



**UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA MELALUI  
KEGIATAN IHT DI SDN 29 KOTO HILALANG KECAMATAN  
AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM SEMESTER 2  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**MEIRIZA HARNI<sup>1)</sup>**

**<sup>1</sup>SDN 29 KOTO HILALANG KECAMATAN AMPEK ANGKEK**

email: Harni@gmail.com

***Abstrack***

*This research emphasizes increasing teacher competence in developing learning media based on the Canva application by implementing iHT activities during the Covid 19 pandemic. This research is School Action Research (PTS) with four main steps, namely: action planning, action implementation, observation and reflection. The research subjects were 18 teachers at SD Negeri 29 Koto Hilalang, Ampek Angkek District, Agam Regency. Data collection techniques using observation and documentation techniques. Data validation with triangulation techniques. The data analysis method in this study uses qualitative data analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the implementation of iHT is proven to be able to increase teacher competence in developing learning media based on the Canva application. This is evidenced by the increase in the results of the competency assessment of teachers at SD Negeri 29 Koto Hilalang, Ampek Angkek District, Agam Regency in the development of canva application-based learning media where in the initial conditions the average value was 45.88 and included in the Less (K) category. increased in the first cycle with an average value of 70.93 and entered in the Enough category (C) and in the second cycle with an average value of 90.40 and entered in the Good category (B). As for increasing the competence of teachers at SD Negeri 29 Koto Hilalang, Ampek Angkek District, Agam Regency in the development of learning media based on the Canva application individually, in the initial conditions there were no teachers who were declared complete, in the first cycle 10 teachers or 55.56% were declared complete and at second cycle 18 teachers or 100% declared complete. From the explanation above, it can be concluded that the implementation of iHT has been proven to increase the competence of teachers at SD Negeri 29 Koto Hilalang, Ampek Angkek District, Agam Regency in developing learning media based on the Canva application.*

*Keywords: iHT, competency, ICT-based learning media*

***Abstrak***

Penelitian ini menekankan kepada peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan pelaksanaan kegiatan iHT di masa pandemi Covid 19. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dengan empat langkah pokok, yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Validasi data dengan

teknik triangulasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan iHT terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kompetensi guru-guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 70,93 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B). Adapun peningkatan kompetensi guru-guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* secara individu pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 10 guru atau 55,56% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 18 guru atau 100% dinyatakan tuntas. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan iHT terbukti dapat meningkatkan kompetensi guru-guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Kata kunci : iHT, kompetensi, media pembelajaran berbasis ICT

## **PENDAHULUAN**

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan diterbitkannya kebijakan pemerintah untuk belajar di rumah, bekerja di rumah dan beribadah di rumah, maka di harapkan guru dan siswa harus dapat mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar di rumah. Kebijakan belajar dari rumah ini dilakukan dalam rangka pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan walaupun di tengah pandemi covid-19. Selama belajar dari rumah (BDR), guru, siswa, dan orang tua dituntut untuk beradaptasi terhadap kebijakan tersebut.

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang

dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Yuniati, 2012:68). Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Roestiyah (2013:59), menyatakan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru harus memiliki strategi.

Di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam selama pandemi Covid-19, dalam pelaksanaan pembelajaran secara online siswa masih kesulitan dalam memahami materi karena siswa dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa dari 18 guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam yang menjadi subjek penelitian terdapat 6 guru atau 33,33% dalam kriteria CUKUP dan 12 guru lainnya atau 66,67% dalam kriteria KURANG, dan belum

ada satupun guru yang berada dalam kriteria minimal BAIK dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 45,88 dalam kriteria KURANG.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena siswa tidak hanya memerhatikan memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media (Rusman, 2012:72). Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi *canva* karena adanya teknologi computer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e learning. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran menjadi menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari pandemi Covid 19 dimana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan pandemi Covid 19 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai sarana dan media pembelajaran di pandemi Covid 19.

