

ANALISIS KEBUTUHAN GURU DALAM MEMPERSIAPKAN PEMBELAJARAN TPACK BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SDN UTAN KAYU SELATAN 14

Achmad Zacky Hariadi

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

Email: achmadzackyh2000@gmail.com

Abstrak

Sejak mewabahnya penyakit Corona atau biasa disebut Covid-19 di Indonesia Maret lalu, pemerintah Indonesia dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan telah memberikan kesempatan untuk menekan penyebaran infeksi tersebut dengan mewajibkan lapor diri bagi seluruh siswa dan siswi, pendidik. Merencanakan atau menggunakan pembelajaran jarak jauh di wilayah DKI Jakarta. Tujuan akan adanya keahlian bermanfaat adalah peserta didik mengartikan rancangan yang telah mereka pelajari melewati pengetahuan secara terus menerus dan mengaitkannya dengan rancangan lain yang telah mereka mengerti. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode studi kasus. (*case study*) Penelitian studi kasus ini adalah susunan kegiatan objektif yang dilakukan secara mendalam, terdaftar dan mendalam tentang suatu rencana, kasus, dan kegiatan, baik di tingkat perindividu, kelompok, lembaga, atau organisasi untuk menghasilkan wawasan yang intensif tentang kejadian tersebut. Contohnya, kejadian yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang nyata (*real-life events*), yang sedang berjalan, bukan sesuatu yang telah berlalu. Berdasarkan hasil penelitian, banyak guru yang hanya mahir dalam semua aspek pembelajaran tpack, terutama mereka yang sudah pensiun selama 2 atau 3 tahun, dan relatif lemah dalam teknologi. Namun, beberapa guru yang bersiap pensiun masih mau belajar tentang penggunaan teknologi ini. Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menciptakan media pembelajaran melalui aplikasi canva dengan berbasis teknologi yang berintegrasi dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru tersebut selama pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: guru; pembelajaran TPACK; pembelajaran jarak jauh

Abstract

Since the outbreak of Corona disease or commonly called Covid-19 in Indonesia last March, the Indonesian government and the Education and Culture Office have provided an opportunity to suppress the spread of the infection by requiring self-report for all students and students. Educators. Planning or using distance learning in the DKI Jakarta area. The goal of useful skills is that learners interpret the design they have learned through continuous knowledge and relate it to other designs they already understand. This research is a qualitative research that uses

Analisis Kebutuhan Guru dalam mempersiapkan Pembelajaran Tpack Berbasis Canva pada Pembelajaran Jarak Jauh di SDN Utan Kayu Selatan 14

the case study method. (case study). This case study research is an objective arrangement of activities carried out in depth, registered and in-depth about a plan, case, and activity, whether at the perindividu, group , institution, or organizational level to generate intensive insights into the event. For example, the selected event hereinafter referred to as the case is a real-life event, which is running, not something that has passed. Based on the results of the study, many teachers are only proficient in all aspects of tpack learning, especially those who have been retired for 2 or 3 years, and are relatively weak in technology. However, some teachers who are preparing to retire are still willing to learn about the use of this technology. Based on the research that has been done. The conclusion that can be drawn from the research carried out is to create learning media through the Canva application based on technology that integrates with the learning that will be delivered by the teacher during distance learning.

Keywords: teacher; TPACK learning; Remote learning

Pendahuluan

Sejak merebaknya wabah penyakit Corona atau yang disebut Covid-19 ke Indonesia pada bulan maret yang lalu, Pemerintah Indonesia dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan telah memaksakan suatu kesempatan untuk mengurangi penyebaran infeksi, semua pelajar dan pendidik harus melakukan laporan rumah. program atau menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh di Wilayah DKI Jakarta. Pembelajaran jarak jauh seperti yang sering kita dengar adalah penemuan yang berfokus pada kebebasan. Pengajar dapat menyampaikan materi pengajaran kepada siswa tanpa bertatap muka dalam satu ruangan yang sama. Pembelajaran semacam ini harus dimungkinkan secara bersamaan atau pada berbagai waktu (Gani et al., 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini tidak luput dari perkembangan pada dunia pendidikan. Tantangan di era globalisasi seperti ini membuat guru harus memiliki pemahaman dan penguasaan dari alat teknologi untuk mendapatkan segala informasi dan komunikasi untuk mengajar kepada para peserta didiknya. Di masa Pandemic Covid-19 seperti ini guru, di minta untuk kreatif dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu guru diminta mampu membuat media pembelajaran yang baru untuk para peserta didiknya (Sabri, 2020).

Beberapa guru masih memiliki pengajaran yang lama dalam menerangkan kepada para peserta didiknya masih menggunakan metode ceramah karena menurut mereka cara itu sangat efisien. Di zaman sekarang guru diminta untuk menguasai teknologi ,dalam menguasai teknologi guru dapat mengikuti seminar dan workshop tentang penggunaan teknologi untuk menyatukan pembelajaran di dalam kelas (Silalahi, 2015).

Dengan adanya teknologi di zaman seperti ini terjadi perubahan pengenalan pembelajaran yang bermula dari penyajian dari guru saja menjadi tahap eksplorasi yaitu siswa diminta untuk aktif dalam setiap pembelajaran. Pengembangan materi dapat dilakukan dengan cara mengoptimalkan media pembelajaran (Setyawan, 2019).

Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai pembelajaran tentang teknologi di sekolah dasar dan menengah sekolah dimana para peserta didiknya diberikan

kesempatan untuk menggunakan berbagai bahan ajar dan proses untuk memecahkan masalah teknologi dalam kehidupan nyata; mengelaborasi keterampilan dan rancangan teknologi dan kemampuan untuk menggunakan alat (termasuk computer dan lainnya); untuk mendapatkan pengertian tentang berbagai struktur teknologi dan proses; untuk menilai pengaruh teknologi pada manusia dan lingkungan dan untuk mengembangkan kepercayaan diri menjadi pengambil risiko dalam teknologi penyelesaian masalah (Hill, 1998).

Kemampuan pedagogik merupakan sumber dari kemampuan guru dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dalam kemampuan pedagogik, guru harus berupaya memahami para peserta didiknya, menyusun dan melakukan pembelajaran yang dirangkai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta penilaian dan menguraikan berbagai potensi yang dimiliki setiap peserta didiknya (Fadjar, 2020). Pengalaman para pengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan dapat dilihat dari berbagai aspek kemampuan, dimulai dari kemampuan pedagogik, kemampuan kepribadian, kemampuan sosial, dan kemampuan profesional. Kemampuan pedagogik dan profesional guru berdampak positif terhadap tingkat prestasi belajar. Kinerja guru dapat dinilai dari tiga indikator dimulai dari guru harus mempunyai penguasaan bahan ajar, mampu memajemen pengajaran, dan harus mempunyai komitmen kerja (Paramudita et al., 2021).

Instrumen pembelajaran memiliki misi dengan tujuan agar semua latihan pendidik dalam pembelajaran dapat lebih produktif dan menarik serta efektif. Terlebih lagi, keunggulan atau kapasitas dari gadget pembelajaran itu sendiri adalah sebagai pembantu instruktur dalam mendidik dan melatih latihan. Jadi gadget pembelajaran adalah instrumen atau perangkat keras untuk menyelesaikan latihan pembelajaran pengganti. Instrumen pembelajaran adalah aturan instruktur untuk latihan pembelajaran, baik di ruang belajar, di luar ruang belajar maupun di laboratorium (Syamsuri & Md, 2021).

Dalam peraturan Hukum Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan no 41 tahun 2007 perihal Standar Proses, dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses hubungan peserta didik dengan guru dan asal mula belajar pada suatu lingkungan belajar. Dimana, cara pendidikan tersebut perlu diagendakan, dilakukan, dihitung dan dikawal supaya berhasil secara efektif dan praktis. Menguraikan bahan ajar diperlukan oleh seorang guru agar peserta didik memiliki hasil belajar yang baik sesuai dengan kurikulum yang sudah ada, perkembangan kebutuhan peserta didik maupun perkembangan teknologi informasi dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, seorang guru diminta untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan salah satu komponen pada RPP adalah sumber belajar (Anwari et al., 2021).

