

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva melalui *In-house Training* di Sekolah Dasar

Increasing Teachers' Competence in Using Canva-based Digital Media through In-house Training in Elementary Schools

Caswita

SDN 4 Tugu Kota Tasikmalaya
Jl. Cipicung No. 60, Tugujaya, Kec. Cihideung, Kota Tasikmalaya, Prov. Jawa Barat,
Indonesia caswitamaulana@gmail.com

Selvi Noviyani

SDN Syekh Tubagus Abdullah
K.H. Tubagus Abdullah N0.237, Sukaasih, Kec. Purbaratu, Kota Tasikmalaya, Prov. Jawa Barat, Indonesia
selvinoviyani.s3.23@gmail.com

Diterima:
22 Desember 2022
Direvisi:
25 November 2022
Disetujui:
20 Desember 2023

ABSTRAK: Guru dalam praktiknya kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran di dalam kelas seperti minimnya media pembelajaran. Mereka hanya menekankan hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Dengan adanya masalah yang timbul di sekolah, para guru diharapkan bisa memecahkan masalah dengan aplikasi canva. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kompetensi guru memanfaatkan media canva untuk pembelajaran melalui kegiatan In-house Training (IhT). Metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design jenis one-group pre-test post-test design. Dikatakan pre-experimental design atau sering disebut dengan istilah "quasi experiment" karena metode ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada IhT tahap I guru di SDN Syekh Tubagus Abdullah dapat menguasai materi pembuat video pembelajaran canva dengan baik. Hanya ada satu orang guru yang nilainya di bawah rata-rata. Namun demikian untuk memantapkan lagi kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran animasi, perlu dilaksanakan kembali kegiatan IhT tahap II. Pada tahap II IhT, berdasarkan instrumen yang diisi oleh responden, sebanyak 11 peserta (Guru) telah mencapai rata-rata skor 100. Ini berarti bahwa sebagian besar indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan sangat baik. Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa kegiatan In-house Training (IhT) dalam pemanfaatan video animasi pembelajaran yang dilaksanakan selama dua hari dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru sebagai peserta. Selama proses IhT, peserta menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sangat termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

berdampak pada proses pembelajaran yang lebih berkualitas dengan memanfaatkan pengembangan teknologi informasi sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: *In-house Training; kompetensi guru; media berbasis canva*

ABSTRACT: *Teachers are less creative in their practice of teaching in class such as lacking of learning media usage. They just focus on the learning outcomes, without paying attention to the learning process. To the problems arising at school, teachers are expected to solve with canva application. The purpose of this research is to increase teachers' competence in utilizing canva application for teaching-learning process through In-house Training (IhT). The research method is pre-experimental design with the kind of one-group pretest-posttest design. It is said to be pre-experimental design or "quasi experiment" because it this method has not been a real experiment. The result shows that in first IhT, the teachers in SDN Syekh Tubagus Abdullah can master the material of canva learning video making well. There is only one teacher having score which is under the average. However, to enhance the teachers' competence in making learning animation video, second IhT needs to be held. In the second IhT, based on the instruments filled by the respondents, there are 11 respondents (teachers) having averaged score of 100. This means that most of determined indicators can be reached very well. Based on the data reached, it can be summarized that the two-day In-house Training of learning animation video utilization can increase the teachers' knowledge and competence. During the process of IhT, participants show high enthusiasm and curiosity so that they are motivated and excited to attend the activities. The research result is expected to give impact on the learning process to be in better quality by utilizing information technology so that the learning process becomes fun.*

Keywords: *canva-based media; In-house Training; teachers' competence*

PENDAHULUAN

Guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Guru yang tidak mampu menyesuaikan dengan kondisi kekinian dipastikan akan ditinggalkan oleh siswanya. Oleh karena itu, adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu hal yang penting untuk dipersiapkan oleh seorang guru. Fakta di lapangan memperlihatkan bahwa tidak semua guru mau dan mampu

beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masih banyak guru yang merasa nyaman dengan kondisinya saat ini sehingga guru enggan untuk beradaptasi dengan perkembangan yang ada. Menurut hasil observasi penulis, ada beberapa alasan yang menyebabkan guru tidak mau meningkatkan kompetensinya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini: kesadaran guru masih rendah pada literasi digital; dan kurangnya motivasi guru untuk meng-*upgrade* diri

menjadi lebih canggih dan profesional (Winarsih, 2023).

