

PENGARUH PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP KOMPETENSI GURU DI SMA NEGERI 2 SELAYAR

A. Bakri S¹, Abd. Haling², Merrisa Monoarfa³

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Makassar

¹a.bakrii.s02@gmail.com, ²haling_93@yahoo.com, ³merrisa@unm.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the implementation of Canva learning media training at SMA Negeri 2 Selayar, to describe teacher competency in Canva learning media training at SMA Negeri 2 Selayar and to describe the influence of Canva learning media training on teacher competency at SMA Negeri 2 Selayar. The approach used is quantitative research, while the type of research used in this research is pre-experimental. The subjects in this research were 25 teachers at SMA Negeri 2 Selayar. Meanwhile, the research object that will be studied here is Canva media training. Data collection using observation, tests and documentation. Data analysis uses descriptive analysis and inferential statistical analysis. The results of this research show that the description of the implementation of Canva media training carried out at SMA Negeri 2 Selayar includes both theoretical and practical material with a recapitulation of the results of the activity analysis of the training participants with the percentage of achievement levels being in the very effective category. The competency description shows an increase in teacher understanding after attending the training. The implementation of Canva learning media training showed very effective results based on the analysis of the training participants. The results of data analysis show that there are significant differences. This also answers hypothesis H1, namely that there is an influence of Canva Learning media training on teacher competency at SMA Negeri 2 Selayar.

Keywords: influence, canva, canva media influence

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menggambarkan pelaksanaan pelatihan media pembelajaran Canva di SMA Negeri 2 Selayar, untuk menggambarkan kompetensi guru dalam pelatihan media Pembelajaran Canva di SMA Negeri 2 Selayar dan untuk mendeskripsikan pengaruh pelatihan media pembelajaran Canva terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar. Pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pre-Eksperimen. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 25 guru yang ada di SMA Negeri 2 Selayar. Sedangkan objek penelitian yang akan diteliti disini adalah pelatihan media Canva. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gambaran pelaksanaan pelatihan media Canva dilaksanakan di SMA Negeri 2 Selayar dengan meliputi

materi baik teori maupun praktek dengan rekapitulasi hasil analisis aktivitas peserta pelatihan dengan persentase tingkat pencapaian berada pada kategori sangat efektif. Gambaran kompetensi menunjukkan peningkatan pemahaman guru setelah mengikuti pelatihan. Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran Canva menunjukkan hasil sangat efektif berdasarkan hasil analisis peserta pelatihan. Hasil analisis data menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis H1 yaitu ada pengaruh pelatihan media Pembelajaran Canva terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar.

Kata Kunci: pengaruh, canva, pengaruh media canva

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang sangat penting harus dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan merupakan suatu usaha yang secara sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik, Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu sistem perubahan sikap serta perilaku seorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia atau peserta didik melalui pengajaran atau kursus. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 pasal 1 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam pelaksanaan pendidikan guru merupakan faktor penting yang menentukan mutu pendidikan karena ditangan guru, kepribadian peserta didik dibentuk. Selain itu guru berperan dalam mengatur segala hal selama proses pembelajaran berlangsung, dimana guru bersentuhan langsung dengan aktivitas belajar mengajar dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua, serta harus mampu menarik simpati para peserta didiknya. Menurut Wartomo (2016), "Guru dengan berbagai kompetensinya, mempunyai peranan sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator dan lainnya". Peranan-

peranan tersebut tidak bisa dilepaskan dalam rangka pengembangan kecerdasan baik intelektual, emosional dan spiritual. Darmadi (2015:166) "Sebagai demonstrator, lecturer/pengajar, guru hendaknya senantiasa menguasai bahan, materi ajar, dan senantiasa mengembangkan serta meningkatkan kemampuan yang dimilikinya".

Tertuang dalam UU No.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, pasal 20 ayat 2 yang berbunyi Dalam melaksanakan keprofesionalan, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Guru merupakan profesi atau jabatan yang memerlukan keahlian khusus dan tidak dapat dilakukan oleh orang lain di luar bidang kependidikan. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, berdedikasi tinggi dan profesional. Guru yang profesional tercermin dalam pelaksanaan tugas yang ditandai dengan keahlian, baik dalam materi maupun metode.