Upaya kepala sekolah sebagai sutradara sekaligus sebagai aktor yang paling berperan dalam proses manajemen untuk dapat meningkatkan kompetensi guru sehingga dapat proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik seperti yang diharapkan. Kepala sekolah merupakan sosok

pemimpin dan sekaligus bertindak sebagai seorang arsitektur di lembaga pendidikan. Sebagai seorang pemimpin, kepala sekolah harus berupaya membina dan meningkatkan kompetensi guru demi pencapaian tujuan sekolah. Rendahnya kemampuan guru keterampilan dalam menggunakan aplikasi *canva* tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru tentang apa dan bagaimana pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang baik dan benar disesuaikan dengan kondisi pandemi Covid 19. Untuk dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* tersebut maka diperlukan adanya upaya pembinaan dan pemberian bantuan terhadap guru-guru tersebut. Tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam adalah dengan mengadakan *iHT*. Dalam kegiatan *iHT* guru akan dibimbing secara langsung untuk membantu guru-guru lebih efektif, sehingga diharapkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* akan meningkat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti yang bertugas sebagai kepala sekolah di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam berupaya untuk meningkatkan kesiapan guru-guru tersebut dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di masa pandemi Covid 19 dengan kegiatan *In House Training* (*iHT*) Daring dalam bentuk penelitian tindakan sekolah dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Melalui Kegiatan *iHT* di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek**

**Kabupaten Agam Semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023”.**

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah (PTS). Langkah-langkah PTS yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. subjek penelitian adalah guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam sebanyak 8 guru sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* melalui kegiatan *iHT*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Alat pengumpulan data dalam PTS ini sebagai berikut menggunakan lembar observasi terdiri dari 3 komponen utama dengan 29 indikator penilaian. Analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu mereduksi data, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**1. Tindakan Penelitian Siklus Kesatu**

Pada Tindakan Penelitian siklus kesatu ini, *iHT* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan mengacu kepada dasar-dasar rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Kegiatan *iHT* diutamakan pada penjelasan dan praktik untuk mengisi, mempersiapkan, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Setelah Tindakan Penelitian siklus kesatu diketahui bahwa masih kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* mengingat banyaknya komponen yang tercakup didalamnya, dan kepala Sekolah masih

kesulitan dalam melaksanakan bimbingan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang digunakan misalnya koneksi internet yang kadang-kadang terputus dan perangkat IT yang kurang mendukung.

Hasil observasi terhadap tindakan siklus kesatu terhadap kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* menunjukkan bahwa kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kriteria kurang (K). Hasil siklus pertama menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 70,93 dan masuk dalam kategori cukup (C) dan terdapat satu orang responden yang dinyatakan telah meningkat keterampilannya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

**2. Tindakan Penelitian Siklus Kedua**

Sebagaimana pada Tindakan Penelitian siklus kedua, *iHT* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan mengacu kepada dasar-dasar rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Kegiatan *iHT* diutamakan pada penjelasan dan praktik untuk mengisi, mempersiapkan, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Setelah Tindakan Penelitian siklus kedua dapat disimpulkan memenuhi kriteria dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga semua guru yang mengikuti kegiatan *iHT* dinyatakan meningkat keterampilannya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan baik. Hasil observasi terhadap Tindakan Penelitian siklus kedua menunjukkan bahwa semua guru telah meningkat keterampilannya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Hal tersebut

dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai menjadi 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B).

Dari data-data yang diperoleh sebagai hasil pelaksanaan kegiatan perbaikan yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dapat dirangkum hasilnya sebagai berikut :

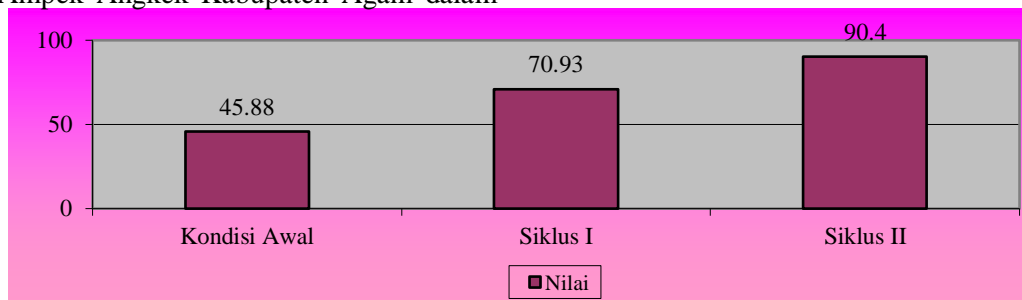
**3. Tindakan Penelitian Antar Siklus**

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus Kedua**

| No | Siklus       | Nilai | Kriteria Penilaian |
|----|--------------|-------|--------------------|
| 1  | Kondisi Awal | 45,88 | K                  |
| 2  | Siklus I     | 70,93 | C                  |
| 3  | Siklus II    | 90,40 | B                  |

Secara jelas dalam bentuk diagram grafik, peningkatan kompetensi guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam

dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sebagaimana dijelaskan gambar di bawah ini.