Peningkatan kompetensi guru secara terus menerus merupakan keharusan dalam rangka mewujudkan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan tuntutan kompetensi abad 21. Di antara kompetensi abad 21 yang harus dimiliki peserta didik adalah *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS menjadi salah satu kecakapan yang dibutuhkan saat ini. HOTS adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang dapat mendorong siswa untuk berpikir secara luas dan mendalam tentang suatu masalah (Sholeh, 2020). Selanjutnya, keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut (HOTS) dikenal dengan empat keterampilan abad 21 yang terdiri dari 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis) dan *problem solving*, *creative thinking* (berpikir kreatif) dan inovatif, *communicating* (berkomunikasi), dan *collaborating* (berkolaborasi), serta 1 L yaitu Literasi (Chidliir, 2023).

Kewajiban untuk mendidik anak bangsa menjadi manusia yang kreatif dan cakap dinyatakan secara eksplisit dalam pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan Nasional, yakni: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Sholeh, 2020). Selanjutnya dijelaskan pula bahwa kompetensi sumber daya manusia secara global meliputi *critical thinking* dan *problem solving*, *creative thinking* dan inovatif, *communicating*, *collaborating*, *computational thinking* dan *compassion* (Rosyada, 2023). Demikian juga berdasarkan ISTE 2016, kompetensi sumber daya manusia secara global meliputi *critical thinking* (berpikir kritis) dan *problem solving*, *creative thinking* (berpikir kreatif) dan inovatif, *communicating* (berkomunikasi), serta

collaborating (berkolaborasi), *computational thinking* dan *compassion* (Stoeckl, 2016).

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh pendidik adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Penguasaan pendidik tentang penggunaan media pembelajaran tentu akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, mengingat teknologi digital dalam proses pembelajaran berperan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar (Caswita, 2019). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat berperan besar dalam dunia pendidikan. Kesadaran berliterasi digital dengan kecakapan-kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Dengan demikian, guru perlu memiliki kemampuan dalam literasi digital dengan dapat menggunakan dan memanfaatkan media digital secara bijak dan tepat (UIN Malang, 2022). Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya

sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Monoarfa dan Haling, 2021).

Aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Hasanah dan Munsi, 2019). Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan desain grids. Pemanfaatan canva mudah dipahami meskipun oleh pengguna pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapanpun dan di manapun (Nayoan, 2019). Namun demikian, pada setiap aplikasi yang dikembangkan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut merupakan suatu kewajaran, tinggal bagaimana guru menyiasati kekurangan tersebut, sehingga kelebihan aplikasi yang ada dapat dimaksimalkan.

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva di antaranya adalah: 1) memiliki beragam desain yang menarik; 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; 3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; dan 4) dalam mendesain, tidak harus memakai *laptop*, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019). Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva, ada juga kekurangan mendasar yang dimiliki, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dengan aplikasi Canva. Selain itu, desain yang disajikan dalam aplikasi Canva memberikan beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak *template* yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam

pembelajaran cukup menarik dengan beberapa alasan. Pertama adalah dampak dari revolusi industri 4.0 di mana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua adalah sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa didapat. Ketiga adalah literasi visual peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia banyak sekali materi yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Pada materi pembelajaran sastra berbentuk puisi misalnya, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memfasilitasi peserta didik untuk menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosional mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Penelitian ini diharapkan mampu memberi pelajaran positif tentang bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru, yaitu:

1. Bagaimana kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital?
2. Bagaimana upaya meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital?
3. Bagaimana peran In-house Training (IhT) dalam meningkatkan kompetensi guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital?

Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar. Hal tersebut tercermin dalam kompetensi

guru. Kompetensi guru menjadi penentu utama keberhasilan proses pembelajaran, termasuk di Indonesia. Guru akan berusaha agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan berhasil. Guru berperan sebagai pengorganisasi lingkungan belajar sekaligus sebagai fasilitator. Untuk memenuhi itu, guru haruslah memenuhi aspek sebagai: model, perencana, peramal, pemimpin, dan penunjuk jalan atau pembimbing ke arah pusat-pusat belajar. Guru berperan untuk mengarahkan dan memberi fasilitas belajar kepada peserta didik (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar berjalan secara memadai, tidak semata-mata memberikan informasi. Bagaimana dan apapun bentuk strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan guru, sejatinya diorientasikan pada satu syarat utama, yaitu menarik sehingga menumbuhkan minat belajar siswa (Wahyono, 2020). Guru sangat perlu memahami dan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan terutama media pembelajaran berbasis digital.

