

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA MELALUI BIMBINGAN DAN PELATIHAN BERBASIS KEMANDIRIAN DI SMK NEGERI 1 TANJUNGPINANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Delisbeth

SMK Negeri 1 Tanjungpinang Kepulauan Riau, Indonesia

Email: delisbeth30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru melalui Bimbingan dan pelatihan terhadap penerapan media pembelajaran canva. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan sekolah yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan presentasi pengumpulan media pembelajaran canva dalam bentuk animasi. Proses bimbingan dan pelatihan dilakukan dengan tutor sebaya. Hasil penelitian tentang Peningkatan Kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran canva melalui Bimbingan dan Pelatihan pada guru SMK Negeri 1 Tanjungpinang memperoleh hasil 60% pada siklus pertama dan pada siklus kedua memperoleh hasil 90 %. Dari hasil kedua siklus tersebut peningkatannya sebesar 30 %. Maka dapat dikatakan bahwa Bimbingan dan Pelatihan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media Canva.

Kata kunci: kompetensi guru; media pembelajaran canva; bimbingan dan latihan

Abstract

This research was conducted to determine the improvement of teacher competence through guidance and training on the application of Canva learning media. The method used in this research is school action research which consists of 2 cycles, each cycle consists of planning, action, observation and reflection. The data collection procedure was carried out by presenting Canva learning media collection in the form of animation. The process of guidance and training is carried out with peer tutors. The results of the study on improving teacher competence in making Canva learning media through Guidance and Training for teachers at SMK Negeri 1 Tanjungpinang obtained 60% results in the first cycle and 90% in the second cycle. From the results of the two cycles the increase was 30%. So it can be said that Guidance and Training can improve teacher competence in using Canva media.

Keywords: teacher competence; canva learning media; guidance and training

How to cite:	Delisbeth (2022) Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Canva Melalui Bimbingan dan Pelatihan Berbasis Kemandirian Di Smk Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2021/2022, (4) 10, https:// 10.36418/syntax-idea.v4i10.1976
E-ISSN:	2684-883X
Published by:	Ridwan Institute

Pendahuluan

Upaya transformatif dalam bidang pendidikan merupakan suatu keniscayaan yang mengharuskan perubahan paradigma tradisional, khususnya sistem pembelajaran di kelas. Menurut (Kemdikbud, 2014) pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik interaktif dan inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk aktif, kontekstual dan kolaboratif, memberi ruang prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik serta sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik. Tidak dapat dipungkiri, produk digital dalam bentuk komunikasi virtual telah menjadi konsumsi sehari-hari dan menjadi tren yang mempengaruhi gaya hidup serta pola pikir hampir seluruh lapisan masyarakat. Model pembelajaran tatap muka di dalam kelas telah dipandang oleh sebagian besar siswa sebagai metode kuno sehingga pemanfaatan pembelajaran daring akan memberikan nuansa inovatif yang mampu meningkatkan tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa (Wardani et al., 2018)

Tantangan pembelajaran yang semakin dinamis menuntut perubahan pola pikir guru yang semakin tersaingi dengan beragam alat komunikasi, internet, dan media informasi lainnya (Sari, 2012) Berdasarkan surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2021 (Kemdikbud, 2021) tentang pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi coronavirus disease 19 (Covid 19) menyebabkan pembelajaran daring menjadi alternatif yang digunakan oleh guru agar proses belajar dapat tetap terlaksana (Zulkifli, 2021)

Kualitas kepala sekolah sebagai manajer sangat dipengaruhi oleh kinerja (*capability*) manajerial yang dimiliki dalam upaya memberdayakan guru sehingga terwujud guru yang profesional yang selalu ingin mengaktualisasi dalam bentuk peningkatan hasil belajar. Kepala sekolah yang mempunyai kinerja yang baik yaitu seorang kepala sekolah yang mempunyai kapasitas intelektual, emosional, dan spiritual yang baik serta berwawasan luas serta memenuhi kompetensinya sebagai kepala sekolah. Kapasitas kompetensi profesional sebagai kepala sekolah diperlukan dalam mencermati, memahami, dan menganalisis setiap informasi yang diperoleh (Tanjung & Faiza, 2019)

Kapasitas kompetensi kepribadian sebagai kepala sekolah diperlukan dalam menghadapi berbagai tekanan dan dalam membangun hubungan dengan stakeholder. Sedangkan kapasitas Kompetensi manajerial diperlukan pada saat melakukan pengambilan keputusan agar keputusan yang diambil merupakan keputusan yang berpihak pada kebenaran (Priansa, 2017).

