

MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI IN HOUSE TRAINING APLIKASI CANVA

Iit Yuheti^{1*}, Asep Supriatna², Marwah Triyati³

^{1,2,3}PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

iyuheti@gmail.com, aasepstea@gmail.com, triyatimarwah@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Guru yang kreatif mampu memenuhi kebutuhan peserta didiknya dengan mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Alat bantu pendidikan modern berpotensi untuk menarik minat peserta didik, membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memperjelas konsep yang kompleks. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan instruktur dalam membuat materi pembelajaran In House Training (IHT) menggunakan Canva. Pada tahap pra siklus, peneliti hanya menilai tingkat keterampilan Canva yang dimiliki instruktur. Hasilnya sangat mengecewakan, dengan skor rata-rata 4,1 atau 41,66% dari skor tujuan maksimum 8, yang menunjukkan bahwa guru tidak memiliki kemampuan yang diperlukan. Untuk membantu pendidik menjadi lebih mahir menggunakan Canva pada siklus pertama, peneliti menawarkan pelatihan IHT. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang nyata; skor rata-rata naik dari 4,1 atau 41,66% pada prasiklus menjadi 5,5 atau 77,5% pada siklus I, yang menunjukkan peningkatan keterampilan sebesar 35,84%. Hasil dari siklus II studi observasional menunjukkan perkembangan yang lebih besar; Kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat materi ajar mencapai 7,7 atau 93,33% dari target skor maksimal 8. Terjadi peningkatan sebesar 15,83% dari siklus I ke siklus ini.

Kata Kunci: In House Training, Kreativitas Guru, Media Pembelajaran Canva.

Abstract: Creative teachers can meet the needs of their students by developing interesting, interactive and contextual learning materials. Modern educational tools have the potential to attract students' interest, get them actively involved in the learning process, and clarify complex concepts. The aim of this research is to improve instructors' abilities in creating In House Training (IHT) learning materials using Canva. In the pre-cycle stage, researchers only assessed the instructor's level of Canva skills. The results were very disappointing, with an average score of 4.1 or 41.66% of the maximum objective score of 8, indicating that teachers did not have the necessary abilities. To help educators become more proficient in using Canva in the first cycle, researchers offer IHT training. The results show marked improvement; The average score rose from 4.1 or 41.66% in the pre-cycle to 5.5 or 77.5% in the first cycle, which shows an increase in skills of 35.84%. Results from cycle II of the observational study showed greater development; The teacher's ability to use Canva to create teaching materials reached 7.7 or 93.33% of the maximum target score of 8. There was an increase of 15.83% from cycle I to this cycle.

Keywords: In-House Training, Teacher Skills, Canva Learning Media.

Article History:

Received: 05-11-2024

Revised : 17-12-2024

Accepted: 25-01-2025

Online : 28-02-2025

A. LATAR BELAKANG

Terlepas dari lingkungan pendidikan, peserta didik diamanatkan oleh undang-undang dan peraturan untuk berpartisipasi secara aktif, artistik, dialogis, demokratis, dan dalam lingkungan yang luar biasa dan bermakna. Pasal 28 ayat 1 Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan responsif terhadap bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis

peserta didik.

Guru yang kreatif mampu memenuhi kebutuhan peserta didiknya dengan mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual (Pentury, 2017). Sebagai seorang pengajar, tugas guru adalah meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Lieh lanjut (Kartika, 2021) menjelaskan bahwa Guru juga harus menguasai materi yang akan diajarkan, menguasai strategi dan metode mengajar yang akan digunakan untuk menyampaikan bahan ajar. Pengajaran yang akan disampaikan, hendaknya dapat menjadi motivasi siswa dalam belajar. Bila seorang guru dalam mengajar sudah tidak menarik, maka guru akan sulit menanamkan benih pengajarannya kepada para siswa.