Salah satu upaya peningkatan kompetensi guru adalah melalui *In-house Training* (IhT). *In-house Training* (IhT) merupakan program yang diselenggarakan di sekolah atau tempat lain menggunakan peralatan dan materi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, tujuannya adalah untuk mengembangkan kompetensi berupa *skill*, *knowledge*, dan *attitude* (Basri dan Rusdiana, 2021: 15). Hal tersebut berdasarkan pada pemikiran bahwa meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan eksternal, namun dapat dilakukan secara internal oleh guru sebagai *trainer* yang memiliki kompetensi yang belum dimiliki oleh guru lain. *In-house Training* akan efektif apabila program tersebut menggunakan manajemen pelatihan yang baik. Pengembangan mutu sumber daya manusia memerlukan manajemen yang secara logis perlu mengikuti tahapan *need assesment*, merumuskan tujuan dan sasaran, mengembangkan program, menyusun *action plan*, melaksanakan program, *monitoring* dan supervisi, serta evaluasi program. (Munawar:

2021).

Secara umum, tujuan *In-house Training* adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang didayagunakan instansi terkait, sehingga pada akhirnya dapat lebih mendukung dalam upaya pencapaian sasaran yang telah ditetapkan. Selain hal tersebut di atas, sasaran pelatihan internal ini antara lain: menciptakan interaksi antara peserta di lingkungan instansi terkait serta mempererat rasa kekeluargaan/kebersamaan, meningkatkan motivasi baik bagi peserta maupun bagi narasumber untuk membiasakan budaya pembelajaran yang berkesinambungan, untuk mengeksplorasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi di lapangan yang berkaitan dengan peningkatan efektivitas kerja, sehingga dapat diformulasikan solusi pemecahannya secara bersama-sama. (Susanto, 2019). Sementara itu, menurut Ngatina (2022), *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. Sedangkan menurut Danim (2020), *In-house Training* (IhT) merupakan program pelatihan yang dilaksanakan secara internal oleh kelompok kerja guru, sekolah atau tempat lain yang ditetapkan sebagai penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan berdasarkan pada pemikiran bahwa sebagian kemampuan dalam meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan secara eksternal, namun dapat dilakukan secara internal oleh guru. Ketentuan peserta dalam IhT minimal 4 orang dan maksimal 15 orang. Berdasarkan pengertian dari Naginah dan Sholeh, nampak bahwa esensi dari IhT adalah kegiatan untuk meningkatkan kemampuan guru dengan menggunakan segala sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Dengan demikian yang dimaksud IhT dalam penelitian ini adalah pelatihan guru yang dilaksanakan berdasarkan permintaan pihak sekolah, pesertanya berasal dari satu sekolah, dengan materi pelatihan yang disesuaikan oleh pihak sekolah khususnya dalam penggunaan alat peraga, dan dilaksanakan di sekolah tempat

guru tersebut bekerja. Tujuan IHT menurut Lulu Kamaludin dan Meldona seperti yang dikutip oleh Kusmayadi (2020), di antaranya yaitu: a) meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM); b) memperbaiki kinerja, c) menciptakan interaksi antara peserta; d) memperlambat rasa kekeluargaan dan kebersamaan; serta e) meningkatkan motivasi dan budaya belajar yang berkesinambungan. Lebih lanjut disebutkan dari sisi keuntungan IHT, yaitu a) hasilnya lebih maksimal; b) materinya lebih spesifik; dan c) biaya lebih murah.

