

Strategi Peningkatan Kapasitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di SMP Santa Maria

Stefani Angelyn¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kotak Pos 219 Banjarmasin 70123, Indonesia

E-Mail: 1910130320011@mhs.ulm.ac.id

Article History

Received: 01 April 2025, **Accepted:** 05 April 2025, **Published:** 05 April 2025

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui inovasi, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Studi ini bertujuan untuk merancang strategi guna meningkatkan kemampuan guru SMP Santa Maria Banjarmasin dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini mengikuti tahapan model 4D: definisi, desain, pengembangan, dan distribusi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner yang melibatkan tiga ahli, yaitu dua ahli pengembangan media pembelajaran interaktif dan satu ahli uji kelayakan media pelatihan. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif terkait strategi peningkatan kapasitas guru SMP Santa Maria Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi peningkatan kapasitas guru, termasuk media pelatihan yang dikembangkan menggunakan model 4D dinilai layak untuk digunakan berdasarkan uji kepakaran dari dua ahli pengembangan media pembelajaran interaktif dan satu ahli uji kelayakan media pelatihan. Simpulan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru SMP Santa Maria Banjarmasin dalam membuat media pembelajaran interaktif setelah mengikuti pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva dari 61,42 (Kategori Cukup) menjadi 91,25 (Kategori Sangat Baik).

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; Canva; Media Pembelajaran Interaktif; Peningkatan Kapasitas Guru; Model 4D

Abstract

This research focuses on efforts to enhance the quality of learning through innovation, particularly in the development of interactive learning media. The study aims to design a strategy to improve the ability of teachers at SMP Santa Maria Banjarmasin (Santa Maria Junior High School in Banjarmasin) to create interactive learning media based on the Canva application. The development process of this Canva-based interactive learning media follows the 4D model stages: define, design, develop, and disseminate. Data were collected through interviews, observations, and questionnaires involving three experts: two experts in interactive learning media development and one expert in learning media feasibility testing. The data analysis used a quantitative descriptive method related to the capacity-building strategy for teachers at SMP Santa Maria Banjarmasin. The research results indicate that the teacher capacity-building strategy, including the training media developed using the 4D model, is considered feasible for use based on expert validation from two interactive learning media development experts and one learning media feasibility testing expert. The research concludes that there was a significant increase in the ability of teachers at SMP Santa Maria Banjarmasin to create interactive learning media after participating in Canva-based interactive learning media training. This is evidenced by the increase in the average skill score of teachers in developing Canva-based interactive learning media from 61.42 (Sufficient category) to 91.25 (Very Good category).

Keyword: Development Learning Media; Canva; Interactive Learning Media; Teacher Capacity Building; R&D Model 4D

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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 (Djulhizah, 2015, p. 11)

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

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 (Felia, 2019, p. 671). 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

Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. (Azhar, 2016, p.45) Menurut Mansur, Dkk (2022) Pengajaran interaktif media adalah alat untuk mentransmisikan informasi antara gurudanmurid, memfasilitasi komunikasi antaramanusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur yang terdiri dari aplikasi program dan penggunaan media elektronik dalam konteks pendidikan. (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021) Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android (Hakim et al., 2023, p. 63)

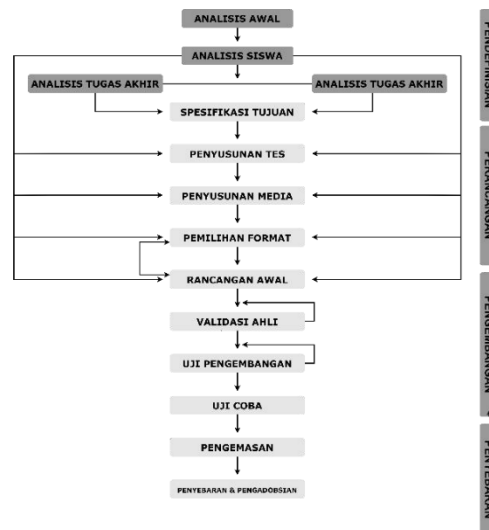
Berdasarkan hasil penelitian awal dan wawancara yang dilaksanakan di SMP Santa Maria banjarmasin diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran sudah cukup baik, hal ini teridentifikasi dalam proses pembelajaran dimana setiap kelas tersedia jaringan wifi, sudah menggunakan *handphone* dan *laptop* serta memanfaatkan *ebook*. Para guru pada umumnya menggunakan aplikasi Canva untuk membuat berbagai media pembelajaran, tetapi masih ada sebagian guru yang belum memahami dan memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi Canva, pada akhirnya membuat pembelajaran dan pemanfaatan media menjadi kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh faktor usia guru serta kurangnya pelatihan untuk mengembangkan kemampuan sang guru. berdasarkan informasi dari para guru di SMP Santa Maria, salah satu alasan kenapa pengalaman dan pengetahuan mereka dalam pemanfaatan Canva masih kurang adalah karena faktor usia dan jam mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di SMP Santa Maria khususnya pada guru-guru yang memperlihatkan kemampuan yang masih kurang dalam pemanfaatan Canva, peneliti menyimpulkan bahwa untuk memastikan mutu pembelajaran, maka diperlukan suatu kegiatan peningkatan kaapsitas guru dalam memanfaatkan Canva. sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Strategi Peningkatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajara Berbasis Canva di SMP Santa Maria”.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang mana nantinya menghasilkan data Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang sering disingkat R&D. Metode R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian ilmiah yang mempelajari, merancang, memproduksi dan menguji produk yang akan diproduksi. (Sugiyono, 2019, hal.396).