Mulyasa dalam (Arifin, 2024) menjelaskan bahwa Guru adalah seorang kreator dan motivator, yang berada di pusat proses pendidikan. Guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Lebih lanjut (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa kreativitas menunjukkan bahwa apa yang akan dikerjakan oleh guru sekarang lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.

Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran dan harus dilakukan oleh seorang guru. Guru senantiasa berusaha memberikan yang terbaik untuk peserta didik karena guru adalah sosok yang menjadi figur utama dalam sebuah pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Kartika, 2023), kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut Plucker, dalam tulisannya *Creativity: From potential to realization* yang dikutip oleh (Arifudin, 2024) bahwa kreativitas adalah sebuah interaksi antara bakat, proses, dan lingkungan yang mana seseorang atau kelompok menghasilkan suatu produk baru yang bermanfaat dilihat dalam suatu konteks sosial tertentu. Sedangkan menurut Munandar sebagaimana dikutip (Ulimaz, 2024), menyebutkan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur- unsur yang ada.

Menurut Usman dalam (Kartika, 2020), guru yang profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Kreativitas adalah salah satu kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan.

Salah seorang ahli memberikan pengertian tentang kreatifitas adalah Guilford dalam (Paturochman, 2024) menyatakan bahwa kriteria kreativitas identitas dengan apa yang disebutnya *creative personality* yakni *those pattern of traits that a character istics of creative personality*. Kepribadian kreatif menurut Guilford mencakup dimensi kognitif (bakat) dan dimensi nonkognitif (minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini bahwa orang- orang kreatif memiliki ciri- ciri kepribadian yang secara signifikan memang berbeda dengan orang-orang yang kurang kreatif.

Pendapat lain dari Uno dan Nurdin dalam (Kartika, 2022) menerangkan bahwa kreativitas merupakan : 1) kemampuan berfikir kritis dan banyak ide serta gagasan; 2) orang yang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berfikir yang berbeda; 3) kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya; 4) kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Kreativitas dalam sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Solso dalam (Lahiya, 2025) berpendapat bahwa kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.

Utami Munandar dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa berfikir kreatif memungkinkan manusia untuk terbuka dan divergen, artinya tidak selalu terikat dengan hal-hal yang sudah ada sehingga memungkinkan untuk dapat menerima perubahan dan inovasi. Kreativitas merupakan kemampuan berdasarkan informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan.

Alat bantu pendidikan modern berpotensi untuk menarik minat peserta didik, membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memperjelas konsep yang kompleks. Perubahan signifikan telah terjadi di bidang pendidikan sebagai hasil dari peningkatan teknologi (Monoarfa & Haling, 2021). Salah satu aplikasi yang paling populer dan mudah digunakan adalah Canva, sebuah platform untuk desain grafis yang memfasilitasi produksi berbagai materi visual secara mudah dan cepat. Menurut (Monoarfa & Haling, 2021) Canva merupakan alat yang sangat bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Beberapa keunggulan Canva antara lain:

Pertama *User-Friendly*: Bahkan jika Anda tidak memiliki pengalaman dengan desain grafis, Anda tidak akan kesulitan menavigasi UI. Kedua, Canva Menawarkan Berbagai Template: Template ini dapat diubah untuk memenuhi berbagai kebutuhan pendidikan. Ketiga Kolaborasi: Fitur kolaborasi memungkinkan guru untuk bekerja sama dalam mengembangkan media pembelajaran. Keempat Gratis: Canva tersedia dalam versi gratis dengan banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru.

Dodi dikutip (Judijanto, 2025) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi atau media sosial untuk tujuan pembelajaran tidak dapat digeneralisasikan. Hal ini dikarenakan pendekatan dan media tertentu tidak dapat digeneralisasikan karena karakteristik dan ciri khas masing-masing pembelajar. Analisis kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi digital dapat didasarkan pada faktor-faktor seperti konten kursus, demografi siswa, konteks dunia nyata, dan keahlian fakultas.

