

UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL CANVA MELALUI *IN HOUSE TRAINING*

Caswita¹, Selvi Noviyani²

¹ Institut Nahdlatul Ulama Tasikmalaya

² SDN Syekh Tubagus Abdullah Kota Tasikmalaya

¹ caswitamaulana@gmail.com; ² selvinoviyani@gmail.com



<https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.306>

Diterima: 1 Maret 2023 | Disetujui: 15 Mei 2023 | Dipublikasikan: 30 Juni 2023

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu lemahnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva. Sedangkan tujuan penelitian ini upaya kepala kepala sekolah meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media Canva untuk pembelajaran melalui *In House Training* (IHT). Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental design jenis one-group rates pasca tes design. Dikatakan pre-experimental design karena metode tersebut sering disebut juga dengan istilah "*quasi eksperimen*" desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pada tahap I guru di SDN Syekh Tubagus Abdullah dapat menguasai materi pembuat video pembelajaran canva dengan baik. Hanya ada satu orang guru yang yang nilainya di bawah rata-rata. Namun demikian untuk memantapkan lagi keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran animasi, penulis perlu melakukan Kembali kegiatan IHT tahap II. Sementara itu pada tahap II hasil pelaksanaan IHT berdasarkan instrumen yang diisi oleh responden sebanyak 11 peserta (Guru) dan mencapai rata-rata score 100, artinya sebagian besar indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan sangat baik. Berdasarkan data yang ada dapat disimpulkan bahwa kegiatan *In House Training* (IHT) dalam pemanfaat video animasi pembelajaran yang dilaksanakan selama dua hari memberikan dampak yang sangat luar biasa terhadap pengetahuan dan keterampilan guru sebagai peserta. Selama proses *In House Training* (IHT), guru peserta menunjukkan antusias yang tinggi tentang rasa ingin tahu, sehingga sangat termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan. Selain itu, ilmu baru dan dibutuhkannya keterampilan membuat video animasi untuk pembelajaran mendorong peserta memiliki kemampuan dalam membuat video animasi sendiri.

Kata kunci: Canva, kompetensi, *In House Training*, pembelajaran

Abstract

The problem in this research is the need for teachers to utilize Canva-based learning media. Meanwhile, this research aims to increase the competency of teachers in using Canva media for learning through In House Training (IHT). The research method used is a pre-experimental design, one-group pre-test, and post-test design. It is considered a pre-experimental design because this method is often called "quasi-experimental." This design is yet to be an actual experiment. The research results show that based on the data obtained, it can be stated that in stage I, the teachers at Syekh Tubagus Abdullah Elementary School could master the Canva learning video-making material well. There is only one teacher whose score is below average. However, the author must continue phase II IHT activities to further strengthen teachers' skills in making animated learning videos. Meanwhile, in phase II, the results of the IHT implementation were based on instruments filled in by 11 respondents (teachers). They achieved an average score of 100, meaning that most of the indicators that had been determined could be earned very well. Based on the existing data, the In House Training (IHT) activities using animated learning videos, which were carried out for two days, had a tremendous impact on the knowledge and skills of teachers as participants. During the In House Training (IHT) process, the participating teachers showed high enthusiasm and curiosity, so they were very motivated and enthusiastic to participate in the activities.

Apart from that, new knowledge and the need for skills in making animated videos for learning encourage participants to have strong abilities to make their animated videos.

Keywords: *Canva, competency, In House Training, learning*



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



PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional seperti yang tersurat pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional yaitu, "Untuk Mengembangkan 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". Salah satu potensi yang harus dikembangkan menurut tujuan pendidikan nasional adalah kecakapan berpikir tingkat tinggi yang diantaranya dikenal sebagai empat keterampilan abad 21 yang terdiri atas 4 C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis) dan *problem solving*, *creative thinking* (berpikir kreatif) dan inovatif, *communicating* (berkomunikasi), serta *collaborating* (berkolaborasi) serta 1 L yaitu Literasi. Demikian juga berdasarkan ISTE, 2016 tentang 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*.

Sebagai pelaksana di lapangan dalam mencerdaskan anak bangsa, guru harus memiliki kemampuan untuk menangani tantangan masa depan. Untuk mengimbangi siswa digital yang beragam, guru harus memiliki kemampuan digital yang kuat. Generasi muda yang lahir di era digital biasanya menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tumbuh bersama derasnya arus informasi dan hidup bersama teknologi komunikasi digital. Teknologi juga membantu mereka berkomunikasi dan mengelola pengetahuan. Guru harus mampu berkembang, beradaptasi, dan banyak belajar tentang hal-hal baru yang terkait dengan era digital, terutama tentang teknologi dan informasi yang berkembang dengan cepat. Ini juga memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola berbagai media pembelajaran secara kreatif. Sebagai pendidik yang mendidik dan mengajar generasi ini, penting bagi mereka untuk terus meningkatkan kemampuan mereka untuk tetap relevan dan memenuhi kebutuhan siswa. Penguasaan pendidik tentang penggunaan media pembelajaran tentu akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, mengingat teknologi digital dalam proses pembelajaran berperan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar.

TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) 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. Generasi yang tumbuh dengan akses dengan generasi sebelumnya. Dengan demikian guru perlu memiliki kemampuan dalam literasi digital dengan dapat menggunakan dan memanfaatkan media digital secara bijak dan tepat.

Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017: 3). Sejak KTSP digunakan dan dilanjutkan dengan kurikulum 2013, guru memiliki banyak wewenang untuk membuat rancangan pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas dapat berjalan sesuai dengan peserta didiknya. Guru dapat menggunakan media IT untuk membuat perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Media ini juga dapat memberi ruang bagi perkembangan kreatifitas guru, memungkinkan mereka untuk merancang pembelajaran dengan cara terbaik.

Untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang sangat cepat ini, pola pembelajaran harus diubah. Ini dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran penting dalam penyebaran informasi tanpa menghilangkan gaya pembelajaran awal yang berlangsung di depan kelas. Guru dalam hal ini dituntut harus menguasai teknologi serta dapat menggunakannya ke dalam proses pembelajaran.

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 (Hakim, 2017: 158-159).

Salah satu media aplikasi yang saat ini banyak digunakan untuk pembelajaran adalah aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Hasanah, & Munsir, 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, mudah dipahami meskipun masih pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile.

Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun (Nayoan, 2019). Dengan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra yaitu: [1] Pengembangan kompetensi guru dalam hal desain grafis dan promosi produk dengan memanfaatkan aplikasi atau teknologi yang sedang trend saat ini, yaitu Canva, [2] Memberikan pembelajaran yang mendekati kebiasaan dan kesukaan siswa, yaitu bermain gawai / teknologi, dan [3] Menstimulus daya kognitif siswa/siswi dalam pembelajaran melalui media visual. Mengingat pentingnya penguasaan TIK atau media digital bagi guru untuk pembelajaran IPA, SDN Syekh Tubagus Abdullah secara regular mendapat kepercayaan untuk melaksanakan Program kegiatan Diseminasi Penggunaan Media Digital Pembelajaran Sains. Melalui kegiatan ini guru kelas maupun guru bidang yang melek TIK (Media Digital Pembelajaran Sains) diharapkan akan mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan/kecakapan yang sudah diperoleh kepada siswa di kelasnya masing-masing.

METODE

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono 2014:6). Lebih lanjut Campbell dan Stanley dalam Arikunto (2013:123), mengatakan bahwa metode penelitian membagi jenis-jenis desain berdasarkan baik buruknya eksperimen, atau sempurna tidaknya eksperimen terbagi menjadi dua, yaitu pre-experimental design, true experimental design. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis yaitu menggunakan pre-experimental design jenis one-group pretest pascates design. Dikatakan pre-experimental design karena metode tersebut sering disebut juga dengan istilah "quasi eksperimen" desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Sugiyono (2014:109), mengatakan bahwa Pre-experimental design yaitu rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one grup pretest and post-test design* tersebut, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembandingan. Penulis menggunakan teknik analisis untuk menganalisis data yang diperoleh dari 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 sebagai berikut. Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :



- a) Memberikan pretest 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, 2012).

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, berjumlah 10 orang. Terdiri atas 2 orang GPAI, 1 orang guru PJOK dan 7 Orang guru kelas. Adapun latar belakang pendidikannya yaitu 1 orang guru dalam proses S1 sedangkan yang 9 orang sudah S1. 4 orang guru PNS dan 6 orang Non PNS. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri atas semua populasi. Hal tersebut berdasarkan jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan IHT merupakan bentuk kegiatan berupa pemberian perlakuan terhadap guru SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran berbasis canva. IHT dilaksanakan pada hari jumat tanggal 14 dan 15, Januari 2022. Berdasarkan hasil pre-test awal dari 10 guru, baru 3 orang atau baru 30% saja yang menguasai canva dengan baik. Masih ada 7 orang guru atau 80% yang membutuhkan peningkatan kompetensi di bidang TIK. Penyebabnya adalah pertama, 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, maka kegiatan IHT dirasa lebih efektif dan tepat untuk kegiatan meningkatkan kemampuan guru SDN Syekh Tubagus Abdullah Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya. Berdasarkan alasan yang diuraikan tersebut, maka 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 sebagai media pembelajaran, (3) menjelaskan bagian-bagian komputer, smartphone dan fungsinya, (4) menjelaskan langkah-langkah pembuatan canva sebagai media pembelajaran, (5) melatih guru membuat video pembelajaran berbasis canva, (6) melatih guru mendownload aplikasi canva untuk pembelajaran, (7) mempresentasikan video animas pembelajaran canva yang telah dibuat.