**Gambar 4.4 Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II**

Adapun penjelasan peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* berdasarkan ketuntasan masing-

masing guru secara individual sebagaimana dijelaskan tabel di bawah ini

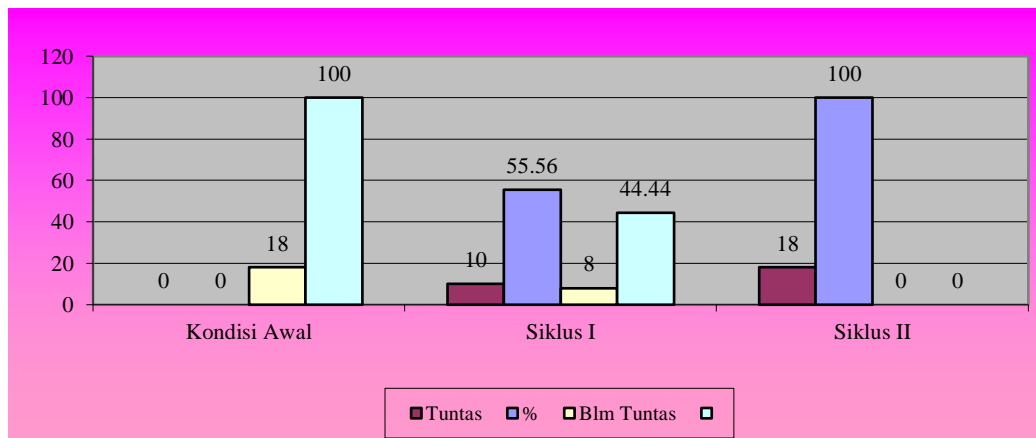
**Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Peningkatan kompetensi guru dalam Menyusun RPP di masa pandemi Covid 19 pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II**

| No | Siklus | Tuntas |   | Belum Tuntas |     |
|----|--------|--------|---|--------------|-----|
|    |        | Jml    | % | Jml          | %   |
| 1  | Awal   | 0      | 0 | 18           | 100 |

|   |         |    |       |   |       |
|---|---------|----|-------|---|-------|
| 2 | Pertama | 10 | 55,56 | 8 | 44,44 |
| 3 | Kedua   | 18 | 100   | 0 | 0     |

Secara jelas dalam bentuk diagram grafik, peningkatan kompetensi guru di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam

dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sebagaimana dijelaskan gambar di bawah ini.



**Gambar 4.5 Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Berdasarkan Ketuntasan pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II**

**PEMBAHASAN**

Pandemi Covid-19 yang masih terus mewabah hingga saat ini, menuntut semua pihak, salah satunya bidang pendidikan melakukan strategi cerdas dan inovatif agar berbagai aktifitas pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Konsep belajar tiada henti dalam segala situasi, harus menjadikan semangat para guru agar kreatif dalam rangka turut mencerdaskan peserta didik sebagai generasi emas bangsa di masa mendatang.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, seorang guru harus menguasai teknologi. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media dalam pembelajaran. Dua unsur yang sangat penting

pada proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Akar dari permasalahannya adalah tidak banyak guru yang mampu melakukan kegiatan pengembangan profesionalisme. Rendahnya motivasi dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat berakibat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan Purwono *et al* (2014:81) yang menyatakan bahwa

media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan suatu upaya yang tepat dan cepat, salah satunya adalah pelaksanaan iHT bagi para guru SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam di dalam membantu para guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. iHT merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada. Kegiatan iHT dapat dilaksanakan di sekolah dengan pertimbangan bahwa kegiatan tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi bersama guru lain yang memiliki kompetensi sesuai dengan tugasnya sebagai guru. Dengan strategi ini diharapkan dapat lebih menghemat waktu, biaya, dan dapat mendayagunakan potensi yang ada di sekolah. iHT merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada (Sujoko, 2012:15). iHT merupakan pelatihan yang dilaksanakan secara internal oleh kelompok kerja guru, sekolah atau tempat lain yang ditetapkan sebagai penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan berdasar pada pemikiran bahwa sebagian kemampuan dalam meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan secara eksternal, namun dapat dilakukan secara internal oleh guru sebagai trainer yang memiliki kompetensi yang belum dimiliki oleh guru lain. Sedangkan ketentuan peserta dalam iHT minimal 4 orang dan maksimal 20 orang (Danim, 2012:78)