Oleh karena itu, guru perlu membuat rencana pembelajaran. Media pembelajaran dianggap efektif jika memiliki kekuatan untuk memengaruhi perilaku siswa dan meningkatkan kinerja akademis mereka. Persiapan yang efektif sangat penting untuk penggunaan materi pembelajaran. Evaluasi yang menyeluruh dengan mempertimbangkan faktor-faktor termasuk tujuan, keadaan siswa, sumber daya tambahan, waktu yang tersedia, dan kompetensi instruktur diperlukan agar penggunaan media berhasil. Pemilihan media harus didasarkan pada sejumlah pertimbangan umum, seperti keselarasan dengan tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik siswa, teori dasar, gaya belajar, faktor lingkungan, sumber daya yang tersedia, dan waktu (Miftah & Nur Rokhman., 2022). Hendra et al dikutip (Kusmawan, 2025) bahwa siswa sering menilai media pembelajaran digital sebagai sesuatu yang canggih atau memiliki beberapa aspek kebaruan dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional.

Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis paling terkenal karena memberikan

pengguna cara mudah untuk membuat grafik unik secara daring. Aplikasi ini memudahkan pembuatan kartu ucapan, poster, brosur, infografis, dan presentasi dan masih banyak lagi (Yuliana et al, 2023).

Menurut (Dermawanto, 2023) menyatakan bahwa Canva tersedia dalam berbagai versi, termasuk untuk web, iPhone, dan Android. Generasi anak didik kita saat ini dikenal sebagai "*digital native*", yang berarti mereka tumbuh bersama komputer dan internet. Karena orang-orang dari berbagai generasi menunjukkan sifat-sifat yang khas pada zamannya, hal ini sudah bisa diduga. "Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya" merupakan perintah seorang khalifah, dan kejadian ini sesuai dengan perintah tersebut. Anak-anak ini tumbuh dewasa di dunia yang jauh berbeda dengan saat kita masih bersekolah bertahun-tahun yang lalu. Tidak perlu diperdebatkan tentang perbedaan yang melekat antara berbagai generasi atau periode.

Oleh karena itu, untuk membantu para pengajar mencapai potensi penuh mereka di kelas, para peneliti dan RA Al Mumtaza Ciampel Karawang ingin menyelenggarakan In House Training (IHT). Program ini dirancang untuk membantu para pengajar dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendesain materi pendidikan. Tenaga operasional dapat memperoleh pengetahuan dan kemampuan teknis yang spesifik melalui pelatihan, yaitu proses pendidikan yang terstruktur dan terbatas waktu. Menurut Ayuningtyas dkk dalam (Farid, 2025), guru dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilannya dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pelatihan yang dirancang dengan baik, yang sering disebut sebagai In-House Training (IHT).

Tujuan pelatihan adalah untuk membina sumber daya manusia melalui serangkaian tugas yang telah ditentukan sebelumnya, termasuk identifikasi, evaluasi, dan proses pembelajaran (Yuliana et al, 2023). Itulah sebabnya pelatihan sangat penting; pelatihan memungkinkan seseorang memperoleh kemampuan yang berharga baik saat ini maupun di masa mendatang. Jadi, jika perusahaan Anda mengalami masalah dengan hal-hal seperti efisiensi, kemandirian, atau produksi, pelatihan mungkin merupakan jalan keluarnya. Penelitian ini memiliki sejumlah masalah, seperti:

1. Guru masih harus menempuh jalan panjang sebelum mereka dapat menggunakan Canva dengan baik untuk membuat rencana pelajaran yang menarik.
2. Tidak ada sesi Pelatihan Internal (IHT) yang pernah membahas kemahiran instruktur dalam memanfaatkan Canva untuk menghasilkan materi pembelajaran.
3. Instruktur tidak berwenang untuk membuat akun Canva.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kapasitas instruktur di RA. Al Mumtaza Ciampel Karawang dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva sebelum dan sesudah penerapan In-House Training (IHT).guna meningkatkan kemampuan instruktur di bidang ini. Rumusan masalah di atas menjadi dasar penelitian ini.

Berikut ini adalah perbandingan penelitian terdahulu : 1) Judul: "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran Melalui Pelatihan Berbasis Teknologi" peneliti : Arifin S. Perbedaannya : Penelitian Terdahulu: Menitik beratkan pada peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran secara umum, Menggunakan pelatihan berbasis teknologi yang mungkin mencakup berbagai aplikasi dan perangkat. Sedangkan penelitian Tugas Akhir ini: dengan penekanan pada pelatihan internal yang khusus untuk Canva, kami ingin meningkatkan

keaktivitas guru dalam hal membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

2) Judul: "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterampilan Mengajar Guru" peneliti : Nurhayati, M. Perbedaannya: Penelitian Terdahulu yaitu Meningkatkan keterampilan mengajar guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif secara umum, Media pembelajaran interaktif secara umum tanpa spesifikasi aplikasi tertentu. Pelatihan dapat dilakukan secara online atau offline dengan berbagai alat dan aplikasi. Sedangkan Penelitian Tugas Akhir ini: Memberikan penekanan lebih besar pada materi pembelajaran yang dibuat menggunakan alat Canva, mendorong lebih banyak orisinalitas dalam prosesnya, menggunakan metode in-house training yang melibatkan sesi tatap muka khusus untuk aplikasi Canva.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Rusmana, 2020) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Arifudin, 2020) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengajaran di kelas, maka penelitian ini sesuai dengan definisi Penelitian Tindakan Sekolah (SAR). Penelitian ini merinci proses penggunaan pendekatan pembelajaran dan cara untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan dari proyek penelitian tindakan berbasis sekolah (PTS) ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat materi pengajaran menggunakan Canva dengan memperkenalkan standar proses selama kunjungan kelas. Proyek ini terdiri dari tiga siklus, yang masing-masing memiliki empat tahap: (1) menyiapkan program aksi, (2) melaksanakannya, (3) memantau kemajuannya, serta (4) melakukan refleksi terhadap hasilnya.

Berikut ini adalah tahapan siklus :

- a) Perencanaan Awal: Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti merumuskan permasalahan, menetapkan tujuan, dan menyusun rencana tindakan, yang mencakup instrumen penelitian serta alat dan bahan pembelajaran.
- b) Pelaksanaan: Setelah rencana disusun, langkah-langkah pelaksanaan dilakukan sebagai bagian dari penelitian tindakan sekolah.
- c) Observasi: Dilakukan selama proses pengajaran di kelas. Data yang dikumpulkan bisa mencakup informasi tentang pengelolaan sekolah/madrasah. Sebagai alternatif penggunaan lembar observasi, catatan lapangan memungkinkan guru mencatat informasi yang lebih objektif tentang tindakan, perasaan siswa, dan peluang lain untuk analisis dan refleksi.
- d) Evaluasi: Data yang dikumpulkan dalam lembar observasi digunakan untuk analisis dan pertimbangan efek atau dampak kegiatan.

Menurut Costello dalam (As-Shidqi, 2025) bahwa ketika diterapkan, PTS cukup mirip dengan PTK karena berupaya mengatasi masalah akademis yang mendesak dalam konteks supervisi klinis. Mengingat masalah ini, strategi dikembangkan yang menggabungkan solusi potensial lainnya dan alat pengumpulan data yang diperlukan.