Langkah-langkah dilakukan dalam pelaksanaan IHT di SDN Syekh Tubagus Abdullah sebagai berikut:

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, maka penulis menyusun sebuah rencana tindakan antara lain; penulis merencanakan waktu pelaksanaan, guru dan personil yang terlibat, sasaran, cara melakukan observasi dan merencanakan metode IHT. 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 IHT.

Penulis juga mempersiapkan instrumen monev hasil IHT, 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 IHT 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 IHT 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 tahap II. Tidak ada kendala berarti yang dihadapi penulis selama proses pelaksanaan. Observasi pada tahap ini dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan IHT yang menitik beratkan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan video pembelajaran animasi sebagai tujuan kegiatan. Tujuan dilaksanakan pengamatan adalah untuk mengetahui pelaksanaan IHT terkait dengan kelemahan, keunggulan sehingga kegiatan peningkatan kompetensi guru melalui IHT sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasilnya 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 IHT.

Pelaksanaan IHT di SDN Syekh Tubagus Abdullah Kecamatan Purbaratu berjalan dengan baik. Temuan yang diperoleh berdasarkan observasi menunjukkan 11 guru peserta IHT terlihat antusias dan penuh semangat mengikuti kegiatan. 11 orang guru sebagai peserta hadir keseluruhan dan terlibat aktif sejak awal dimulai kegiatan. Walaupun tidak semua guru terbiasa memanfaatkan video animasi untuk pembelajaran, namun semangat yang tinggi dari para peserta menjadikan kegiatan berjalan baik sesuai rencana.

2. Pembahasan

a) Pelaksanaan IHT Tahap I

Pelaksanaan kegiatan IHT 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. Pelaksanaan kegiatan yang diikuti 10 orang guru sebagai peserta. Berdasarkan data tersebut diambil adalah rata-rata dari nilai 10 orang peserta, setiap indikator ketercapaiannya berbeda-beda. Indikator 1, 2 dan 3, sudah baik sekali, indikator 5 sudah baik. Pada indikator 4 cukup dan masih perlu ditingkatkan di tahap yang kedua, yang diharapkan peserta bernilai sangat baik, ada satu orang guru yang masih bernilai lemah atau masih kurang untuk itu perlu bimbingan ke tahap kedua, akan dilaksanakan bimbingan tutor sebaya.

Berdasarkan data pada lampiran 1, dapat dinyatakan bahwa pada 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 keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran animasi, penulis merasa perlu dilakukan Kembali kegiatan IHT tahap II.

Pelaksanaan Tahap II

b) Pelaksanaan IHT Tahap II

Pelaksanaan IHT 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 cakap 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, pertama persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Adapun hasil pelaksanaan IHT tahap II hasil evaluasi pelaksanaan program kegiatan tahap II berdasarkan instrumen yang diisi oleh responden sebanyak 11 peserta (Guru) dan mencapai rata-rata score 100, artinya sebagian besar indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan sangat baik. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Tabel lampiran 2.



Berdasarkan data di atas, hasil perolehan nilai rata-rata dari peserta di tahap II, terdapat peningkatan yang sangat baik dengan score rata-rata 96,36 semua indikator semua terpenuhi dengan katagori sangat baik. Aplikasi Canva memiliki beberapa keuntungan antara lain: memiliki banyak desain yang menarik; banyak fitur yang tersedia memungkinkan guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran; menghemat waktu dengan media pembelajaran karena tidak perlu menggunakan laptop untuk mendesain; dan desain atau rancangan dapat dilakukan melalui ponsel. Berdasarkan urgensi keberadaan pengembangan media presentasi seperti halnya Prezi, guru pada hakikatnya perlu meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva. Kelebihan aplikasi Canva juga dapat dinyatakan antara lain: pertama, memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva; kedua, aplikasi tersebut juga menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, sehingga memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain-lain yang disediakan; ketiga, mudah dijangkau, semua kalangan karena dapat dengan mudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain-lain yang disediakan; keempat, mudah dijangkau semua kalangan karena dapat diunduh melalui Android ataupun Iphone, dengan kata lain hanya dengan mengunduhnya untuk mendapatkan aplikasi tersebut, bila memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya mudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan, karena dapat juga diakses melalui Android dan Iphone, aplikasi Canva mudah diakses oleh semua orang. Bila digunakan di laptop, guru dapat membuka aplikasi Canva melalui browser Chrome atau halaman internetnya tanpa mengunduhnya.