Berkaitan dengan langkah-langkah IHT, Marwansyah (2012: 170) menjelaskan bahwa IHT dilakukan melalui tiga fase, yaitu fase perencanaan, fase proses penyelenggaraan, dan fase evaluasi. Pertama, fase perencanaan mempunyai fungsi untuk menentukan tujuan atau kerangka tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu (Syukur, 2011: 9). Hal-hal yang perlu dilakukan pada fase ini adalah menentukan sasaran pelatihan; menentukan tujuan pelatihan; menentukan pokok bahasan/materi pelatihan; menentukan pendekatan dan metodologi pelatihan; menentukan peserta pelatihan dan fasilitator (*trainer*); menentukan waktu dan tempat pelatihan; menentukan semua bahan yang diperlukan dalam pelatihan; menentukan model evaluasi pelatihan; dan menentukan sumber dana pembiayaan yang dibutuhkan. Kedua, fase proses penyelenggaraan pelatihan pada dasarnya merupakan implementasi dari perencanaan. Fase ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan pelatihan. Tahap persiapan pelatihan di antaranya meliputi: mempersiapkan kelengkapan bahan pelatihan (undangan pemberitahuan, materi, jadwal, media, daftar hadir, instrumen evaluasi) dan kesiapan sarana prasarana (tempat, fasilitas, konsumsi, peserta maupun trainer) (Nawawi, 2018: 228). Ketiga, fase evaluasi pelatihan adalah fase penilaian terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Fase ini bukan untuk menilai prestasi hasil belajar peserta pelatihan melainkan penilaian yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan dan sesudah kegiatan

pelatihan (Nawawi, 2018: 228). Fase evaluasi tersebut merupakan fase terakhir dari seluruh pelaksanaan pelatihan. Fase ini dimaksudkan untuk menilai kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dan dilakukan selama dan sesudah pelatihan.

Kompetensi guru di era digital tentunya jauh berbeda dengan era sebelumnya. Kini, guru menghadapi tantangan yang lebih beragam. Mereka memiliki siswa yang *notabene* adalah generasi digital yang sejak lahir sudah akrab dengan teknologi internet. Di era teknologi informasi yang sangat dinamis ini, guru harus mampu menyesuaikan dan senantiasa meningkatkan profesionalismenya. Kompetensi digital di era digital menjadi kompetensi logis yang harus dimiliki guru untuk menunjang pembelajaran zaman sekarang. Guru di era digital dihadapkan pada perubahan yang cepat, digitalisasi, menyiapkan lulusan terbaik yang mempunyai berbagai *skill* dan kompetensi yang banyak dibutuhkan di era digital, mulai dari karakter, literasi membaca menulis sampai dengan literasi digital yang tentunya generasi sekarang adalah generasi Z yang berbeda dengan generasi sebelum era digital (Munawar, 2022).

Cara meningkatkan kompetensi guru terkait keterampilan digital dan literasi digital adalah dengan banyak belajar, baik itu melalui pelatihan-pelatihan, diskusi, membaca buku, atau melihat tutorial-tutorial yang banyak ditemukan di dunia maya. Guru Pintar harus paham tentang bagaimana memanfaatkan berbagai informasi yang didapat dengan baik dan bertanggung jawab. Jangan sampai terjebak dalam *hoaks* atau pelanggaran-pelanggaran yang dapat merugikan Guru Pintar. Keterampilan dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran di antaranya: bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi, bagaimana memanfaatkan media sosial secara sehat untuk kebutuhan profesional dan *personal branding*; bagaimana mengoperasikan aplikasi dan sumber-sumber belajar digital; dan bagaimana mengirim surat elektronik untuk kebutuhan komunikasi dengan teman

sejawat, siswa, dan juga orang tua.

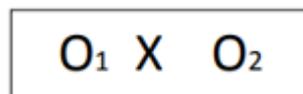
Kompetensi guru adalah seperangkat penguasaan kemampuan yang harus ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif, karena seorang guru tidak hanya harus terampil dalam mengajar tetapi juga harus memiliki pribadi yang baik dan mampu melakukan *social adjustment* dalam masyarakat. Peningkatan kompetensi guru sangatlah penting untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Hanya dengan cara itu guru mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berhasil mengantarkan peserta didik memasuki dunia kehidupan sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pada zamannya. Mengingat tugas guru begitu berat, guru perlu untuk selalu memperbaharui pengetahuan, wawasan, keterampilannya menuju kepada pengembangan profesi yang diharapkan. *In-house Training* (IhT) merupakan program pelatihan yang dikhususkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membina peserta didik sehingga mampu menciptakan lulusan yang bermutu dan khususnya mampu memperbaiki kualitas peendidikan di Indonesia.