Pada kondisi pandemi, diperlukan adaptasi untuk memenuhi tuntutan

pembelajaran jarak jauh di dunia pendidikan, salah satu hal yang penting untuk dipersiapkan adalah video pembelajaran. Hal ini penting untuk dipersiapkan setiap guru, agar siswa mendapatkan materi yang menarik untuk dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan masalah yang muncul berikut: 1) Kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran sangat rendah. 2) Kesadaran guru masih rendah pada literasi digital. 3) Kurangnya motivasi guru untuk mengupgrade diri menjadi lebih canggih dan profesional. Sehingga timbul permasalahan salah satunya yaitu guru masih menjalankan pembelajaran secara konvensional yang mengakibatkan motivasi belajar siswa generasi juga menurun. Maka diperlukan sebuah pelatihan di tingkat sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* melalui iHT.

Dari paparan di atas, menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* melalui kegiatan iHT yang lebih menekankan pada metode kolaboratif konsultatif akan memberikan kesempatan *sharing* antara satu kepala sekolah dengan guru serta guru dengan guru yang lain. Dengan demikian, pemahaman dan kemampuan serta kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat ditingkatkan baik dalam teoritisnya maupun dalam implementasinya. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui pelaksanaan kegiatan *in House Training* di SD Negeri 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam terbukti dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Pelaksanaan kegiatan *in House Training* terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru-guru di SD 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. (2)Peningkatan kompetensi guru-guru di dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kompetensi guru-guru di SD 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 70,93 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B). Adapun peningkatan kompetensi guru-guru di SD 29 Koto Hilalang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva secara individu pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 10 guru atau 55,56% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 18 guru atau 100% dinyatakan tuntas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfaris, Sujoko. 2012. Peningkatan Kemampuan Guru Mata Pelajaran Melalui InHouse Training. *Jurnal Pendidikan Penabur-No.18 tahun ke 11/Juni*.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. : Rineka Cipta
- Atmodiwirio, Syukur. 2011. *Manajemen Pelatihan*. Jakarta: Ardalizya Jaya.
- Dale S. Beach, 2015, *Personnel : The Management Of People At Work, Third. Edition*, Collier Macmillan, Publisher
- Danim, Sudarwan & Khairil. 2012. *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dessler, Gary 2017. *Manajemen Personalia*. Terjemahan Agus Darma, Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Finch, C. dan Crunkilton, J.R. 2012. *Curriculum Development in Vocational and Technical Education : Planning, Content and Implementation*. Boston : Allyn and Bacon, Inc
- Flippo, Edwin B. 2016. *Manajemen Personalia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kamaludin. 2011. *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Kamil, M. 2011. *Model Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta
- Marwansyah.2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Meldona. 2019. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perspektif Integratif*. Malang: UIN-Malang Press.
- Mulyasa, E. 2017. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.



- Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nawawi Hadari. 2018. *Manajemen Sumber Daya Manusia kompetitif*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 28 Tahun 2010 tentang *Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah/Madrasah*. Jakarta : Kemendikbud
- Purwono, dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan*.Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.2, No. 2, hlm. 127 144
- Rahman at all. 2016. *Peran Strategis Kapala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jatinangor: Alqaprint.
- Roestiyah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rosdiana, Bakar A, 2016, *Pendidikan Suatu Pengantar*,Cetakan Ketiga Bandung: CitaPustakaMediaPerintis.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Sofa, Francesco 2011. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Edisi Terjemahan. Surabaya: Airlangga University Pers.
- Sugiyono, 2013, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*. Diakses pada 30 Oktober 2020
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. Vol. 7 No 2.
- Usman, Husaini. 2012. *Manajemen Teori Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahjosumidjo. 2012. *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yuniati, 2012. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia