

IN HOUSE TRAINING (IHT): UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA DIGITAL CANVA

Caswita¹, Selvi Noviyani²

¹Institut Nahdlatul Ulama Tasikmalaya, Jawa Barat

²SDN Syekh Tubagus Abdullah Kota Tasikmalaya

¹caswitamaulana@gmail.com

DOI : <http://doi.org/10.37730/edutrained.v8i2.236>

Diterima: 14 Juli 2024 | Disetujui: 5 Desember 2024 | Dipublikasikan: 11 Desember 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran melalui In House Training (IHT) dalam pemanfaatan media canva. Metode penelitian ini menggunakan pre-experimental design jenis one-group prates pascates design. Penelitian dilakukan di SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Penelitian dilakukan di awal semester genap tahun 2021/2022, pada bulan Januari-Juni 2022. Populasi pada penelitian ini yakni semua guru SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu yang berjumlah 10 orang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data yang diperoleh, pada tahap I sebanyak 9 guru di SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah mampu menguasai materi pembuatan video pembelajaran canva dengan baik. Hanya satu guru dengan nilai di bawah rata-rata. Berdasarkan hasil tahap 1, perlu melaksanakan kembali kegiatan IHT tahap II. Sementara itu pada tahap II hasil pelaksanaan In House Training berdasarkan instrumen yang telah diisi 10 responden atau peserta (Guru) dan telah mencapai rata-rata score 100, hal ini berarti sebagian besar indikator berdasarkan ketetapan sebelumnya dapat tercapai dengan sangat baik. Berdasarkan data yang ada, kesimpulannya adalah kegiatan kegiatan IHT berhasil membuat kompetensi guru meningkat dalam memanfaatkan video animasi pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: In House Training, Kompetensi guru, Media Digital Canva

Abstract

This research aims to improve teacher competency in learning through In House Training (IHT) in the use of Canva media. This research method uses a pre-experimental design type of one-group pre-test post-test design. The research was conducted at Syekh Tubagus Abdullah Elementary School, Purbaratu District, Tasikmalaya City. The research was conducted at the beginning of the even semester 2021/2022, in January-June 2022. The population in this research was all teachers at Syekh Tubagus Abdullah Elementary School, Purbaratu District, totaling 10 people. The results of the research show that based on the data obtained, in phase I as many as 9 teachers at Syekh Tubagus Abdullah Elementary School were able to master the material for making Canva learning videos well. Only one teacher scored below average. Based on the results of phase 1, it is necessary to carry out phase II IHT activities again. Meanwhile, in phase II, the results of the implementation of In House Training were based on instruments that had been filled in by 10 respondents or participants (Teachers) and had achieved an average score of 100, this means that most of the indicators based on previous provisions could be achieved very well. Based on existing data, the conclusion is that IHT activities have succeeded in increasing teacher competence in utilizing animated videos in learning activities.

Keywords: In House Training, Teacher Competency, Canva Digital Media



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang saat ini terjadi memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan sosial. Semua aspek kehidupan memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya, termasuk didalamnya bidang pendidikan. Sektor pendidikan tidak bisa tidak harus terintegrasi dengan kemajuan teknologi terkini. Untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari diperlukan pendidikan yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Tujuan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan tidak lain ialah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pada era saat ini guru dituntut untuk selalu update dan multi tasking dalam mengikuti perkembangan teknologi di dunia pendidikan. (Latifah et al., 2023)

Strategi pembelajaran inovatif menjadi hal yang krusial dilakukan oleh guru. Inovasi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran menjadi hal yang penting, sebab dengan guru menerapkan inovasi dan variasi strategi pembelajaran setiap pertemuan dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa serta meminimalisasi kebosanan siswa dalam pembelajaran. (Khasanah, 2019)

Guru harus menguasai kemampuan yang menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai mata pelajaran dan karakteristik siswa guna mewujudkan tujuan pembelajaran dengan cara utuh. Penguasaan guru mengenai pemanfaatan media belajar tentunya mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran itu mengingat teknologi digital pada proses pembelajaran merupakan sumber belajar dan media pembelajaran.