Mengingat pentingnya penguasaan TIK dan media digital bagi guru untuk pembelajaran, SDN Syekh Tubagus Abdullah mengadakan kegiatan *In-house Training* sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penguasaan media pembelajaran digital. Melalui kegiatan ini guru diharapkan akan memiliki kompetensi dan dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan/kecakapan yang sudah diperoleh kepada siswa di kelasnya masing-masing.

METODE

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design*. Dalam desain eksperimen ini, tidak ada variabel kontrol (kelas kontrol) dan tidak dipilih secara *random*. Dikatakan *pre-experimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh,

karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (Sugiyono : 2009:). Secara lebih terperinci, pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pre-test Post-test Design*. Penelitian dengan menggunakan model *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pre-test Post-test Design* mengandung paradigma bahwa terdapat suatu kelompok diberi *treatment* perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya, akan tetapi sebelum diberi perlakuan terdapat *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Alur dari penelitian ini adalah kelas yang digunakan kelas penelitian (kelas eksperimen) diberi *pre-test* (O₁) kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan/*treatment* (O₂) yaitu *In-house Training* setelah itu diberi *post-test*. Secara sederhana desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut



O₁= Nilai *Pre-test* (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O₂= Nilai *Post-test* (setelah diberi perlakuan)

Sumber: Sugiyono (2019)

Berdasarkan topik penelitian yang diteliti, dipilih instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes (*pre-test* dan *post-test*) yang berisi butir-butir pertanyaan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis canva melalui Program *In-house Training* (IhT). Oleh karena itu, 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, indikator kinerja yang harus ditunjukkan antara lain:

1. Guru mengetahui judul kegiatan
2. Guru mengetahui tujuan kegiatan
3. Guru memahami aplikasi canva
4. Guru mengetahui jenis-jenis presentasi dari aplikasi canva
5. Guru memahami langkah-langkah menggunakan aplikasi canva
6. Guru mengetahui kelebihan aplikasi canva
7. Guru mengetahui kelemahan aplikasi Canva
8. Guru mengetahui cara menggunakan aplikasi canva
9. Guru bisa mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva
10. Guru mengetahui tujuan penggunaan aplikasi canva.

Dengan skor maksimal setiap guru : $1 \times 10 = 10$

Ya : 1

Tidak : 0

Sedangkan Kriteria penilaian:

- a. Skor 8-10 artinya kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran sangat baik
- b. Skor 5-7 artinya kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran baik
- c. Skor ≤ 4 artinya kompetensi guru dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran kurang baik

Adapun desain penelitian dengan model eksperimen ini meliputi tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi canva.
- b) *Treatment* dengan memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian yaitu menerapkan *In-house Training*.
- c) Memberikan *post-test* untuk mengukur variabel terikat setelah *treatment* diberikan (Sugiyono, 2019).

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang terdiri atas tes awal dan tes akhir. Tes awal dalam penelitian ini adalah hasil observasi kelas saat pembelajaran, dan tes akhir adalah observasi pasca IHT. Penelitian eksperimen dilaksanakan di SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Pemilihan sekolah tersebut bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi canva. Penelitian dilaksanakan pada awal semester genap tahun 2021/2022 pada bulan Januari-Juni 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Kawalu yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 2 orang GPAI, 1 orang guru PJOK, dan 7 Orang guru kelas. Adapun latar belakang pendidikannya adalah 1 orang guru dalam proses S1 sedangkan yang 9 orang sudah S1. Empat orang guru PNS dan 6 orang guru non PNS. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri atas semua populasi. Hal tersebut berdasarkan jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu dengan subjek penelitian guru yang ada di sekolah ini yang dengan sukarela mengikuti kegiatan IHT. Penelitian ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 14 dan 15, Januari 2022, Jumlah guru yang menjadi subjek penelitian yaitu 10 orang.

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

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 10 guru yang menjadi subjek penelitian, hanya terdapat 2 orang guru dengan kriteria sangat baik, 1 orang guru dengan kriteria baik,

dan 7 orang guru dengan kriteria kurang baik. Penyebabnya adalah pertama bahwa mereka merasa sudah menjelang usia pensiun menyebabkan menurunnya motivasi untuk terus belajar. Kedua, takut terjadinya kesalahan yang mengakibatkan kerusakan pada perangkat media. Ketiga, merasa nyaman dengan kondisi saat ini, sehingga guru enggan keluar dari kondisi nyaman. Keempat, masih rendah kesadaran akan pentingnya TIK sebagai media pembelajaran yang efektif. Kelima, tidak adanya kesempatan dan peluang untuk bisa lebih dekat dengan teknologi canggih tersebut. Kegiatan pelatihan di luar sekolah dirasa kurang efektif, sehingga perlu dicari terobosan baru yang lebih efektif. Karena para guru mempunyai waktu luang ketika menunggu jam pulang, kegiatan lhT dirasa lebih efektif dan tepat untuk kegiatan meningkatkan kemampuan guru SDN Syekh Tubagus Abdullah Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan alasan yang diuraikan tersebut, penelitian ini sebagai upaya meningkatkan kompetensi pedagogik guru dengan langkah-langkah: 1) menjelaskan hakikat media pembelajaran berbasis TIK; 2) memperkenalkan sistem TIK, komputer dan smartphone, serta android sebagai media pembelajaran; 3) menjelaskan bagian-bagian komputer, smartphone, android, dan fungsinya; 4) menjelaskan langkah-langkah pembuatan canva sebagai media pembelajaran; 5) melatih guru membuat video pembelajaran berbasis canva; 6) melatih guru men-*download* aplikasi canva untuk pembelajaran; dan 7) mempresentasikan video animasi pembelajaran canva yang telah dibuat.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan lhT di SDN Syekh Tubagus Abdullah adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap awal yang dilakukan oleh penulis saat akan memulai tindakan. Agar perencanaan mudah dimengerti secara operasional dan dilaksanakan oleh penulis yang akan

meneliti, penulis menyusun sebuah rencana tindakan di antaranya merencanakan waktu pelaksanaan, guru dan personil yang terlibat, sasaran, cara melakukan observasi, dan metode lhT. Peneiti bekerja secara maksimal menyiapkan materi-materi dan buku panduan yang akan dijadikan pedoman pada saat kegiatan. Berkoordinasi dan berkomunikasi secara aktif dengan teman sejawat yang akan membantu pada saat pelaksanaan lhT.

Penulis juga mempersiapkan instrumen monitoring dan evaluasi hasil lhT, kemudian menganalisis hasilnya. Perencanaan dilakukan kurang lebih satu minggu. Dalam penyusunan rencana, tidak ada kendala yang berarti yang dihadapi penulis. Pelaksanaan tahap I, dilaksanakan dengan melibatkan 10 orang guru yang diobservasi. Kegiatan pertama pada hari Jumat, tanggal 14 Januari 2022, seluruh guru dikumpulkan dalam satu ruangan kemudian diberikan lhT terutama terkait penguasaan membuat Video Pembelajaran. Pembinaan ditekankan pada proses pembuatan Video Pembelajaran sebagai media yang akan digunakan oleh guru dalam mengajar. Guru dibimbing untuk menyusun RPP dengan benar. Selain itu guru juga dibimbing dalam menggunakan dan memanfaatkan sumber dan media belajar. Selama pelaksanaan, observer mengamati jalannya kegiatan. Setelah melakukan serangkaian kegiatan lhT guru diberi kesempatan untuk membuat video Pembelajaran sesuai dengan pengarahannya yang telah diberikan, setelah selesai guru diberikan kuesioner untuk diisi. Lembar kuesioner dan Video Pembelajaran yang telah dibuat dianalisis. Hasil analisis tersebut dijadikan rujukan untuk melakukan kegiatan lhT tahap II. Tidak ada kendala berarti yang dihadapi penulis selama proses pelaksanaan. Observasi pada tahap ini dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan lhT yang menitik beratkan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan video pembelajaran animasi sebagai tujuan kegiatan. Tujuan dilaksanakan pengamatan adalah untuk mengetahui pelaksanaan lhT terkait dengan kelemahan dan keunggulan sehingga kegiatan peningkatan kompetensi

guru melalui lHT sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasilnya adalah meningkatnya kemampuan guru dalam video pembelajaran animasi. Kegiatan peserta juga diobservasi, baik menyangkut kehadiran guru, kesiapan bahan dalam mengikuti workshop seperti kesiapan laptop, dan keaktifan guru dalam mengikuti lHT.