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek. Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan 4-D (Four-D models) oleh Thiagarajan, 1974, dimana pengembangan dimulai dengan tahap mendefenisikan media pembelajaran canva (*Define*), merancang media pembelajaran canva (*Design*), mengembangkan media pembelajaran canva (*Develop*) dan menyebarkan media pembelajaran canva (*Disseminate*) (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Tahap pendefinisian, nantinya mendefinisikan masalah dan informasi yang sudah diperoleh, serta melakukan pengamatan untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam penyelesaian sebuah masalah. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan produk apa yang akan di ciptakan untuk solusi dari masalah tersebut yang nantinya dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya bisa disebarluaskan. Subyek yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai ahli media, dan dosen pendidikan biologi FKIP ULM dan guru SMP Santa Maria Banjarmasin sebagai pakar materi.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data: Observasi, survei dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana pembelajaran terjadi dan untuk menemukan masalah yang perlu ditangani. Wawancara dilakukan dengan guru SMP santa maria Banjarmasin Kalimantan Selatan Kuesioner tersebut kemudian digunakan dalam tahap validasi dan

dalam menguji media pembelajaran. Kemudian, menganalisis data validasi dan melakukan ujicoba melalui langkah-langkah berikut:

1. Menentukan nilai setiap indeks menggunakan skala Likert
2. Menghitung setiap skor total masing-masing indikator kuisioner dengan rumus $T \times P_n$.
3. Menentukan nilai jangkauan untuk setiap skor menggunakan rumus :
4.
$$NP = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$
5. Hasil nilai interpretasi kemudian di hitung menggunakan rumus indeks sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Validasi

Range Persentase (%)	Kriteria
<50%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan
50% - 70%	Kurang valid, atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
70% - 85%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu sedikit perbaikan
85% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa perbaikan

6. Hasil nilai interpretasi peningkatan pemahaman guru kemudian di hitung menggunakan rumus indeks sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Pemahaman dan Kompetensi Peserta

Persentase (%)	Kriteria
81, 26%- 100%	Sangat Baik
62,51%- 81,25 %	Baik
43, 76% - 62,50%	Cukup
25,00 % - 43, 75%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Media Pembelajaran berbasis aplikasi canva. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk untuk menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015, p.407). Tahap penelitian meliputi pendefinisian, desain, pengembangan dan diseminasi.

Pada Tahap **pendefinisian (define)** masalah diidentifikasi dan dianalisis berupa analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perbaikan tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap pendefinisian ini mengungkapkan permasalahan yang mengarah pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva sebagai strategi peningkatan kapasitas guru

Pada tahap **perancangan (design)** dilakukan beberapa tahapan yaitu membuat *flowchart* dan pembuatan *storyboard* merupakan tahap dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap yang telah ditentukan. Selanjutnya menentukan format desain media setelah jenis media ditentukan.

Tahap ketiga adalah tahap **pengembangan (development)**. Tujuan dari fase pengembangan adalah menggunakan aplikasi canva untuk mengubah produk akhir menjadi bahan pelatihan yang interaktif setelah dievaluasi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan untuk mengidentifikasi cacat pada media. Hasil validasi media tersebut oleh para ahli dan kemudian direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Setelah tahap revisi selesai, media diujicobakan kepada sekelompok kecil siswa untuk mempengaruhi kemajuan kemampuan guru dan untuk memperoleh umpan balik guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).



Gambar 1 Tampilan Media Tahap Pengembangan

Tahap akhir dari penelitian ini adalah tahap **diseminasi** yaitu tahap penyebaran atau pendistribusian. Mendistribusikan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran kepada guru-guru SMP Santa Maria Banjarmasin.