Pemanfaatan media digital atau aplikasi untuk kegiatan belajar mengajar tidak bisa digeneralisasikan. Hal tersebut dikarenakan tiap-tiap pembelajaran mempunyai indikator-indikator dan karakteristik pembeda yang

mengakibatkan sebuah media dan metode tidak sama. Kompetensi pendidik, karakteristik pendidik, kondisi di lapangan, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan adalah analisis kebutuhan pembelajaran menggunakan teknologi digital. Sehingga seorang guru harus mempersiapkan dengan menyusun rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran harusnya disesuaikan kebutuhan kelas yang diampunya, dikarenakan tidak ada media yang generik pada berbagai kondisi dan situasi belajar (Dermawanto, 2023).

TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) mempunyai peranan besar pada dunia Pendidikan. Kesadaran dalam melakukan iterasi digital melalui life skills (kecakapan) yang bukan saja mengaitkan kemampuan dengan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tapi juga kemampuan pada pembelajaran, kemampuan bersosialisasi, dan bersikap, inspiratif, kreatif, dan berpikir kritis sebagai kompetensi digital. Sebagaimana disiplin ilmu lain, berhitung, menulis, dan membaca, literasi digital sama pentingnya. Lahirnya generasi melalui akses dengan generasi sebelumnya. Sehingga guru harus mempunyai kemampuan literasi digital agar bisa memanfaatkan dan mempergunakan media digital dengan efektif.

Pembelajaran modern saat ini penting sekali dilakukan digitalisasi yang efektif serta memiliki daya tarik bagi siswa agar relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa saat Ini. Adanya teknologi akan sangat membantu dalam melakukan perbaikan pembelajaran baik pada aspek proses maupun hasil. (Isnu Hidayat: 2024)

Upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran bisa dilaksanakan melalui inovasi pada pembelajaran, contohnya penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan metode pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, pembaharuan

kurikulum, peningkatan kualitas guru, dan pengadaan alat-alat laboratorium.

Inovasi media pembelajaran adalah suatu upaya guna meningkatkan perhatian dan menarik perhatian peserta didik pada kegiatan mengajar di sekolah (Dzulhijjah et al., 2015).

Guru bertanggungjawab dalam menyediakan bahan-bahan pengajaran. Keadaan ideal yang diinginkan dari guru yakni memberikan materi atau bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar, dengan demikian mempermudah siswa dalam mempelajari. Sehingga guru harus mengelompokkan materi ajar yang sudah dikembangkan pada bahan ajar. Tapi secara realita, guru cenderung menggunakan buku teks atau buku paket yang dibuat guru lainnya. Guru tidak sadar terhadap pentingnya penyusunan bahan ajar yang selaras terhadap yang dibutuhkan, manfaat bahan ajar untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, Guru kurang paham dengan teknis dan mekanisme menyusun bahan ajar yang tepat dan memiliki keterbatasan fasilitas TIK di sekolah, dan kemampuan guru yang terbatas pada penggunaannya (Hakim, 2017:158-159).

Aplikasi Canva merupakan salah satu media aplikasi yang Sekarang ini banyak dipergunakan. Aplikasi canva adalah media yang bisa melatih kemampuan literasi visual peserta didik dan menunjang proses pembelajaran secara visual (Adawiyah et al., 2019). Canva adalah program design online yang mengadakan berbagai sarana editing untuk membuat desain grafis, contohnya flyer, banner, poster, infografik, kartu undangan, sampul Facebook, presentasi, dan lain-lain, dan bisa digunakan untuk melakukan editing foto, sebab terdapat photo filters, photo editor, stickers, photo frame, desain grids, dan icon, di mana seorang pemula pun akan langsung paham menggunakannya. Bukan itu saja, Canva pun bisa digunakan dengan perangkat mobile maupun desktop. Sehingga penggunaannya bisa berkreasi di mana pun dan kapan pun (Nayoan, 2019). Melalui pemaparan latar belakang,

dengan demikian bisa teridentifikasi masalah yang dialami mitra yakni: [1] Pengembangan kompetensi guru pada bidang promosi produk dan desain grafis melalui pemanfaatan teknologi atau aplikasi yang sedang trend sekarang ini, yakni Canva, [2] Memberi pembelajaran yang dekat dengan kesukaan dan kebiasaan peserta didik, yakni bermain gawai / teknologi, dan [3] Mendorong daya kognitif peserta didik pada kegiatan belajar mengajar dengan media visual.