Pelaksanaan lHT di SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu berjalan dengan baik. Temuan yang diperoleh berdasarkan observasi menunjukkan bahwa 10 guru peserta lHT terlihat antusias dan penuh semangat mengikuti kegiatan. 10 orang guru sebagai peserta hadir keseluruhan dan terlibat aktif sejak awal dimulai kegiatan. Walaupun tidak semua guru terbiasa memanfaatkan video animasi untuk pembelajaran, semangat yang tinggi dari para peserta menjadikan kegiatan berjalan baik sesuai rencana.

a. Pelaksanaan lHT Tahap I

Pelaksanaan kegiatan lHT tahap I dilaksanakan pada hari Jumat, Tanggal 14 Januari 2022, dimulai pada pukul 07.30 sampai pukul 16.00, bertempat di SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil analisis data yang ada dengan mengambil rata-rata nilai dari 10 orang peserta, indikator ketercapaiannya berbeda-beda. Indikator 1, 2, dan 3 sudah baik sekali; indikator 5 sudah baik. Sedangkan indikator 4 cukup dan masih perlu ditingkatkan di tahap yang kedua, dengan harapan agar peserta bernilai sangat baik. Ada satu orang guru yang masih bernilai lemah atau masih kurang. Untuk itu, perlu bimbingan ke tahap kedua dan akan dilaksanakan bimbingan tutor sebaya.

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

Berdasarkan data pada tabel 2, dapat dinyatakan bahwa pada tahap I guru di SDN Syekh Tubagus Abdullah dapat menguasai materi pembuat video pembelajaran canva dengan baik. Ada 6 guru yang kompetensi dalam memanfaatkan media canva dalam pembelajaran sangat baik dan ada 3 guru yang kompetensinya baik. Hanya ada satu orang guru yang nilainya di bawah kriteria kurang baik. Namun demikian untuk memantapkan lagi keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran animasi, penulis merasa perlu dilakukan Kembali kegiatan lHT tahap II.

b. Pelaksanaan lHT Tahap II

Pelaksanaan lHT tahap II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 30 Oktober 2021. Peserta tahap II masih sama dengan pelaksanaan tahap I. Tahap II dilaksanakan karena masih adanya indikator yang lemah yang telah dilaksanakan pada tahap I. Pada tahap II dengan tujuan RPK yang sama, tetapi berbeda dalam teknik. Pada tahap II menggunakan teknik tutor sebaya, maksudnya penulis tidak lagi menggunakan narasumber, akan tetapi minta bantuan guru yang telah cukup, dan cakup mencapai indikator pada tahap I untuk membimbing guru lain yang belum bisa membuat video pembelajaran. Jadi disini terjadinya kolaborasi/bekerja sama meningkatkan kompetensi bersama-sama untuk pengembangan sekolah terkait memperbaiki standar proses pendidikan untuk mewujudkan visi dan misi sekolah.

Penulis akan merinci kegiatan mulai perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi sampai dengan refleksi. Untuk itu penulis menyusun kegiatan di antaranya persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

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

Berdasarkan table 3, hasil pelaksanaan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan tahap II dengan instrumen yang diisi oleh responden sebanyak 10 peserta (Guru) mencapai rata-rata skor 8,7. Ini berarti bahwa sebagian besar indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan sangat baik. Hasil perolehan nilai rata-rata dari peserta pada tahap II mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan nilai rata-rata pada tahap I, yaitu menjadi 8,7 dari 7,6. Semua indikator terpenuhi dengan kategori sangat baik.

Penggunaan media canva dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian 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.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan *In-house Training* (IhT) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang dilaksanakan dapat meningkatkan kompetensi guru sebagai peserta. Hal tersebut terlihat dari hasil *post-test* peserta setelah mengikuti kegiatan. Selama proses IhT, guru peserta menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sangat termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan. Selain itu, ilmu baru dan dibutuhkannya keterampilan membuat video animasi untuk pembelajaran mendorong peserta memiliki kemauan yang kuat agar mampu membuat video animasi sendiri. Demikian halnya dengan disiplin selama kegiatan, peserta menunjukkan sikap seorang teladan. Hal ini juga didorong oleh kearifan lokal yang ada di SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kota Tasikmalaya. Selain persentase yang ditunjukkan pada tabel *pre-test* dan *post-test*, hasil akhir atau produk video animasi dari peserta juga memberikan gambaran bahwa pengetahuan dan keterampilan peserta mengalami peningkatan yang signifikan.