Menurut Anwar (2018:6) berpendapat bahwa:

Guru professional dituntut untuk memiliki tiga kemampuan: pertama, kemampuan kognitif, berarti guru harus memiliki penguasaan materi, metode, media, dan mampu merencanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran. Kedua, kemampuan psikomotorik, berarti guru dituntut memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengimplementasikan ilmu yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, kemampuan afektif, berarti guru memiliki akhlak yang luhur, terjaga perilakunya, sehingga ia akan mampu menjadi model yang bisa diteladani oleh peserta didiknya.

Berdasarkan pendapat di atas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan pendidikan guru memerlukan keahlian khusus yang tidak dapat dilakukan oleh orang lain di luar bidang kependidikan meliputi mendidik, mengajar dan melatih peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan suatu pembelajaran akan tercapai bila dipersiapkan secara matang oleh pendidik (guru) melalui suatu perencanaan pembelajaran yang baik dan sistematis agar tujuan

pendidikan yang diharapkan dapat terwujud. Sosok guru profesional ditunjukkan melalui tanggung jawabnya dalam melaksanakan tugasnya. Guru profesional hendaknya mampu melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang guru kepada peserta didik, orang tua, masyarakat, bahkan bangsa dan negara, Shabir (2015). Peningkatan kemampuan profesional guru dapat diartikan sebagai upaya dalam membantu guru melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal. Dalam peningkatan kemampuan profesional guru minimal mempunyai dua prinsip yaitu prinsip bantuan, dan prinsip bimbingan. "Peningkatan kemampuan profesional guru pada dasarnya datang dari diri seorang guru, meskipun terdapat berbagai bimbingan yang dilakukan oleh pihak lain" (Muhlison, 2014).

Untuk meningkatkan kompetensi guru salah satu bentuk bimbingan yang dapat dilakukan adalah yaitu adanya bentuk pelatihan sehingga dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki, bukan hanya dalam bentuk cara mengajar, akan tetapi juga bagaimana cara membuat sebuah media pembelajaran yang menarik

sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan tidak membosankan, Muhlison (2014). Salah satu faktor yang menunjang proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan berjalan dengan baik adalah adanya sebuah media sebagai alat atau perantara dalam proses pembelajaran. Guru juga harus memiliki kompetensi dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik. Ruth Lautfer (Tafonao, 2018) Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar bagi guru dalam menyampaikan isi materi untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk

meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar peserta didik tertarik mengikuti dan memperhatikan proses belajar mengajar di kelas maka diperlukan sebuah pelatihan media pembelajaran.

Berdasarkan data pengamatan awal yang dilakukan di SMA Negeri 2 Selayar, masih banyak guru yang belum dapat membuat media pembelajaran untuk proses belajar mengajar. Fasilitas seperti proyektor dan laptop yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan dengan sebaik mungkin oleh guru yang hanya menggunakan media yang terbatas pada gambar dan lingkungan sekitar. Proses pembelajaran sudah ada yang menggunakan media, akan tetapi penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dan bahkan masih banyak guru yang sama sekali belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena keterbatasan pengetahuan serta keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan cenderung membosankan.

Seperti yang kita ketahui untuk mempermudah menyampaikan suatu

materi dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya sebuah media yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran maka akan sangat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar, peserta didik lebih mudah memahami materi, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu diadakan sebuah pelatihan media pembelajaran kepada para pendidik (guru), agar dapat jadi fasilitator yang baik, serta pendidik diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan dalam membuat desain media pembelajaran yang kreatif sehingga pendidik dapat menjalankan perannya dengan baik. Setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana memilih, menetapkan, dan merancang sendiri media pembelajaran yang akan digunakan agar pencapaian tujuan pembelajaran lebih optimal. Salah satu media yang efisien digunakan

pada proses pembelajaran saat ini adalah *canva*, karena merupakan media yang cukup mudah untuk digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre-eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SMA Negeri 2 Selayar yang berjumlah 53 Orang. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah guru berjumlah 25 orang yang dipilih berdasarkan tujuan penelitian atau menggunakan teknik sampling purposive. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik observasi, Teknik Tes, dan Dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Rekapitulasi hasil analisis pada kegiatan pelatihan media

canva			
No	Aspek Yang Di Amati	Kegiatan Analisis	
		Ya	Tidak
		1	0
1	Kondisi Objektif	8	1
2	Skor Maksimal	9	
3	Skor Pencapaian	8	
4	Persentasi Tingkat Pencapaian	88,8%	