Guru sangat membutuhkan keterampilan penguasaan TIK atau media digital untuk pembelajaran, sehingga SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah secara regular akan mendapatkan kepercayaan menjalankan Program kegiatan Diseminasi Penggunaan Media Digital Pembelajaran Sains. Guru bidang studi dan guru kelas dengan kemampuan TIK akan memiliki potensi menerapkan ilmu pengetahuan dan kecakapan/keterampilan dapat diterapkan untuk siswa di kelas.

Penelitian ini memiliki tujuan agar kepala kepala sekolah meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran melalui IHT (*In House Training*) melalui pemanfaatan media canva.

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi begitu pesat hampir semua lini kehidupan tidak lepas dari peran teknologi informasi. Kebutuhan manusia tidak bisa dilepaskan dengan keberadaan teknologi, termasuk didalamnya dalam bidang pendidikan. Sebagai aspek yang bersentuhan langsung dengan pengembangan sumber daya manusia, pendidikan wajib menyesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada.

Era globalisasi saat ini berdampak pada pesatnya perkembangan teknologi informasi yang terjadi pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut secara global supaya selalu menyesuaikan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kinerja pendidikan yang meningkat pada

masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi sebagai senjata utama pendukung keberhasilan dunia pendidikan supaya mampu menghadapi persaingan dunia global (Budiman, 2017).

Dengan demikian guru sebagai ujung tombak pendidikan harus dapat memanfaatkan dan menyesuaikan kemajuan teknologi untuk pembelajaran. Kuncinya adalah guru harus mau belajar menyesuaikan dengan kemajuan zaman, guru tidak boleh stagnan merasa cukup dengan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki saat ini. Saat ini, guru harus memiliki pemanfaat aplikasi media untuk pembelajaran, salah satunya adalah canva.

Canva

Salah satu aplikasi yang sudah hadir pada dunia teknologi adalah Canva. Canva merupakan program desain online yang memberikan berbagai macam peralatan, contohnya bulletin, penanda buku, spanduk, infografis, brosur, pamflet, poster, resume, dan presentasi yang tersedia pada aplikasi canva. Jenis-jenis presentasi yang terdapat di Canva contohnya presentasi kreatif terkait teknologi, periklanan, bisnis, pendidikan, dan lainnya

Canva bisa diakses melalui web atau aplikasi Canva, Canva memberikan kegunaan atau fitur-fitur untuk pendidikan, dijelaskan Canva adalah alat bantu kreativitas dan kombinasi bagi seluruh kelas. Satu-satunya platform desain yang diperlukan di kelas. Meningkatkan keterampilan kolaboratif dan kreativitas, membuat komunikasi dan pembelajaran visual lebih menyenangkan dan mudah (Pelangi et al., 2020).

Kelebihan dan Kekurangan Canva

Canva sebagai salah satu dari berbagai aplikasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Adapun kekurangan dan kelebihan yang ada di aplikasi Canva antara lain. Kelebihan aplikasi Canva : 1. Mempermudah seseorang untuk

merancang desain yang diperlukan dan diinginkan, contohnya; membuat template video, presentasi, infografis, sertifikat, poster, dan lainnya yang terdapat pada aplikasi Canva. 2. Sebab aplikasi ini memberikan berbagai jenis template yang ada dan menarik, dengan demikian mempermudah siapa pun untuk membuat desain yang telah ada, bisa disesuaikan berdasarkan keinginan terkait gambar, ukuran, warna, dan pemilihan tulisannya. 3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva tidak sulit dijangkau di semua kalangan dikarenakan bisa didapatkan dari Iphone maupun Android, hanya melalui mendownload-nya guna memperoleh tersebut aplikasi ini, apabila menggunakan gawai. Jika menggunakan laptop, caranya dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk ke aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi Canva :