Langkah berikutnya adalah menerapkan strategi tersebut. Saat kegiatan berlangsung, pengamat menggunakan alat termasuk catatan lapangan, pedoman wawancara, foto, dan video untuk mendokumentasikan apa yang mereka lihat. Di akhir setiap putaran tindakan dan pengamatan, kepala sekolah atau pengawas sekolah, pengamat, dan guru atau kepala sekolah yang melaksanakannya berdiskusi untuk membahas apa yang berjalan dengan baik, apa yang tidak, dan apakah ada tindakan tambahan yang diperlukan. Menurut Darsono dkk, dalam (Syach, 2025) menginformasikan bahwa Peneliti, menurut manajemen penelitian, bukanlah pengamat tindakan guru melainkan peserta aktif dalam proses pemecahan masalah dengan instruktur. Lebih jauh, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dengan mempertimbangkan klaim ini, penelitian yang dimaksud dapat digambarkan sebagai penelitian tindakan kelas kolaboratif (Dudin Abdul Latip et al., 2023). Untuk merencanakan, mengidentifikasi, mengamati, dan melaksanakan kegiatan yang ditentukan, peneliti bekerja dengan instruktur.

Desain penelitian merupakan komponen penting dari setiap penelitian karena memfasilitasi proses penelitian yang sebenarnya. Fase perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi membentuk paradigma penelitian Arikunto dalam (Tanjung, 2020). Bagaimana alur/siklus PTS dijelaskan adalah sebagai berikut, menurut Hopkins dan Mc Tagaart (Sembiring, 2024).

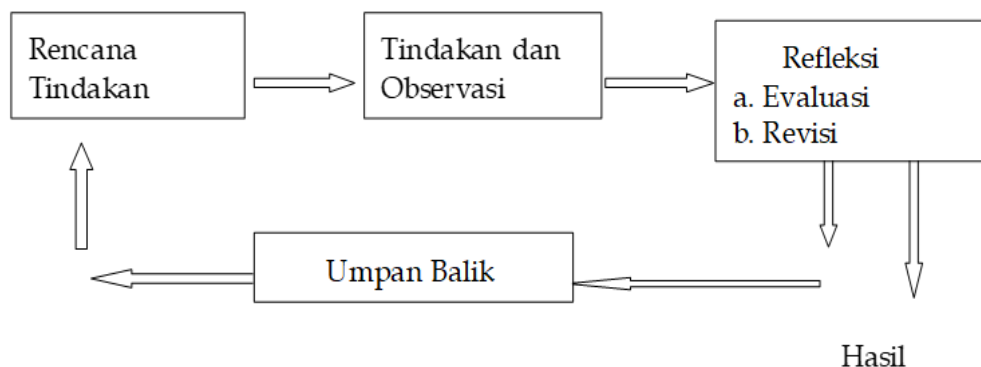


Diagram 1. Alur/Siklus PTS

Diagram gambar di atas menjelaskan langkah-langkah PTS menurut alur/siklus yang berulang dan berkelanjutan hingga membentuk spiral

Menurut Muhadjir dalam (Rohimah, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para peneliti di RA.Al Mumtaza Ciampel Karawang berupaya mencari tahu seberapa baik *In House Training (IHT)* membantu instruktur mereka menjadi lebih baik dalam membuat video edukasi. Peserta dalam penelitian ini berjumlah enam orang. Berikut ini adalah beberapa ciri keadaan awal para instruktur di RA.Al Mumtaza Ciampel Karawang:

1. Pembuatan akun Canva kini tidak tersedia bagi guru.

2. Saat ini, Canva tidak mengizinkan guru untuk membuat materi pendidikan mereka sendiri.
3. Canva masih dalam tahap awal dan guru tidak dapat menggunakannya untuk membuat materi pendidikan.
4. Media Canva saat ini tidak tersedia bagi guru untuk penyampaian materi pembelajaran. Sebelum melaksanakan *In House Training (IHT)*, peneliti mengamati instruktur dan mencatat temuannya.

Tabel 1 jadwal kegiatan dan waktu penelitian

NO	WAKTU	MATERI	PEMATERI
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	Panitia
2	08.00 – 09.20	Cara mendesain media pembelajaran melalui aplikasi canva	Kepala sekolah
3	09.20 – 10.40	Praktek membuat media pembelajaran berbasis canva	Kepala sekolah

Tabel 2 Hasil observasi pra siklus

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Total skor
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	
1	Wiwik Rina S	2			1		1		1	5
2	Dewi Sukmawati		1		1		1		1	4
3	Eni Mulyani		1		1		1		1	4
4	Kelly Mayasari		1		1		1		1	4
5	Murnidiasih		1		1		1		1	4
6	Nurul Samsiyah		1		1		1		1	4
Skor rata-rata										4,1

Keterangan:

Aspek 1: Akun Canva dapat dibuat oleh pendidik. Kedua, Canva memberi pendidik alat yang mereka butuhkan untuk membuat sumber daya kurikulum mereka sendiri.

Aspek 3: Dengan penggunaan aplikasi, pendidik dapat membuat materi pendidikan mereka sendiri.

canva Aspek 4: Canva merupakan alat hebat yang dapat digunakan para pendidik saat menyampaikan materi pelajaran.

Skor maksimal tiap guru : $2 \times 4 = 8$

Y = Ya: 2

T = Tidak: 1

Kriteria:

7-8: Guru memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menggunakan perangkat lunak Canva untuk membuat materi pendidikan.

5-6 : Guru memiliki kemampuan yang kuat dalam hal menggunakan alat Canva untuk membuat materi pengajaran.

≤ 4 : Program Canva kurang cocok bagi guru untuk membuat materi pendidikan. Skor rata-rata kemampuan guru pada prasiklus ini adalah 4,1, yang tergolong buruk.

Siklus I

1. Tahap Pelaksanaan

Para peneliti memastikan bahwa semuanya siap untuk dilaksanakan guna melaksanakan kegiatan *In House Training (IHT)* yang akan membantu para instruktur meningkatkan kreativitas mereka saat menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran.

Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Table 3 Waktu dan Pelaksanaan *In House Training (IHT)* Hari ke 1

NO	WAKTU	MATERI	PELAKSANA
1	07.30 - 08.00	Pembukaan	Panitia
2	08.00 - 09.20	Sosialisasi tentang canva	Kepala Sekolah
3	09.20 - 11.40	Membuat akun Canva	Kepala sekolah dan Peserta



Gambar 1. Foto Dokumentasi kegiatan *In House Training (IHT)* Hari ke 1

2. Hasil Pengamatan

Setelah mengikuti *In House Training (IHT)*, peneliti berperan sebagai pengamat yang bertanggung jawab untuk mendokumentasikan kemahiran guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hal ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dikembangkan sebelumnya sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Kami ingin melihat sejauh mana kemampuan instruktur dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu untuk membuat rencana pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Observasi siklus 1

No	Nama	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Total skor
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	
1	Wiwik Rina S	2		2			1		1	6
2	Dewi Sukmawati	2			1		1		1	5
3	Eni Mulyani	2		2			1		1	6
4	Kelly Mayasari	2			1		1		1	5
5	Murnidiasih	2		2			1		1	6
6	Nurul Samsiyah	2			1		1		1	5
Skor rata-rata										5,5

Keterangan:

Hal pertama yang perlu diketahui: setiap pendidik dapat membuat akun Canva. Kedua, Canva memberi pendidik alat yang mereka butuhkan untuk membuat sumber daya kurikulum mereka sendiri. Aspek ketiga adalah bahwa perangkat lunak Canva memungkinkan guru untuk membuat materi pendidikan mereka sendiri. Faktor 4: Media Canva memungkinkan pendidik untuk menyebarluaskan sumber daya pendidikan.

Skor maksimal tiap guru : $2 \times 4 = 8$

Y = Ya: 2

T = Tidak: 1

Kriteria:

7-8: Guru memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menggunakan perangkat lunak Canva untuk membuat materi pendidikan.

5-6 : Guru memiliki kemampuan yang kuat dalam hal menggunakan alat Canva untuk membuat materi pengajaran.