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan analisis aktivitas instruktur, kondisi objektif atau langkah kegiatan yang terlaksana yaitu:

- a. Apersepsi sehubungan dengan pengalaman awal peserta dalam pembuatan media *canva*.
- b. Penyampaian tujuan pelatihan media pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian motivasi tentang pentingnya media dalam mendukung proses pembelajaran.
- c. Menyiapkan materi dan bahan dalam bentuk media presentasi berbasis simulasi digital menggunakan *canva*. Penyajian media presentasi berbasis simulasi digital menggunakan media *canva* dengan rincian materi: Pengenalan aplikasi

canva, Prinsip dasar desain *grafis*, Fungsi *fitur* dan *tols* pada *canva*, Penggunaan *Animasi* dan *transisi*, Penggunaan *Hyperlink* dan langkah-langkah pembuatan media *canva*.

- d. Mempersilahkan peserta selama proses pelatihan mengajukan pertanyaan tentang materi pelatihan.
- e. Penugasan membuat media *canva* sesuai kreativitas peserta pelatihan.
- f. Pembimbingan selama proses penyelesaian tugas.
- g. Refleksi kegiatan pelatihan.

Adapun langkah kegiatan yang tidak terlaksana yaitu pemberian kesempatan presentasi media yang telah dibuat oleh peserta. Kegiatan tersebut tidak terlaksana dikarenakan keterbatasan waktu sehingga ada langkah kegiatan yang tidak dapat terlaksana. Bentuk presentase dari skor perolehan diperoleh presentase tingkat pencapaian 88,8% yang berada pada kategori sangat efektif.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil analisis aktifitas peserta pelatihan media

canva			
No	Aspek Yang Di Amati	Kegiatan Analisis	
		Ya	Tidak
		1	0
1	Kondisi Objektif	175	25
2	Skor Maksimal	200	
3	Skor Pencapaian	175	
4	Persentasi Tingkat Pencapaian	87,5 %	

Adapun langkah kegiatan yang tidak terlaksana yaitu pemberian kesempatan presentasi media yang telah dibuat oleh perwakilan peserta. Kegiatan tersebut tidak terlaksana dikarenakan keterbatasan waktu sehingga ada langkah kegiatan yang tidak dapat terlaksana. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat kegiatan analisis yang dilaksanakan diperoleh hasil dengan presentase tingkat pencapaian 87,5% berada pada kategori sangat efektif.

Tabel 3. Klasifikasi Skor

Skor	Kategori	Pretest		posttest	
		frekuensi	Persentase	Frekuensi	persentase
< 40	Tidak Efektif	0	0%	0	0%

40 – 55	Kurang Efektif	10	40%	0	0%
56 – 75	Cukup Efektif	13	52%	2	8%
>76	Efektif	2	8%	23	92%
Jumlah		25	100 %	25	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta pelatihan media *canva* di SMA Negeri 2 Selayar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) mengikuti pelatihan pembuatan media *canva* yaitu:

- a. Hasil *pretest* pemahaman awal peserta sebelum mendapatkan materi pada pelatihan media *canva* yaitu: terdapat 13 guru (52%) yang berada pada kategori cukup efektif, 10 guru (40%) berada pada kategori kurang efektif dan 2 guru (8%) yang berada pada kategori efektif.
- b. Hasil *posttest* pemahaman peserta setelah mendapatkan materi pada pelatihan media *canva* yaitu: terdapat 23 guru (92%) yang berada pada kategori efektif, 2 guru (8%) yang berada pada kategori cukup efektif, dan tidak terdapat guru yang berada pada kategori kurang efektif dan tidak efektif.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* memiliki lebih banyak peserta yang berada pada kategori efektif sedangkan pada hasil *pretest* terdapat beberapa peserta yang berada pada kategori kurang efektif. Sehingga perlakuan yang diterapkan berupa pelaksanaan pelatihan media *canva* dengan materi pelatihan media *canva* memiliki hasil yang sangat baik dibandingkan dengan tidak melaksanakan pelatihan media *canva*.