- 1) Aplikasi Canva membutuhkan jaringan internet stabil dan cukup, jika tidak ada kuota atau internet pada laptop atau gawai yang akan mengakses aplikasi Canva, Canva tidak mendukung atau tidak bisa digunakan pada proses desain.
- 2) Pada aplikasi Canva terdapat font, ilustrasi, stiker, dan template yang berbayar. Sehingga ada yang berbayar ataupun tidak. Namun al tersebut tidak menjadi persoalan karena tidak sedikit template gratis dan menarik. Pengguna juga bisa membuat desain secara menarik berdasarkan kreativitasnya sendiri.
- 3) Kadang-kadang desain yang terpilih memiliki persamaan desain dengan orang lain, yakni dalam hal warna, gambar, templatnya, dan lainnya. Namun al tersebut bukan menjadi persoalan, karena semuanya tergantung pada penggunaanya untuk memilih desain yang berbeda.

Sementara itu dari sisi manfaat untuk pembelajaran, Menurut Tanjung & Faiza, (2019), canva memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan pada aplikasi canva bisa dilihat antara lain: 1. Menyediakan

berbagai desain yang menarik 2. Dapat mengembangkan kreativitas siswa dan guru dalam membuat desain media pembelajaran dikarenakan tidak sedikit fitur yang tersedia. 3. Menghemat waktu media pembelajaran. 4. Untuk desai, tidak harus menggunakan laptop, tapi bisa dilakukan menggunakan gadget.

Berdasarkan pendapat tersebut sudah seharusnya guru dapat meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan media canva untuk pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran tidak lagi monoton, dan akhirnya dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang bertujuan memperoleh data yang valid agar bisa dibuktikan, dikembangkan, dan ditemukan sebuah pengetahuan tertentu, dengan demikian nantinya bisa dipergunakan untuk mengantisipasi, memecahkan, dan memahami permasalahan pada bidang pendidikan (Sugiyono, 2014:6). Selanjutnya Campbell dan Stanley dalam Arikunto (2013:123), menyebutkan metode penelitian menggolongkan jenis-jenis desain menurut buruk baiknya eksperimen, atau kesempurnaan eksperimen digolongkan ke dalam dua macam, yakni pre-experimental design dan true experimental design.

Penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan pre-experimental design jenis one-group prates pascates design. Disebut pre-experimental design sebab metodenya itu umumnya dinamakan "quasi eksperimen" desain tersebut belum menjadi eksperimen sungguh-sungguh. Sugiyono (2014:109), menyebutkan Pre-experimental design merupakan perancangan yang hanya mencakup satu kelas atau kelompok yang diberi pra dan pasca uji. Perancangan one grup pretest and posttest design tersebut, dilaksanakan pada 1 kelompok tanpa terdapatnya pembanding atau kelompok

control. Penulis mempergunakan teknik analisis guna melakukan analisis data yang didapatkan melalui hasil penelitian.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

O1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

Sumber : Sugiyono (2012:111)

Desain penelitian ini adalah Model eksperimen dengan 3 langkah sebagai berikut :

- 1) Memberi pretest untuk melakukan pengukuran terhadap variabel dependen kemampuan guru pada penggunaan aplikasi canva.
- 2) Treatment melalui pemberian perlakuan terhadap kelas subyek penelitian yakni mengaplikasikan In House training.
- 3) Memberi posstest untuk melakukan pengukuran variabel dependen sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2012).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Dipilihnya sekolah itu memiliki tujuan mengembangkan kompetensi guru pada penggunaan aplikasi canva.