≤ 4 : Program Canva kurang cocok bagi guru untuk membuat materi pendidikan. Dengan skor rata-rata 5,5 pada siklus I, instruktur jelas memiliki kemampuan yang baik dalam membuat materi pendidikan menggunakan Canva.

3. Refleksi

Di RA.Al Mumtaza Ciampel Karawang, kepala peneliti menjalankan Program Pelatihan Internal (IHT) pada siklus I untuk membantu guru menjadi lebih mahir dalam menggunakan Canva untuk membuat materi pendidikan. Dari pengamatan pra-siklus dan seterusnya, penelitian menemukan bahwa keterampilan Canva instruktur meningkat, memungkinkan mereka membuat materi pengajaran yang lebih menarik dan efektif, ketika skor rata-rata hanya 5, hingga siklus pertama, ketika skor mencapai 5,5.

Penelitian ini mengevaluasi empat fitur yang berbeda. Yang pertama adalah guru dapat membuat akun Canva. Yang kedua adalah mereka dapat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran. Yang ketiga adalah mereka dapat menerbitkan materi mereka secara daring.

Aspek 4: Canva memungkinkan guru untuk menyediakan sumber belajar dalam berbagai format, termasuk media yang dibuat khusus.

Siklus II

Kegiatan *In House Training (IHT)* mengikuti langkah-langkah yang sama seperti siklus I untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan program Canva untuk membuat media pembelajaran. Namun, pada tahap ini, kepala sekolah memberikan perhatian yang saksama kepada beberapa pendidik yang masih kesulitan memahami beberapa materi pembelajaran.

1. Tahap Pelaksanaan

Para peneliti menyiapkan infrastruktur dan peralatan yang diperlukan untuk meluncurkan program *In House Training (IHT)*, sehingga para pendidik dapat menjadi lebih ahli dalam penggunaan Canva untuk membuat materi pendidikan, selama tahap perencanaan. Berikut ini adalah cara pelaksanaannya:

Table 5 Waktu dan Pelaksanaan *In House Training (IHT)* hari ke 2

NO	WAKTU	MATERI	PELAKSANA
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	Kepala Sekolah
2	08.00 – 09.20	Berbagai jenis layout dalam aplikasi canva	Narasumber
3	09.20 – 10.40	Mendesain materi pelajaran dalam bentuk canva	Narasumber, Kepala sekolah dan Peserta



Gambar 2 Foto Dokumentasi kegiatan *In House Training (IHT)* Hari ke 2

Table 6 Waktu dan Pelaksanaan *In House Training (IHT)* Hari ke 3

NO	WAKTU	MATERI	PEMATERI
1	07.30 – 08.00	Pembukaan	MC
2	08.00 – 09.20	Menyampaikan materi pelajaran melalui desain canva yang sudah di buat peserta	Kepala sekolah dan peserta
3	09.20 – 10.40	Membuat materi ajar dalam media canva	Kepala sekolah dan peserta



Gambar 3 Foto Dokumentasi kegiatan *In House Training (IHT)* Hari ke 3

2. Hasil Pengamatan

Peneliti berperan sebagai pengamat setelah program *In House Training (IHT)* berakhir, yang bertanggung jawab untuk mencatat hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk keperluan pembuatan materi pendidikan. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa baik guru dalam menggunakan perangkat lunak Canva untuk membuat materi pendidikan.