Tabel 4. Pemahaman peserta terhadap materi media *Canva*

Statistik	Nilai statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	25	25
Nilai terendah	40	70
Nilai tertinggi	60	100
Nilai rata-rata	5,68	9,36
Standar deviasi	0,04916	0,04

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa pada *posttest* nilai terendah adalah 70 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi

adalah 100 yang merupakan nilai maksimum dengan nilai rata-rata adalah 9,36 dan standar deviasi adalah 0,04 sedangkan pada *pretest* nilai terendah adalah 40 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 60 yang merupakan nilai maksimum dengan nilai rata-rata adalah 5,68 dan standar deviasi adalah 0,04916.

Tabel 5. Analisis data inferensial *pretest* (Y) dan *posttest* (X)

Analisis Data	Y	X
Mean (M)	5,68	9,36
Varians	1,18	0,96
Simpangan Baku	0,04916	0,04

Variabel Y pada tabel diatas yaitu hasil *pretest* dan variabel X adalah hasil *posttest*, dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* lebih kecil dibandingkan dengan hasil *posttest*, tetapi besar kecilnya hasil *pretest* dan *posttest* belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Dalam pengujian secara parametrik dengan uji-t berpasangan, data yang digunakan harus memiliki distribusi normal agar diperoleh kesimpulan yang valid. Oleh karena itu data skor *pretest* dan

posttest harus diperiksa terlebih dahulu sebaran datanya.

Tabel 6. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.894	25	.014
<i>Posttest</i>	.650	25	.000

Hasil pengujian sebaran data *pretest* dan *posttest* responden dengan menggunakan statistik uji Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*p-value*) dari uji Shapiro-Wilk pada data *pretest* memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Namun pengujian pada data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga pada data *posttest* asumsi normalitas tidak terpenuhi. Dengan demikian uji t berpasangan (*paired t test*) secara parametrik tidak dapat dilakukan pada data *pretest* dan *posttest*.

Sesuai hasil uji asumsi normalitas, diketahui bahwa data skor *posttest* tidak terdistribusi normal sehingga untuk menganalisis data *pretest* dan *posttest* digunakan analisis secara non parametrik. Uji yang digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah Uji

Wilcoxon berpasangan (*Wilcoxon Matched-Pairs Test*).

Tabel 7. Ranking Data

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest - Pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	.00	.00
	<i>Positive Ranks</i>	25 ^b	13.00	325.00
	<i>Ties</i>	0 ^c		
	<i>Total</i>	25		
<i>a. Posttest < Pretest</i>				
<i>b. Posttest > Pretest</i>				
<i>c. Posttest = Pretest</i>				

Berdasarkan data pretest dan posttest menunjukkan bahwa terdapat 25 data yang memiliki selisih positif (*positive ranks*) yang berarti terdapat 25 peserta Pelatihan media pembelajaran *canva* yang mengalami peningkatan nilai. Namun perbedaan tersebut dapat terjadi karena *sampling error* sehingga pengambilan keputusan terkait data *pretest* dan *posttest* dapat dilakukan melalui uji statistiknya. Berikut ini adalah hasil uji statistik terhadap data *pretest* dan *posttest* melalui uji *Wilcoxon Matched-Pairs*.

Tabel 8. Uji Wilcoxon

	<i>Posttest – Pretest</i>
Z	-4.411 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000
<i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
<i>b. Based on negative ranks.</i>	

Berdasarkan uji *Wilcoxon Matched-Pairs* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) untuk data *pretest* dan *posttest* adalah 0,000 (<0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan media pembelajaran *canva* secara statistik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan media pembelajaran *canva*.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data maka hipotesis nihil (H0) yaitu “tidak ada pengaruh pelatihan media *canva* terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar” dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H1) yaitu: “ada

pengaruh pelatihan media *canva* terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar” dinyatakan diterima.

Hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh pelatihan terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa terdapat pengaruh antara variabel kegiatan Pelatihan terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar. Sehingga, hipotesis yang menyatakan “ada pengaruh pelatihan media pembelajaran *canva* terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar” dinyatakan diterima.