Penelitian dilakukan di awal semester genap tahun 2021/2022, pada bulan Januari-Juni 2022. Populasi pada penelitian ini yakni semua guru SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu dengan jumlah sepuluh orang. Meliputi 1 orang guru PJOK, 7 Orang guru kelas, dan 2 orang GPAI. Kemudian latar belakang pendidikannya yakni 4 orang guru PNS, 6 orang Non PNS, 1 orang guru dalam proses S1, dan 9 orang sudah S1. Pada penelitian ini, sampel tersebut meliputi seluruh populasi. Hal itu sesuai dengan

karakteristik dan jumlah yang dimiliki populasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Kegiatan IHT adalah salah satu aktivitas yang memberi perlakuan pada guru SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah untuk mengembangkan kompetensi pada pembuatan video pembelajaran berbasis canva.

Tabel 1. Hasil Observasi Sebelum Kegiatan

Kode Guru	Indikator										Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
C	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
D	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
F	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
H	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
I	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1
J	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
K	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Skor Rata-Rata											3,3

Keterangan:

- Indikator 1 : Saya mengetahui Judul Kegiatan
 Indikator 2 : Saya mengetahui Tujuan Kegiatan
 Indikator 3 : Saya memahami Aplikasi Canva
 Indikator 4 : Saya mengetahui jenis presentasi dari aplikasi canva
 Indikator 5 : Saya memahami langkah-langkah menggunakan aplikasi canva
 Indikator 6 : Saya mengetahui kelebihan aplikasi canva
 Indikator 7 : Saya mengetahui kelemahan aplikasi canva
 Indikator 8 : Saya mengetahui cara menggunakan aplikasi canva
 Indikator 9 : Saya bisa mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
 Indikator 10 : Saya mengetahui tujuan penggunaan aplikasi canva
 Skor maksimal setiap guru : $1 \times 10 = 10$
 Ya : 1
 Tidak : 0

Kriteria:

- 8-10 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran sangat baik
 5-7 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran baik
 ≤ 4 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran kurang baik

Pada Tabel 1 IHT dilaksanakan di hari jumat tanggal 14, Januari 2022. Menurut hasil pre-test awal dari 10 guru, hanya 30% atau 3 orang yang hanya menguasai canva secara tepat. Sekitar 70% atau 7 orang guru masih perlu meningkatkan kompetensi di bidang TIK. Faktor yang menyebabkannya yakni pertama, merasa sudah hampir pensiun dan mengakibatkan menurunnya motivasi dalam belajar. Kedua, dikhawatirkan timbul kesalahan yang menyebabkan rusaknya perangkat media. Ketiga, merasa nyaman dengan keadaan yang sekarang, dengan demikian guru tidak mau mencobanya. Keempat, kesadaran terhadap pentingnya TIK sebagai sarana pembelajaran yang baik sangat rendah. Kelima, tidak terdapatnya peluang atau kesempatan untuk mempelajari teknologi yang canggih. Kegiatan pelatihan di luar sekolah tidak efektif, maka dari itu diperlukan hal baru yang semakin efektif. Sebab para guru memiliki waktu luang pada saat menunggu jam pulang, dengan demikian aktivitas IHT dinilai tepat dan efektif pada peningkatan kemampuan guru SDN Syekh Tubagus Abdullah Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan IHT merupakan upaya dalam peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui beberapa tahap: (1) memaparkan hakikat media pembelajaran, dengan basis TIK (2) mengenalkan smartphome, sistem TIK, dan komputer sebagai media pembelajaran, (3) memaparkan bagian-bagian smartphome, komputer, beserta fungsinya, (4) memaparkan prosedur membuat canva yang merupakan media pembelajaran, (5) mengasah guru membuat video pembelajaran dengan canva, (6) melatih guru mengunggah aplikasi canva dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, (7) mempresentasikan video animasi pembelajaran canva yang sudah dirancang.(Yusrizal, Intan Safiah, 2017)

Tahap-tahap dilaksanakan pada implementasi IHT di SDN Syekh Tubagus Abdullah yakni antara lain :