Data hasil kegiatan dari 10 orang guru pada IhT tahap I menunjukkan hanya ada 1 orang guru yang nilainya masih kurang atau di bawah nilai kelulusan. Hal tersebut menunjukkan keberhasilan kegiatan IhT dalam meningkatkan kompetensi guru memanfaatkan video animasi untuk pembelajaran. Namun demikian, untuk lebih memperdalam lagi kompetensi guru dilakukan kegiatan IhT tahap II dengan metode tutor sebaya. Narasumber kegiatan tahap II adalah rekan sejawat yang sudah lebih mahir atau kompeten.

Saran

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dibutuhkan guru-guru yang memiliki kreativitas atau keterampilan yang memadai. Pelatihan pembuatan video berbasis aplikasi canva untuk pembelajaran yang telah dilaksanakan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SDN Syekh Tubagus Abdullah dalam merancang dan membuat video canva untuk pembelajaran di SDN Syekh Tubagus Abdullah. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan kepada seluruh guru untuk aktif mencari informasi kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh berbagai lembaga baik secara *online* maupun tatap muka. Selain itu, kepala sekolah juga harus memberikan kesempatan dan dukungan baik moril maupun materil kepada setiap guru untuk mengikuti pelatihan.

PUSTAKA ACUAN

- Adawiyah, A., Hasanah, A. dan 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), hal. 183–187.
- Basri, H., & Rusdiana, A. (2021). *Manajemen Pendidikan & Pelatihan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Caswita. (2019). Pemanfaat Media Audiovisual Untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal TEKNODIK Vol. 23 - Nomor 2, Desember 2019*.
- Chidli, Yandi. Mengenal Pentingnya Pengembangan Kompetensi 4C dalam Pembelajaran Era Digital. <https://guruinovatif.id/@redaksiguruinovatif>. Diakses tanggal 29 November 2023. Pukul 11.17
- Dahlan, D. (2019). *In-house Training sebagai Sarana Peningkatan Kualitas Guru Tsanawiyah*, file.upi.edu/al.php
- Danim, S. (2020). *Inovasi Pendidikan: dalam upaya peningkatan profesionalisme tenaga kependidikan*. Bandung: Pustaka setia.
- 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/pubpend>
- Kusmayadi (2020) Efektifitas In-house Training untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Bertanya. *ARJI : Action Research Journal Indonesia. Volume 2 (3)*.
- Monoarfa, M, dkk. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. Makalah Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat tahun 2021. UNM Makasar.
- Munawar (2021), Melalui IHT (In-house Training) Dapat Meningkatkan Kompetensi dan Kinerja Guru SMP Negeri 1 Panji dalam Mengajar Matematika Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURNAL IKA : Ikatan Alumni PGSD UNARS. Vol. 10 No. 2, Desember 2021*.
- Nawawi, (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nayoan, A. (2019). *Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis*. Tersedia pada: <https://www.niagahoster.co.id/blog/caramenggunakan-canva>.
- Ngatinah. (2022). Meningkatkan Keterampilan Guru Membuat Power Point melalui In-house Training di SDN Kalibawang. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia, 2(1)*, 69–80.
- 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.
- Pelang, G. (2020), "Pemanfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/ M. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8. (2)*.
- Rosyada, Dede. *Kompetensi 4C Untuk Manusia Indonesia Masa kini*. <https://www.kemenkopmk.go.id>. Diakses

- tanggal 29 November 2023, pukul 11.21.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(11), 430–436.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2019). Penerapan In-house Training (IhT) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar. *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol. 9*, (3).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). “Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. Vol. 7*(2).
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru Profesional di Masa Pandemi COVID-19: Review Implementasi, Tantangan, dan Solusi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.1246>
- Winarsih, Tri. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Melalui Kegiatan IhT. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 5(1), 65-71. <https://jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi>
- 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>