Pelatihan yang diikuti guru pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi atau sikap, serta untuk meningkatkan kompetensi para pesertanya. Secara keseluruhan pelaksanaan pelatihan di SMA Negeri 2 Selayar berjalan dengan sangat baik dalam rangka meningkatkan kompetensi guru. Pelatihan memberikan kesempatan kepada guru untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang mengubah perilakunya yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan media presentasi yang menarik membuat peserta pelatihan tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan pelatihan. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Arsyad (2017) Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Selain itu, media dalam proses pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu mempermudah dalam penyampaian materi sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan proses pembelajaran tidak akan membosankan.

Penggunaan media presentasi berbasis simulasi digital, dalam kegiatan pelatihan media *canva* berjalan dengan baik terlihat dari guru sebagai peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Aplikasi *canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, *pamflet*, *brosur*, *grafik*, *infografis*, spanduk, penanda buku, *bulletin*, dan lain sebagainya. *canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Adapun kelebihan

dalam aplikasi *canva* menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak *fitur* yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.

Proses pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan media presentasi berbasis simulasi digital, Dalam pelaksanaannya Peserta akan diperkenalkan dengan aplikasi *canva* dan berbagai fiturnya. Kemudian peserta pelatihan akan diberi kesempatan untuk menjelajahi berbagai fitur yang ada pada *canva*. Keterampilan peserta diharapkan dapat meningkat setelah mengetahui *fitur* dan fungsi *canva*. peserta pelatihan lebih mudah dalam memahami materi karena dalam proses pelatihan, peserta didampingi langsung oleh *tutor* dan narasumber.

Selain itu peserta lebih mudah dalam memahami materi karena setelah materi kemudian dilanjutkan praktek dalam membuat media menggunakan media pembelajaran *canva*. Materi yang diberikan yaitu mengenai Pengenalan aplikasi *canva*,

Prinsip dasar desain *grafis*, Fungsi *fitur* dan *tolls* pada *canva*, Penggunaan *Animasi* dan *transisi*, Penggunaan *Hyperlink*, dan Langkah-langkah pembuatan media *canva*.

Berdasarkan uji *Wilcoxon Matched-Pairs* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) untuk data *pretest* dan *posttest* adalah 0,000 ($<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan media pembelajaran *canva* secara statistik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan media pembelajaran *canva*.

Penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Selayar melibatkan 25 guru yang memanfaatkan media *canva* dalam membuat media pembelajaran telah menyelesaikan tes dan praktek. Setelah perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini, sebagian besar guru memahami cara dalam membuat media pembelajaran *canva*. Penggunaan media yang awalnya masih terbatas pada buku, sekarang sudah dapat menggunakan *canva* sebagai media sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

E. Kesimpulan

Hasil analisis pelaksanaan pelatihan media Pembelajaran Canva dimana subjek yang diteliti adalah guru sebagai peserta pelatihan menunjukkan peningkatan semangat, antusias serta peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Analisis pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta pelatihan sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan pelatihan. Hasil analisis data sebelum dan sesudah pelatihan media canva di SMA Negeri 2 Selayar menunjukkan ada pengaruh positif dan signifikan pelatihan media pembelajaran canva terhadap kompetensi guru di SMA Negeri 2 Selayar.

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan Bagi kepala sekolah, dapat mempertimbangkan untuk melaksanakan pelatihan untuk terus meningkatkan kompetensi guru; Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran; Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh pelatihan media pembelajaran Canva terhadap kompetensi dan guru, dan

lokasi penelitian lebih diperluas lagi menjadi beberapa sekolah sehingga hasil penelitian ini menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- UU No.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, pasal 20 ayat 2
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2): 161–174.
- Muhlison, O. (2014). Guru Profesional Sebuah Karakteristik Guru Ideal Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 02(02): 46–60.
- Shabir, M. 2015. Kedudukan guru sebagai pendidik: tugas dan tanggung jawab, hak dan kewajiban, dan kompetensi guru. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, (online) Vol. 2 No. 2.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- 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.

Wartomo, W. (2016). Peran guru
dalam pembelajaran era digital.
*Prosiding Temu Ilmiah Nasional
Guru (Ting) Vii*, November, 265–
275.