- a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan awal yang dilaksanakan ketika bertindak. Supaya perencanaan tidak sulit dipahami secara operasional dan dilakukan penulis yang hendak melakukan penelitian, dengan demikian penulis melakukan penyusunan terhadap suatu perencanaan tindakan di antaranya; penulis merencanakan metode IHT, cara melaksanakan observasi, personil dan guru yang terlibat, dan waktu pelaksanaannya. Peneliti bekerja dengan cara maksimal mempersiapkan buku panduan dan materi-materi yang hendak menjadi pedoman ketika berkegiatan. Berkomunikasi dan berkoordinasi dengan teman sejawat yang dapat membantu ketika melaksanakan In House Training.

Penulis pun menyiapkan instrumen moneyv hasil In House Training, lalu melakukan analisis hasil. Perencanaan dilaksanakan sekitar seminggu. Pada penyusunan perencanaan, tidak terdapat hambatan di mana artinya yang dialami penulis.

b. Pelaksanaan

Tahap I, dilakukan melibatkan 10 orang guru yang hendak dilakukan observasi. Aktivitas awal di hari Jumat, tanggal 14 Januari 2022, semua guru dikumpulkan pada suatu ruang lalu diberi IHT terlebih mengenai penguasaan pembuatan Video Pembelajaran.

Pembinaan difokuskan terhadap tahap membuat Video Pembelajaran yang hendak dipergunakan guru pada pembelajaran, guru diberi bimbingan untuk melakukan penyusunan RPP secara tepat. Di samping itu, guru pun diarahkan dalam memanfaatkan dan menggunakan media dan sumber belajar. Saat melaksanakan observasi, observer melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan. Sesudah melaksanakan kegiatan In House Training, guru diberikan kesempatan membuat video Pembelajaran berdasarkan arahan, setelahnya guru diberi kuesioner. Video pembelajaran dan lembar kuesioner yang sudah dibuat dilakukan analisis. Hasil analisis itu menjadi rujukan untuk melaksanakan tahap II. Tidak terdapat

hambatan berat yang dialami penulis saat melaksanakannya. Observasi dalam tahapan ini dilaksanakan ketika melaksanakan kegiatan In House Training yang menitikberatkan terhadap kemampuan guru pada pemanfaatan video pembelajaran animasi yang menjadi tujuan kegiatannya. Pengamatan bertujuan untuk mengetahui implementasi IHT mengenai keunggulan dan kelemahan, dengan demikian aktivitas dalam meningkatkan kompetensi guru dengan IHT selaras terhadap tujuan yang sudah diinginkan. Hasilnya yakni kemampuan guru pada video pembelajaran animasi meningkat. Kegiatan peserta pun perlu dilakukan observasi, yakni terkait absensi guru, keaktifan guru dalam mengikuti IHT, dan persiapan bahan dalam mengikuti workshop, contohnya kesiapan laptop.

Implementasi IHT di SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu terlaksana secara lancar. Hasil yang didapatkan sesuai dengan observasi menunjukkan 11 guru peserta In House Training tampak penuh semangat dan antusias mengikuti kegiatan. Sebanyak 11 orang guru merupakan peserta yang hadir dan aktif dari awal kegiatan dilakukan. Meskipun tidak semua guru yang terbiasa menggunakan video animasi pada kegiatan belajar mengajar, tapi karena semangat yang tinggi siswa membuat kegiatannya terlaksana sesuai perencanaan.

2. Pembahasan

Pelaksanaan In House Training Tahap I

Pelaksanaan In House Training tahap I dilakukan di hari Jum'at, Tanggal 14 Januari 2022, mulai kegiatannya dari pukul 07.30 hingga pukul 16.00, bertempat di SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya.