Tabel 3. Hasil Data Pretest dan Posttest Pelatihan Canva

No	Aspek	Indikator	Pretest	Posttest	Persentase Peningkatan
1.	Mengenal aplikasi canva	a. Pengertian	3	5	0,4%
		b. Kelebihan	3	5	0,4%
		c. Kekurangan	3	5	0,4%
2.	Mengenal fitur-fitur aplikasi canva	a. Fitur Template	3	5	0,4%
		b. Fitur Unggahan	3	5	0,4%
		c. Fitur Foto	2	5	3,5%
		d. Fitur Elemen	3	5	0,4%
		e. Fitur teks	3	5	0,4%
		f. Fitur Audio	3	5	0,4%
		g. fitur video	2	5	3,5%

No	Aspek	Indikator	Pretest	Posttest	Persentase Peningkatan
		h. fitur latar belakang	3	5	0,4%
		i. fitur folder	3	4	0,4%
3.	Membuat Media PPT	a. Kesesuaian template dengan materi	3	4	3,5%
		b. Kesesuaian dengan KD dan indikator pembelajaran	3	5	3,5%
		c. kreatif dan menarik	3	5	0,4%
Jumlah Skor			61,42	91,25%	18,4%

Berdasarkan tingkat peningkatan pemahaman dan pengetahuan mengenai aplikasi canva diperoleh hasil, pada kategori posttest peserta pelatihan mendapatkan nilai dengan persentase 91, 25% dengan kriteria sangat baik, dengan skor peningkatan 18,4% hal ini menunjukkan bahwa pelatihan canva dapat meningkatkan kapasitas guru dalam memahami canva. Sehingga dengan kriteria ini, pelatihan canva layak digunakan dalam pelatihan atau workhsop bagi guru untuk meningkatkan pemahaman mengenai pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva.

Terjadinya peningkatan skor diatas dikarenakan penyelenggaraan kegiatan pelatihan guru dalam meningkatkan kapasitas dan kompetensi dalam memanfaatkan dan mengintegrasikan IT dalam proses perencanaan pembelajaran sangat dibutuhkan. Pelatihan ini merupakan salah satu peningkatan kualitas kompetensi guru dalam menggunakan teknologi yang aplikatif di era digital. Bahan pelatihan membantu dalam meningkatkan wawasan tentang penggunaan dan pemanfaatan Canva. Dengan mengikuti kegiatan wokrshop ini maka guru dapat meningkatkan kemampuan penggunaan media pembelajaran dan keterampilan penggunaan Canva sehingga dapat meningkatkan profesionalisme yang pada akhirnya guru mampu membuat desain pembelajaran dengan Canva. Hasil penelitian ini diperkuat oleh gagasan yang dikemukakan dalam penelitian Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H., (2022) bahwa pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yang didukung oleh pelatihan yang memadai, merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai jenjang. Kedua hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pembelajaran melalui integrasi teknologi dan perlunya memberdayakan pendidik (guru) dengan keterampilan yang relevan di era digital.

Dampak yang terlihat dari hasil pelatihan ini ini bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru setelah diberikan pelatihan canva. Dampak peningkatan kemampuan guru yang terjadi adalah para peserta pelatihan mengetahui penggunaan aplikasi canva dalam membuat media presentasi interkatif dalam pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H., (2022) bahwa mengevaluasi efektivitas suatu program pelatihan terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran akan menjadi studi kasus yang mendukung pentingnya kegiatan serupa dalam memberdayakan guru dan meningkatkan kapasitas profesionalismenya.

SIMPULAN

Strategi peningkatan kapasitas guru yang dikembangkan menggunakan model 4D, termasuk media pelatihan berbasis Canva, terbukti efektif dan layak digunakan. Pelatihan ini secara signifikan meningkatkan kemampuan guru SMP Santa Maria Banjarmasin dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dari kategori “Cukup” menjadi kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus melakukan evaluasi diri dalam meningkatkan kapasitas profesionalisme guru dan saran penelitian selanjutnya dapat memperluas lingkup subjek dan jenjang pendidikan dalam mengevaluasi kinerja peningkatan kapasitas guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dzulhijjah, Putri D., et al. (2015). "Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 2(2) 1-11
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ebook untuk Mata Kuliah Media Televisi dan Video. *J-INSTECH*, 3(1), 41-46.
- Hakim, A. R., Septiana, Y., & Siregar, M. N. N. (2023). Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMKN 7 Yogyakarta. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(2), 60-65.
- Febrianti, Felia. (2019). "Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1) 671-672
- Mansur, H., Rafiudin, R., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin. 19 Pandemic. In *2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET)* (pp. 65-70). IEEE.
- Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik Mata Pelajaran PJOK di SDN Sekumpul Martapura. *J-INSTECH*, 3(2), 33-37.
- Sugiyono, (2019). Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Jakarta: Bumi Aksara
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training. Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for. Improvement".
- Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 3(1), 131-136.