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran, guru dapat membuat kelas semakin menyenangkan. Guru yang dapat menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan siswa secara pribadi akan membangun hubungan yang lebih personal di luar kelas. Guru yang dapat menggunakan media sosial dalam konteks pendidikan pastinya akan lebih mudah berinteraksi dengan siswa yang sudah terbiasa dengannya. Faktor pendukung lainnya yang sangat penting yakni kemampuan untuk menggunakan Search Engine untuk mencari materi pembelajaran dalam buku teks bukan lagi sumber utama bagi guru dan siswa di era digital. Sekarang, materi pembelajaran yang tersedia secara luas di internet menawarkan konten yang lebih beragam dan lebih modern. Guru dapat menggunakan search engine untuk mencari dan memilih konten yang paling relevan untuk kegiatan belajar. Search engine merupakan satu-satunya alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengeksplorasi berbagai data, informasi, dan pengetahuan yang tersedia di internet.

Selain itu, search engine yang dirancang untuk guru dimaksudkan untuk mencari informasi tertentu, sehingga tugas-tugas mereka dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Segera setelah pengguna memasukkan kata kunci atau frasa tertentu, berbagai rekomendasi tautan muncul yang berisi informasi yang relevan dengan kata kunci tersebut. Guru melalui search engine dapat menemukan berbagai informasi seperti data situs web, gambar, artikel, dan konten multimedia. Search engine sangat membantu guru dalam mencari materi pelajaran dengan cepat, menjadi sumber tambahan untuk pelajaran yang belum dipahami siswa, memberikan rekomendasi informasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa selama proses belajar, dan menjadi alternatif untuk menambah wawasan guru.

KESIMPULAN

Kegiatan In House Training (IHT) dalam pemanfaatan video animasi pembelajaran yang dilaksanakan selama dua hari memberikan dampak yang sangat luar biasa terhadap pengetahuan dan keterampilan guru sebagai peserta. Selama proses In House Training (IHT), guru peserta menunjukkan antusias yang tinggi akan rasa ingin tahu, 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 peserta selama kegiatan menunjukkan sikap seorang teladan. Hal ini juga didorong oleh kearifan lokal yang ada SD Negeri Syekh Tubagus Abdullah Kota Tasikmalaya. Selain persentase yang ditunjukkan pada tabel pretest dan posttest, 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 dibawah 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. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dibutuhkan guru-guru yang memiliki kreatifitas atau keterampilan yang memadai. Pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran yang telah dilaksanakan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SDN Syekh Tubagus Abdullah dalam merancang dan membuat video animasi untuk pembelajaran SDN Syekh Tubagus Abdullah. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan kepada seluruh guru SD untuk aktif mencari informasi kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh berbagai lembaga baik secara online ataupun tatap muka. Selain itu, kepala sekolah juga harus memberikan kesempatan dan dukungan baik moril ataupun material kepada setiap guru untuk mengikuti pelatihan.

REFERENSI

- Adi, A. S., Sugiyanto, & Rusilowati, A. (2018). Identifikasi Profil Kesulitan Belajar Fisika Topik Fluida Statis pada Siswa SMA di Kabupaten Demak. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/upej.v7i1.22475>.
- Dzulhijjah, Putri D., et al. "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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, vol. 2, no. 2, Oct. 2015, pp. 1-11.
- Hakim, Dori Lukman. 2017. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi). *UNES Journal of Community Service Volume 2, Issue 2, December 2017* P-ISSN: 2528- 5572, E-ISSN: 2528-6846. Open Access at: <http://journal.univekasakti-pdg.ac.id>.
- Andari, I. Y. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS tingkat SMA se-Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 263–275. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5765/4138>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pres.
- Ismail. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah. *Jurnal Edukasi*, 2(1 Januari), 42.
- Kemdikbud. (2014a). *Kurikulum 2013 (Pedoman Guru Mata Pelajaran Fisika untuk SMA/MA)*. Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2014b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemdikbud
- Kurniawati, I. (2013). *Evaluasi Sistem Pemanfaatan Tv Edukasi*. 17(3), 307–322. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i3.563>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Lubis, S. P. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XII. *Jurnal Dedikasi*, 1(2). <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi/article/viewFile/80/80>
- Mega, N. A., Nissa, H., & Nugraha, A. (2019). Memfasilitasi Kebutuhan Pemelajar Moderen Melalui Video Instruksional Yang Efektif dan Menarik. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 137–149. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.518>
- Nur Agustiningih, & Pamungkas, S. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia*. <http://diakronika.ppj.unp.ac.id>.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.