Untuk mengembangkan bahan ajar, acuan rujukan dapat diperoleh dari mana saja, contoh: buku, internet, koran, majalah dan lainnya. Namun, dengan berlimpahnya sumber rujukan tersebut, maka pembelajar seringkali menjadi kesulitan. Faktor lain adalah karakteristik siswa. Karena perbedaan karakteristik siswa di setiap sekolah

berbeda, maka pengembangan bahan ajar yang dilakukan disuatu sekolah atau daerah lain, belum tentu dapat digunakan oleh sekolah lain (Angko, 2013).

Penyebab utama dari persoalan dalam pembelajaran jarak jauh disebabkan oleh kurangnya pengajar dalam memahami rancangan seperti apa pembelajaran jarak jauh, sebagian banyak pengajar kurang mengikuti perkembangan mengenai pembelajaran jarak jauh ini dengan menggunakan media-media yang telah disediakan serta terhambatnya sambungan internet di kota-kota kecil. Sehingga perlu diadakannya penyesuain dan penyadaran kelas digital agar sesuai dengan keinginan pada peredaran industri 4.0. Penyesuain dan penyadaran juga bermaksud agar siswa mampu memiliki pengetahuan mengenai peredaran industri 5.0 yang sudah mempergunakan sepenuhnya kelas digital yang merupakan lanjutan dari peredaran industri 4.0. Hal ini disebabkan pada transformasi dunia memasuki peredaran industri 4.0 dimana teknologi sebagai tiang dalam aktivitas seseorang (Subekti et al., 2017). Oleh sebab itu dimasa Pandemic Covid-19 ini guru mampu memiliki kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang baru dan mampu memiliki kemampuan pedagogik yang baik dan pemahaman akan materi yang akan diajarkannya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan media pembelajaran melalui aplikasi canva dengan berbasis teknologi yang berintegrasikan dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru tersebut selama pembelajaran jarak jauh (Rahmahingsih & Suwartini, 2022).

Penyebab utama dari persoalan dalam pembelajaran jarak jauh disebabkan oleh kurangnya pengajar dalam memahami rancangan seperti apa pembelajaran jarak jauh, sebagian banyak pengajar kurang mengikuti perkembangan mengenai pembelajaran jarak jauh ini dengan menggunakan media-media yang telah disediakan serta terhambatnya sambungan internet di kota-kota kecil. Sehingga perlu diadakannya penyesuain dan penyadaran kelas digital agar sesuai dengan keinginan pada peredaran industri 4.0. Penyesuain dan penyadaran juga bermaksud agar siswa mampu memiliki pengetahuan mengenai peredaran industri 5.0 yang sudah mempergunakan sepenuhnya kelas digital yang merupakan lanjutan dari peredaran industri 4.0. Hal ini disebabkan pada transformasi dunia memasuki peredaran industri 4.0 dimana teknologi sebagai tiang dalam aktivitas seseorang (Subekti et al., 2017).

Oleh sebab itu dimasa Pandemic Covid-19 ini guru harus memiliki kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang baru dan harus memiliki kemampuan pedagogik yang baik dan pemahaman akan materi yang akan diajarkannya.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode studi kasus. (*case study*) Penelitian studi kasus ini adalah susunan kegiatan objektif yang dilakukan secara mendalam, terdaftar dan mendalam tentang suatu rencana, kasus, dan kegiatan, baik di tingkat perindividu, perkelompok, lembaga, atau organisasi untuk menghasilkan wawasan yang intensif tentang kejadian tersebut. Contohnya, kejadian yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang nyata (*real-life events*), yang sedang berjalan, bukan sesuatu yang telah berlalu (Sari, 2015).