Tabel 2. Hasil Observasi Tahap I

Kode Guru	Indikator										Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9

C	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
D	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
G	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
H	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
I	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
J	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
K	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Skor Rata-Rata											7,6

Keterangan:

- Indikator 1 : Saya mengetahui Judul Kegiatan
 - Indikator 2 : Saya mengetahui Tujuan Kegiatan
 - Indikator 3 : Saya memahami Aplikasi Canva
 - Indikator 4 : Saya mengetahui jenis presentasi dari aplikasi canva
 - Indikator 5 : Saya memahami langkah-langkah menggunakan aplikasi canva
 - Indikator 6 : Saya mengetahui kelebihan aplikasi canva
 - Indikator 7 : Saya mengetahui kelemahan aplikasi canva
 - Indikator 8 : Saya mengetahui cara menggunakan aplikasi canva
 - Indikator 9 : Saya bisa mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
 - Indikator 10 : Saya mengetahui tujuan penggunaan aplikasi canva
- Skor maksimal setiap guru : $1 \times 10 = 10$
Ya : 1
Tidak : 0

Kriteria:

- 8-10 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran sangat baik
- 5-7 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran baik
- ≤ 4 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran kurang baik

Menurut hasil analisis data, pelaksanaan kegiatan dihadiri 10 guru. Selanjutnya diambil rata-rata dari nilai 10 orang peserta, masing-masing indikator ketercapaian tidak sama. Indikator 1-4 sangat baik, indikator 5-7 sudah baik. Sedangkan indikator 8 cukup dan indikator 9-10 perlu meningkatkan tahap kedua, diharapkan peserta memiliki nilai yang sangat baik, ada seorang guru yang masih kurang, sehingga harus dibimbing di tahap kedua, yang dilakukan melalui bimbingan tutor sebaya.

Sesuai data, bisa disebutkan bahwa dalam tahap I guru di SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah bisa menguasai materi pembuatan video pembelajaran canva secara baik. Hanya seorang guru yang

yang memiliki nilai di bawah rata-rata. Guna meningkatkan keterampilan guru pada pembuatan video pembelajaran animasi, penulis merasa perlu melaksanakan kembali kegiatan In House Training tahap II.

Pelaksanaan In House Training Tahap II

Pelaksanaan In House Training tahap II dilaksanakan di hari Sabtu tanggal 30 Oktober 2021. Peserta tahap II tidak berbeda dengan tahap I. Tahap II dilakukan sebab masih terdapat indikator yang lemah di tahap I. Di tahap II bertujuan RPK yang sama, namun tidak sama tekniknya. Di tahap II digunakan teknik tutor sebaya agar tidak mempergunakan narasumber lagi, tapi perlu meminta bantuan guru yang sudah cakap untuk mencapai indikator di tahap I guna mengarahkan guru lainnya yang belum dapat membuat video pembelajaran. Maka di sini terjadi kerja sama/kolaborasi meningkatkan kompetensi bersama-sama dalam rangka mengembangkan sekolah mengenai perbaikan standar proses pendidikan guna mencapai visi dan misi sekolah.

Dalam hal ini, penulis akan dengan detail merincikan kegiatannya, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi hingga refleksi. Sehingga susunan kegiatannya yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Hasil pelaksanaan In House Training tahap II hasil evaluasi pelaksanaan program kegiatan tahap II menurut instrumen yang diisi 11 responden (guru sebagai peserta) dan rata-rata skornya 100, maka sebagian besar indikator yang sudah ditetapkan bisa tercapai sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Tahap II

Kode Guru	Indikator										Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
I	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
K	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Skor Rata-Rata											9,6

Keterangan:

- Indikator 1 : Saya mengetahui Judul Kegiatan
- Indikator 2 : Saya mengetahui Tujuan Kegiatan
- Indikator 3 : Saya memahami Aplikasi Canva
- Indikator 4 : Saya mengetahui jenis presentasi dari aplikasi canva
- Indikator 5 : Saya memahami langkah-langkah menggunakan aplikasi canva
- Indikator 6 : Saya mengetahui kelebihan aplikasi canva
- Indikator 7 : Saya mengetahui kelemahan aplikasi canva
- Indikator 8 : Saya mengetahui cara menggunakan aplikasi canva
- Indikator 9 : Saya bisa mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
- Indikator 10 : Saya mengetahui tujuan penggunaan aplikasi canva
- Skor maksimal setiap guru : $1 \times 10 = 10$
- Ya : 1
- Tidak : 0

