Upaya kepala sekolah sebagai sutradara sekaligus sebagai aktor yang paling berperan dalam proses manajemen untuk dapat meningkatkan kompetensi guru sehingga dapat proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik seperti yang diharapkan. Kepala sekolah merupakan sosok pemimpin dan sekaligus bertindak sebagai seorang arsitektur di lembaga pendidikan. Sebagai seorang pemimpin, kepala sekolah harus berupaya membina dan meningkatkan kompetensi guru demi pencapaian tujuan sekolah. Rendahnya kemampuan guru keterampilan dalam menggunakan aplikasi *canva* tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru tentang apa dan bagaimana pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang baik dan benar disesuaikan dengan kondisi pandemi Covid 19. Untuk dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* tersebut maka diperlukan adanya upaya pembinaan dan pemberian bantuan terhadap guru-guru tersebut. Tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di SMKN 3 Terbanggi Besar 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.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Khairil Anwar No. 30 Kecamatan Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung. Langkah-langkah PTS yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. subjek penelitian adalah guru di SMAN 3 Bandar Lampung sebanyak 18 guru mata pelajaran sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* melalui kegiatan *iHT*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, dan observasi. Secara keseluruhan setelah data terkumpul, selanjutnya dipergunakan untuk menilai keberhasilan tindakan, dengan indikator: a) Minimal hasil penilaian kompetensi guru adalah BAIK atau berada dalam rentang nilai 71-89. b) Peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* secara klasikal minimal 85% dari jumlah peserta dinyatakan tuntas.

Hasil dan Pembahasan

Pada Tindakan Penelitian siklus kesatu ini, *iHT* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan mengacu kepada dasar-dasar rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Kegiatan *iHT* diutamakan pada penjelasan dan praktik untuk mengisi, mempersiapkan, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Setelah Tindakan Penelitian siklus kesatu diketahui bahwa masih kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* mengingat banyaknya komponen yang tercakup didalamnya, dan kepala Sekolah masih kesulitan dalam melaksanakan bimbingan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang digunakan misalnya koneksi internet yang kadang-kadang terputus dan perangkat IT yang kurang mendukung.

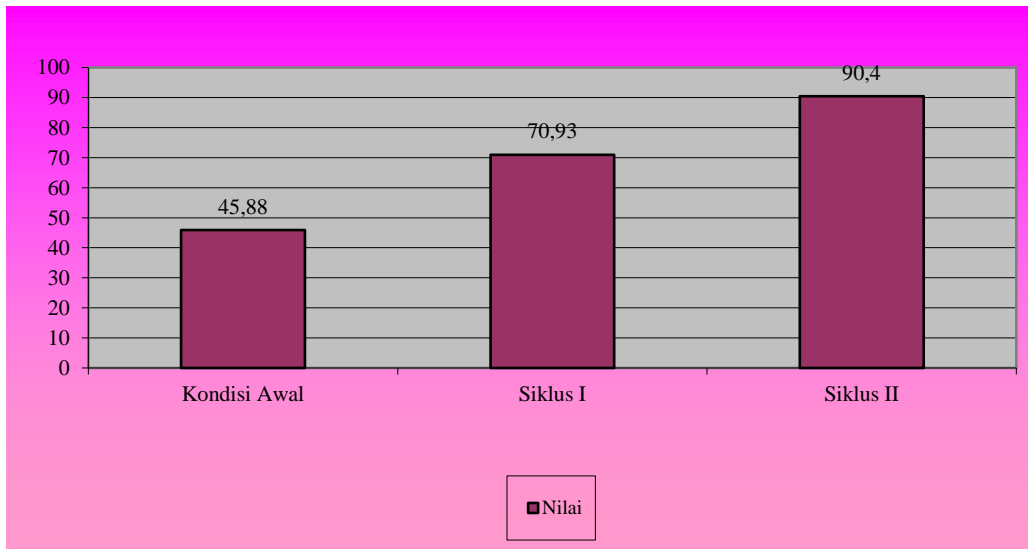
Hasil observasi terhadap tindakan siklus kesatu terhadap kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* menunjukkan bahwa kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kriteria kurang (K). Hasil siklus pertama menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 70,93 dan masuk dalam kategori cukup (C) dan terdapat satu orang responden yang dinyatakan telah meningkat keterampilannya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

Sebagaimana pada Tindakan Penelitian siklus kedua, *iHT* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan mengacu kepada dasar-dasar rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Kegiatan *iHT* diutamakan pada penjelasan dan praktik untuk mengisi, mempersiapkan, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Setelah Tindakan Penelitian siklus kedua dapat disimpulkan memenuhi kriteria dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga semua guru yang mengikuti kegiatan *iHT* dinyatakan meningkat keterampilannya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan baik. Hasil observasi terhadap Tindakan Penelitian siklus kedua menunjukkan bahwa semua guru telah meningkat keterampilannya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai menjadi 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B). Dari data-data yang diperoleh sebagai hasil pelaksanaan kegiatan perbaikan yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dapat dirangkum hasilnya pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus Kedua

No	Siklus	Nilai	Kriteria Penilaian
1	Kondisi Awal	45,88	K
2	Siklus I	70,93	C
3	Siklus II	90,40	B

Secara jelas dalam bentuk diagram grafik, peningkatan kompetensi guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sebagaimana dijelaskan gambar 1.