Meskipun nilai rata-rata hanya mencapai 4,1 atau 41,66% pada observasi prasiklus, namun pada siklus I nilai tersebut meningkat menjadi 5,5 atau 77,5% dari nilai maksimal yang diharapkan yaitu 8. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memiliki kemampuan yang kompeten dalam menggunakan Canva untuk membuat materi ajar. Terjadi peningkatan sebesar 35,84% dari nilai sebelum siklus. Kemampuan guru dalam menggunakan program Canva untuk membuat materi pembelajaran divalidasi dalam temuan observasi siklus II, yang menunjukkan skor 7,7, atau 93,33% dari skor maksimum yang diinginkan yaitu 8. Ini merupakan peningkatan 15,83% dibandingkan skor dari siklus I. Bergantung pada kebutuhan sekolah, RA. Al Mumtaza Ciampel Karawang dapat memberikan sesi pelatihan internal untuk membantu guru menjadi lebih kreatif saat menggunakan perangkat lunak Canva untuk membuat materi pendidikan. Pemeriksaan data menunjukkan bahwa Pelatihan Internal (IHT) secara signifikan meningkatkan kemampuan instruktur untuk berpikir kreatif saat menggunakan perangkat lunak Canva untuk membuat materi pendidikan. Ini karena, dalam menanggapi masalah dunia nyata, pendidik dapat berkolaborasi, berefleksi, dan menemukan solusi; jika perlu, mereka dapat mengulangi proses tersebut dalam siklus berikutnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh tinjauan teori yang telah dilakukan, kesimpulannya adalah sebagai berikut: Penilaian awal terhadap keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa skor rata-ratanya adalah 4,1. atau 41,66% dari skor maksimum yang diharapkan yaitu 8. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih kurang cakap dalam menggunakan Canva untuk membuat materi ajar. Di RA. Al Mumtaza Ciampel Karawang, peneliti yang merangkap sebagai kepala sekolah juga telah menyelenggarakan *In House Training (IHT)* untuk membantu guru agar lebih cakap dalam menggunakan perangkat lunak Canva untuk membuat materi ajar.

Berikut adalah beberapa saran yang dibuat oleh peneliti: 1) Untuk Guru: Meningkatkan kemahiran dalam mengembangkan sumber daya pedagogis pembelajaran

mikro tidak diragukan lagi akan memberikan hasil yang bermanfaat bagi instruktur dan murid. Saran kedua adalah bagi para kepala sekolah untuk terus mencari cara untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas dan menerapkan rencana tersebut. Ini akan sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. 3) Masyarakat umum: Saya berharap orang-orang dapat membaca postingan ini dan menggunakan temuannya sebagai panduan untuk memilih cara membantu guru menjadi lebih baik dalam menggunakan program Canva untuk membuat materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai ungkapan terima kasih, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini dengan menyampaikan hal berikut:

1. Rakeyan Santang, Ketua STIT, yang telah memberikan bantuan yang diperlukan demi terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.
2. Kegiatan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat persetujuan dari Rakeyan Santang, Ketua Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIT.
3. Ketua program studi, yang telah memberikan lampu hijau agar penelitian ini dapat berjalan sesuai rencana.
4. Kesempatan dan bantuan telah diberikan oleh Ketua Yayasan Griya Mumtaza, beserta seluruh rekan dosen yang telah memberikan bantuan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Arifudin, O. (2025). Application Of Steam Learning Methods To Increase Student Creativity And Innovation. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 3(1), 97–108.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *Jumadil: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Dermawanto. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui in House Training (Iht) Di Sd Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22(1), 9–15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4168>

- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar.*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Educatio Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *Injosedu: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Miftah & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Monoarfa & Haling. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *SEMINAR NASIONAL 2021*, 10, 1085–1092.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society Reviews*, 2(3), 564–573.
- Pentury. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Rohimah, R. B. (2024). Madrasah's Contribution To The Empowerment Of The Village Community In Indonesia. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 1088–1101.

- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional Dan Transaksional Dengan Kinerja Karyawan BRI Syariah Subang. *Jurnal Makro Manajemen*, 5(2), 157–163.
- Sembiring, I. M. (2024). Pendidikan Agama Islam Berwawasan Global Sebagai Dasar Paradigma Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Society 5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 305–314.
- Syach, A. (2025). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Sub Pokok Bahasan Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 99–113.
- Tanjung, R. (2020). Pengaruh Penilaian Diri Dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(1), 380–391.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31955/mea.v4i1.554>
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Yuliana et al. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>