Kriteria:

- 8-10 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran sangat baik
- 5-7 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran baik
- ≤ 4 : Kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran kurang baik

Menurut data tersebut, hasil pemerolehan nilai rata-rata dari peserta pada tahap II mengalami peningkatan yang sangat baik di mana skor rata-ratanya 9,6 seluruh indikatornya terpenuhi dengan kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan penelitiannya Putri Ayunia Lestari, dkk (2022) dengan hasil penelitiannya ialah pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis canva dapat memudahkan untuk mendesain media pembelajaran dengan semenarik mungkin. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Faisal, dkk (2020) dengan mitra guru-guru SD yang tergabung dalam KKG kabupaten Gowa. Canva yang digunakan untuk bahan ajar dengan hasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar

digital. Pelatihan serupa yang diselenggarakan oleh Wijaya, dkk (2021) di salah satu SD di Denpasar dengan hasil kegiatan yaitu terjadinya peningkatan pemahaman tentang aplikasi canva.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan, bahwa kegiatan IHT (In House Training) dalam pemanfaatan video animasi pembelajaran berjalan efektif. Peserta menunjukkan semangat dan rasa ingin tahu yang besar, dengan demikian sangat terdorong untuk menjalankan kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan dari 10 orang guru, kegiatan pada tahap I menunjukkan hanya terdapat 1 orang guru yang memiliki nilai yang di bawah nilai kelulusan. Hal itu menunjukkan bahwa kegiatan IHT berhasil membuat kompetensi guru meningkat dalam memanfaatkan video animasi pada kegiatan pembelajaran. Guna meningkatkan kompetensi guru, dilaksanakan In House Training tahap II melalui metode tutor sebaya.

2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan kegiatan IHT di SDN Syekh Tubagus Abdullah, dapat direkomendasikan untuk sekolah agar kegiatan tersebut dilaksanakan secara berkelanjutan dan ditingkatkan waktu penyelenggaraannya dari satu tahun sekali menjadi satu semester sekali. IHT yang telah dilaksanakan terbukti dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru SDN Syekh Tubagus Abdullah. Untuk Dinas Pendidikan agar menghimbau kepada kepala sekolah agar memberi dukungan dan kesempatan dalam bentuk materil maupun moril terhadap semua guru untuk ikut pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183–187.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Dermawanto. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui In House Training (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22 (1),
- Deshpande, G. dkk. (2013) "Identification of neural connectivity signatures of autism using machine learning," *Frontiers in human neuroscience*, 7, hal. 670.
- Dinni, H.N. (2018) "HOTS (High Order Thinking Skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi matematika," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, hal. 170–176
- Dzulhijjah, P. D., Noer, A. M. N., & Linda, R. L. (2015). Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1–11.
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157–163.
- Hidayat, Isnu. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Blog Materi Ash-Shihhah bagi Siswa Kelas XI MAN 1 GUNUNGKIDUL Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*. 3(8), 38-49. DOI : <http://doi.org/10.37730/edutrained.v8i1>.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020) "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpen>
- Khasanah, K. (2019). Peta Konsep sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2), 152–164. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v3i2.8>
- Latifah, L. N., Ibda, H., & Al-Hakim, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Bahan Tayang Berbasis Kearifan Lokal Temanggung Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), 16–26. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v7i1.200>
- Nayoan, A. (2019). *Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis*.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Putri Ayunia Lestari, dkk. (2022) "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta", *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), pp. 47-54
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wijaya, I. G. N. S., Ciptahadi, K. G. O. C., Ayuningsih, N. P. M., Yasa, I. G. D., & Adnyani, N. K. E. P. (2021), "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru Sdn Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19", *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 5(2), 248-257. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/integritas/article/view/1143>
- Yusrizal, Intan Safiah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126–134. <https://media.neliti.com/media/publications/188058-ID-kompetensi-guru-dalam-memanfaatkan-media.pdf>