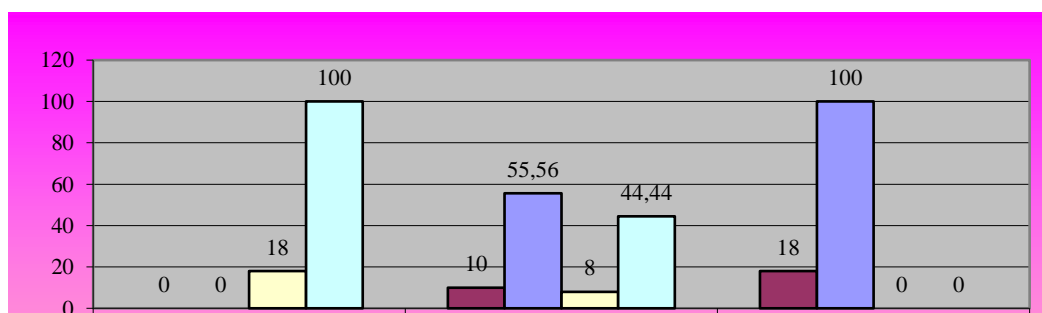
Gambar 1. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

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

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peningkatan kompetensi guru dalam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jml	%	Jml	%
1	Awal	0	0	18	100
2	Pertama	10	55,56	8	44,44
3	Kedua	18	100	0	0

Secara jelas dalam bentuk diagram grafik, peningkatan kompetensi guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sebagaimana dijelaskan gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Berdasarkan Ketuntasan pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Pandemi Covid-19 yang masih terus mewabah hingga saat ini, menuntut semua pihak, salah satunya bidang pendidikan melakukan strategi cerdas dan inovatif agar berbagai aktifitas pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Konsep belajar tiada henti dalam segala situasi, harus menjadikan semangat para guru agar kreatif dalam rangka turut mencerdaskan peserta didik sebagai generasi emas bangsa di masa mendatang.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, seorang guru harus menguasai teknologi. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media dalam pembelajaran. Dua unsur yang sangat penting pada proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Akar dari permasalahannya adalah tidak banyak guru yang mampu melakukan kegiatan pengembangan profesionalisme. Rendahnya motivasi dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat berakibat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan Purwono *et al* (2014) yang menyatakan bahwa media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan suatu upaya yang tepat dan cepat, salah satunya adalah pelaksanaan iHT bagi para guru SMKN 3 Terbanggi Besar di dalam membantu para guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. iHT merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada. Kegiatan iHT dapat dilaksanakan di sekolah dengan pertimbangan bahwa kegiatan tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi bersama guru lain yang memiliki kompetensi sesuai dengan tugasnya sebagai guru. Dengan strategi ini diharapkan dapat lebih menghemat waktu, biaya, dan dapat mendayagunakan potensi yang ada di sekolah. iHT 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). iHT merupakan pelatihan yang dilaksanakan secara internal oleh kelompok kerja guru, sekolah atau tempat lain yang ditetapkan sebagai penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan berdasar pada pemikiran bahwa sebagian kemampuan dalam meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan secara eksternal, namun dapat dilakukan secara internal oleh guru sebagai trainer yang memiliki kompetensi yang belum dimiliki oleh guru lain. Sedangkan ketentuan peserta dalam iHT minimal 4 orang dan maksimal 20 orang (Danim dkk, 2012)

Pada kondisi pandemi, diperlukan adaptasi untuk memenuhi tuntutan pembelajaran jarak jauh di dunia pendidikan, salah satu hal yang penting untuk dipersiapkan adalah video pembelajaran. Hal ini penting untuk dipersiapkan setiap guru, agar siswa mendapatkan materi yang menarik untuk dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan masalah yang muncul berikut: 1) Kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran sangat rendah. 2) Kesadaran guru masih rendah pada literasi digital. 3) Kurangnya motivasi guru untuk mengupgrade diri menjadi lebih canggih dan profesional. Sehingga timbul permasalahan salah satunya yaitu guru masih menjalankan pembelajaran secara konvensional yang mengakibatkan motivasi belajar siswa generasi juga menurun. Maka diperlukan sebuah pelatihan di tingkat sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva melalui iHT.

Dari paparan di atas, menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* melalui kegiatan iHT yang lebih menekankan pada metode kolaboratif konsultatif akan memberikan kesempatan *sharing* antara satu kepala sekolah dengan guru serta guru dengan guru yang lain. Dengan demikian, pemahaman dan kemampuan serta kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat ditingkatkan baik dalam teoritisnya maupun dalam implementasinya.

Simpulan

Peningkatan kompetensi guru-guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kompetensi guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 70,93 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B). Adapun peningkatan kompetensi guru-guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva secara individu pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 10 guru atau 55,56% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 18 guru atau 100% dinyatakan tuntas.

Daftar Pustaka

- Arief Yulfan Hidayat, Ahmad Tohir, & Rahayu Soraya. (2022). Pengaruh Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(2), 85-91. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i2.67>.
- Danim, dkk. (2012). *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prayuda, I. C., dkk. (2022). PENGARUH TEKNIK ICE BREAKING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SD. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 4(1), 1-5. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>
- Purwono, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No. 2, hlm. 127-144.
- Qomario, dkk. (2022). Math poster with augmented reality to increase learning outcome of students' high school. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research Vol 5 (1) pp 66- 73*. DOI: 10.33122/ijtmer.v5i1.106.

- Roestiyah. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rosdiana. (2016). *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sujoko, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Guru Mata Pelajaran Melalui InHouse Training. *Jurnal Pendidikan Penabur-No.18 tahun ke 11/Juni*.
- Yuniati. (2012). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.