Wawasan yang luas dari kepala sekolah merupakan modal dasar dalam membaca tanda-tanda perubahan lingkungan sekolah sehingga dapat membawa sekolah yang dipimpinnya tetap eksis dalam kondisi perubahan yang terus terjadi. Kepala sekolah yang ideal mampu mensinergikan kemampuan manajemen dan kemampuan kepemimpinan secara simultan. Salah satu tugas kepala sekolah dalam melaksanakan manajemen sekolah adalah mengendalikan. Melalui fungsi pengendalian,

kepala sekolah dapat menjalankan organisasi persekolahan agar tetap berproses pada arah yang benar dan tidak membiarkan deviasi atau penyimpangan yang terlalu jauh dari arah tujuan yang telah ditetapkan. Pengendalian dan supervisi dilakukan untuk mengukur dan mengoreksi prestasi kerja bawahan guna memastikan bahwa tujuan organisasi di semua tingkat dan rencana yang didesain dapat dilaksanakan dengan baik (Rahmayanti & Jaya, 2020)

Kepala Sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar dalam penyusunan program supervisi. Program supervisi ini dibuat salah satunya untuk mengevaluasi proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Mengingat aktifitas kepala sekolah yang banyak, maka pelaksanaan supervisi di SMK Negeri 1 Tanjungpinang ini dibuat Tim yang membantu melaksanakan program supervisi kepala sekolah (Ernanda & Sugiyono, 2017)

Berdasarkan hasil supervisi yang dilakukan oleh Tim supervisi kemudian dianalisis oleh kepala sekolah. Dari hasil analisis dapat diambil kesimpulan bahwa masih sangat minim guru yang menggunakan media pembelajaran secara kreatif. Bahkan ada sebagian guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dari 98 guru hanya sekitar 30 atau sekitar 30% guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka peneliti menawarkan variasi media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang mampu membuat pembelajaran menarik dan hasil yang diperoleh siswa. Media yang peneliti tawarkan adalah media pembelajaran Canva. Berdasarkan angket yang disebar ke semua guru di SMK Negeri 1 Tanjungpinang hanya sekitar 25 guru yang sudah mengenal media pembelajaran canva. Maka peneliti membuat penelitian dengan judul "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Canva melalui Bimbingan dan Pelatihan Berbasis Kemandirian di SMK Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2021/2022."

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Sekolah yang terdiri dari 2 siklus masing-masing siklus melalui tahapan perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru yang ada di SMK Negeri 1 Tanjungpinang yang berjumlah 89 guru. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tanjungpinang Jalan Pramuka Nomor 6 Tanjungpinang pada tahun pelajaran 2021/2022 (Brown & Larsen, 2007)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus

Berdasarkan hasil supervisi yang dilakukan oleh Tim supervisi kemudian dianalisis oleh kepala sekolah. Dari hasil analisis dapat diambil kesimpulan bahwa masih sangat minim guru yang menggunakan media pembelajaran secara kreatif. Bahkan ada sebagian guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dari 98 guru hanya sekitar 30 atau sekitar 30% guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka peneliti menawarkan variasi media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang mampu membuat pembelajaran menarik dan hasil yang diperoleh siswa. Media yang peneliti tawarkan adalah media pembelajaran Canva. Berdasarkan angket yang disebar ke semua guru di SMK Negeri 1 Tanjungpinang hanya sekitar 25 dari 98 guru yang sudah mengenal media pembelajaran canva.

Kemudian peneliti mengadakan pre test untuk mengukur pemahaman guru terhadap media pembelajaran khususnya canva. Dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil nilai Pre test tentang Media Pembelajaran Canva

NO.	Jumlah benar	Jumlah Guru
1	5	1
2	6	1
3	7	1
4	8	7
5	9	5
6	10	10
7	11	15
8	12	8
9	13	8
10	14	3
11	15	1

Setelah dianalisa, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru SMK Negeri 1 belum memahami tentang media pembelajaran canva.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus Pertama

a. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan tindakan ini peneliti mempersiapkan perangkat dalam pelaksanaan Bimlat tentang media pembelajaran Canva. Materi Bimlat dipersiapkan yang berisi pemahaman tentang materi canva sekaligus contoh pembuatannya. Materi disusun oleh TIM Narasumber yang berasal dari guru SMK Negeri 1 Tanjungpinang yang sudah sangat berkompeten tentang media pembelajaran canva. Untuk mengetahui kemampuan awal peserta Bimlat maka diadakan pre tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Dari pre tes ini diharapkan dapat mendapatkan gambaran pengetahuan awal peserta Bimlat.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan penelitian untuk siklus pertama dilaksanakan dalam 1 kali selama 2 hari yaitu pertemuan pertama pada hari Sabtu, tanggal 20 November 2021 jam ke 08.00 - 17.00 WIB. Dalam penelitian siklus pertama ini peneliti melaksanakan Bimlat dengan memberikan materi pemahaman tentang media pembelajaran Canva dan cara membuatnya

1. Kegiatan pada Sabtu, 20 November 2021

Pelaksanaan di ruang Bimlat dimulai dengan menyiapkan secara fisik dan non fisik peserta Bimlat dengan menanyakan kesiapan peserta Bimlat untuk memulai kegiatan Bimlat, Narasumber memulai penyampaian materi dengan menanyakan ke peserta Bimlat tentang media pembelajaran Canva. Narasumber melakukan pre- test sebelum memulai pembelajaran. Peserta diberikan 20 soal pilihan ganda dengan 20 soal. Setelah selesai mengerjakan soal pre- test, Narasumber langsung menyampaikan materi tentang media pembelajaran Canva. Narasumber membimbing peserta Bimlat mulai dari membuka aplikasi canva sampai cara mengoperasikan dan membuat media pembelajaran canva. Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah peserta mampu membuat media pembelajaran canva dalam bentuk animasi. Di awal pembuatan media pembelajaran canva, narasumber mengajarkan peserta Bimlat membuat media canva dengan tanpa animasi. Peserta dengan bimbingan tim narasumber mulai membuat media pembelajaran yang sangat sederhana. Kegiatan berikutnya, peserta Bimlat belajar secara individu. Secara individu peserta membuat media canva tanpa animasi

2. Kegiatan pada Minggu, 21 November 2021

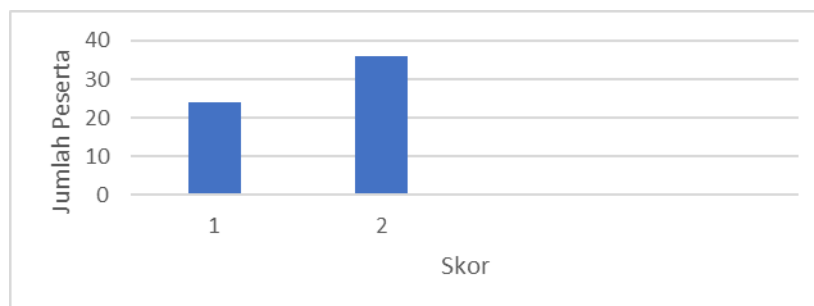
Pada pertemuan kedua ini Narasumber melanjutkan pemberian materi tentang pembuatan media pembelajaran canva dengan animasi. Peserta diminta membuat media pembelajaran canva dengan animasi. Narasumber memberikan contoh dan bimbingan secara langsung terhadap peserta Bimlat. Peserta selanjutnya melakukan kegiatan secara individu membuat media pembelajaran canva dengan animasi.

a. Observasi

Pengamatan dilakukan oleh observer yaitu ibu Ermala meilina, S.Sos, M.M selaku pengawas pembina dari awal kegiatan Bimlat sampai akhir kegiatan. Dengan fokus pengamatan adalah peserta bimlat untuk mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan peserta dalam membuat media pembelajaran canva dengan animasi. Ada beberapa kriteria yang harus diamati oleh observer sesuai dengan isi dalam lembar observasi narasumber yang telah dipersiapkan sebelumnya. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skor penilaian. Apabila peserta hanya membuat media canva tanpa animasi maka akan mendapat skor 1 dan apabila peserta membuat media pembelajaran dengan menggunakan animasi maka akan mendapatkan skor 2. Hasil pembuatan media pembelajaran canva menunjukkan bahwa peserta setelah mendapatkan Bimlat mampu membuat media pembelajaran canva. Berdasarkan hasil observasi dari 60 peserta Bimlat hanya 36 peserta atau 60 persen yang mampu membuat media pembelajaran canva dengan menggunakan animasi. Sementara yang 40 persen hanya mampu membuat media pembelajaran canva tanpa animasi.

Tabel 2
Persentasi Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Canva

No	Skor	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentasi
1	1	Ta	24	40%
2	2	Da	36	60%



Gambar 1
Grafik Kemampuan Membuat media pembelajaran Canva

b. Refleksi

Proses pembuatan Media Pembelajaran Canva berjalan dengan baik dan sangat antusias. Dengan menggunakan Teknik Bimlat, peserta sudah mampu membuat media pembelajaran canva. Akan tetapi dalam pembuatannya, peserta Bimlat masih kurang mampu dalam membuat media canva yang menggunakan animasi. Mengingat kemampuan dalam membuat media pembelajaran canva dengan animasi dari 60 peserta baru 36 guru atau 60 % yang tuntas, maka akan dilakukan siklus kedua. Pada penelitian siklus kedua ini ditekankan pembuatan media canva dengan animasi.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus Kedua

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan tindakan di siklus kedua ini narasumber bertindak sebagai peneliti dan hasil yang didapat adalah melanjutkan Bimlat dengan menggunakan Teknik teman sebaya. Narasumber berdasarkan analisis hasil di siklus pertama, membentuk kelompok kecil dan setiap kelompoknya ada satu atau dua peserta bimlat yang sudah mampu membuat media pembelajaran canva dengan menggunakan animasi untuk mengajak peserta lain yang belum mampu membuat media pembelajaran canva dengan animasi (Sedarmayanti & Rahadian, 2018)

b. Pelaksanaan Tindakan

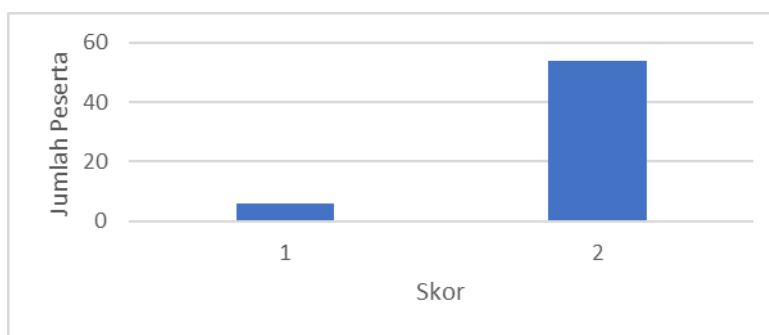
Kegiatan penelitian untuk siklus kedua ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 22 November 2021 mulai pukul 08.00 sampai pukul 17.00 WIB. Dalam penelitian siklus 2 ini peneliti melaksanakan Bimlat pembuatan Media Pembelajaran canva dengan memfokuskan pembuatan media pembelajaran canva dengan animasi.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan oleh observer dari awal kegiatan Bimlat sampai akhir kegiatan . Dengan fokus pengamatan adalah pembuatan media pembelajaran canva dengan animasi. Adapun hasil pembuatan media pembelajaran canva dengan animasi di siklus kedua adalah sebagai berikut : Hasil pembuatan media pembelajaran canva di siklusn kedua menunjukkan bahwa peserta Bimlat sudah mampu membuat media pembelajaran canva dengan animasi. Dari 60 peserta Bimlat, 54 atau 90 % peserta sudah mampun membuat media pembelajaran dengan animasi (Moleong, 2019).

Tabel 3
Persentasi Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Canva

No	Skor	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentasi
1	1	Ta	6	10%
2	2	Da	54	90%



Gambar 2
Grafik Kemampuan Membuat Media pembelajaran Canva

d. Refleksi

Proses pembimbingan dan Latihan berjalan dengan baik. (Patmonodewo, 2000) Peningkatan yang diharapkan memang terjadi. Pada siklus pertama, persentasi kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran canva dengan animasi adalah 60 % dan pada siklus kedua ini ketuntasannya adalah 90 % dengan jumlah peserta Bimlat yang mampu membuat media pembelajaran canva dengan animasi adalah 36 peserta dan 6 peserta Bimlat belum mampu membuat media pembelajaran canva dengan animasi. Peningkatan yang terjadi dari siklus pertama dan kedua adalah 30 % (Wiriaatmadja, 2005)

B. Pembahasan

Pelaksanaan Bimlat dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama masih ada beberapa guru yang belum menguasai cara membuat media pembelajaran canva. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua dengan pembimbingan teman sebaya (Daryanto, 2014)

Peneliti menyimpulkan bahwa dengan Pembimbingan dan Latihan dapat meningkatkan kemampuan peserta Bimlat untuk membuat media pembelajaran canva dengan animasi . Selain hasil media pembelajaran yang dibuat , peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran canva ini juga ditunjukkan dengan hasil postes yang dilakukan di akhir pelatihan yang meningkat disbanding dengan hasil pretest (Mustaqim, 2016).

Kesimpulan

Untuk meningkatkan kemampuan membuat media pembelajaran canva sangat diperlukan kreatifitas guru. Guru harus mampu menemukan ide atau teknik pembuatan media pembelajaran canva agar manarik digunaklan falam proses belajar mengajar. Guru harus terus berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi, kreasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Mencermati proses pembuatan media pembelajatron canva dengan cvara Bimbingan dan Latihan disimpulkan sebagai berikut : (1) Pembuatan media pembelajaran canva sangat diperlukan agar pembelajaran lebih menarik (2) Pembuatan media pembelajaran canva perlu kreativitas guru. (3) Guru harus terus berinovasi dalam pembjatan media pem belajaran canva. (4.) Pembuatan media pembelajaran canva membuat guru semakin tertarik untuk membuat media media pembelajaran yang lain yang menarik

BIBLIOGRAFI

- Brown, H. D., & Larsen, D. L. (2007.). Arikunto, Suharsimi, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta. [Google Scholar](#)
- Daryanto, D. (2014). Pendekatan pembelajaran saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media. [Google Scholar](#)
- Ernanda, D., & Sugiyono, S. (2017). Pengaruh Store Atmosphere, Hedonic Motive Dan Service Quality Terhadap Keputusan Pembelian. Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM), 6(10). [Google Scholar](#)
- Lia, L. (2015). Multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam bidang pendidikan sains. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 2(2), 132–140. [Google Scholar](#)

- Moleong, L. J. (2019). Moleong. Metode Penelitian Kualitatif.[Google Scholar](#)
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.[Google Scholar](#)
- Ncube, L. K., Ude, A. U., Ogunmuyiwa, E. N., Zulkifli, R., & Beas, I. N. (2021). An overview of plastic waste generation and management in food packaging industries. *Recycling*, 6(1), 12.[Google Scholar](#)
- Patmonodewo, S. (2000). Pendidikan anak prasekolah. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.[Google Scholar](#)
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik.[Google Scholar](#)
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107–113.[Google Scholar](#)
- Sari, R. A. (2012). Pengaruh karakteristik perusahaan terhadap corporate social responsibility disclosure pada perusahaan manufaktur yang terdaftar di bursa efek Indonesia. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 1(2), 124–140.[Google Scholar](#)
- Sedarmayanti, S., & Rahadian, N. (2018). Hubungan Budaya Kerja dan Lingkungan Kerja Terhadap Peningkatan Kinerja Pegawai Pada Lembaga Pendidikan Tinggi. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu Dan Praktek Administrasi*, 15(1), 63–77.[Google Scholar](#)
- 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.[Google Scholar](#)
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13–18.[Google Scholar](#)
- Wiriaatmadja, R. (2005). Metode penelitian tindakan kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya, 3(3.20), 3–40.[Google Scholar](#)

Copyright holder:

Delisbeth (2022)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