Menurut (Ahmad, 2018), berpendapat bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan perbuatan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, dan sumber data tertulis.

Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya adalah berupa benda, gerak, atau proses sesuatu. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya (Siagian & Surya, 2018).

Dalam penelitian ini sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari angket dan wawancara dengan para informan yang telah ditentukan yang meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan pola asuh dan kemandirian belajar peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data prestasi belajar siswa.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah dari pengisian angket, wawancara. Hasil dari angket tersebut menunjukkan bahwa adanya guru yang masih banyak yang belum menguasai kemampuan TPACK di sekolah.

Tabel 1.
Angket

	TK	CK	PK	PCK	TPK	TCK	TPACK
Sangat Menguasai	15	11	14	10	9	15	12
Menguasai	19	17	21	31	28	18	22
Cukup Menguasai	8	0	1	1	5	8	8
Tidak Menguasai	0	0	0	0	0	1	0

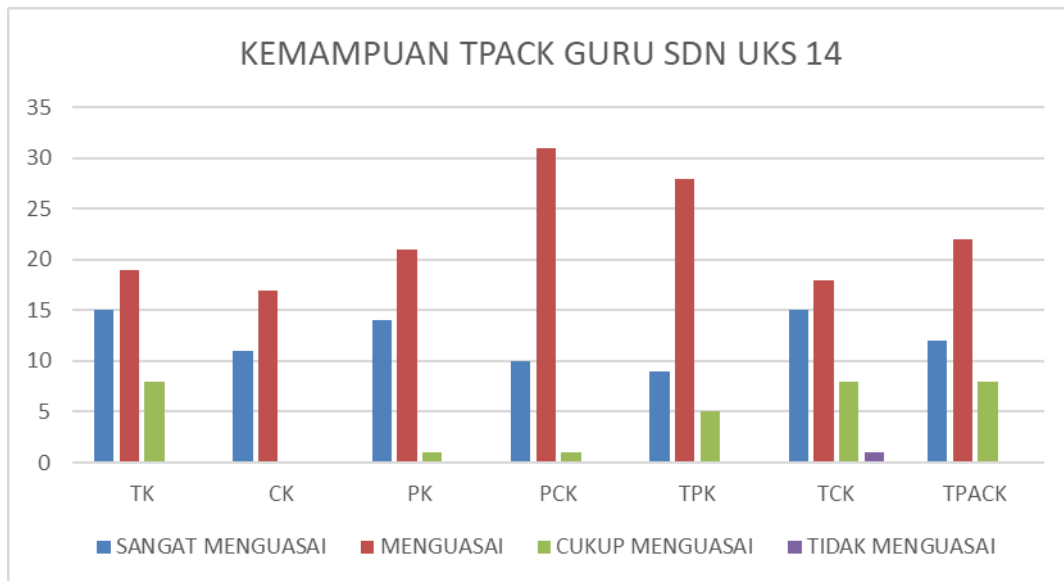


Diagram 1. Kemampuan Tpack Guru Sdn Uks 14

Pada aspek Technological Knowledge (TK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 hanya 36% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Technological Knowledge (TK) lalu 45% menguasai, 19% cukup menguasai. Pada aspek Content Knowledge (CK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 hanya 39% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Content Knowledge (CK) lalu 61% menguasai (Suriyani et al., 2021).

Pada aspek Pedagogical Knowledge (PK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 hanya 39% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Pedagogical Knowledge (PK) lalu 58% menguasai dan 3% cukup menguasai. Pada aspek Pedagogical Content Knowledge (PCK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 hanya 24% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Pedagogical Content Knowledge (PCK) lalu 74% menguasai dan 2% cukup menguasai. Pada aspek Technological Pedagogical Knowledge (TPK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 ada 21% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Technological Pedagogical Knowledge (TPK) lalu 67% menguasai, 12% cukup menguasai.

Pada aspek Technological Pedagogical Knowledge (TCK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 ada 36% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Technological Pedagogical Knowledge (TCK) lalu 43% menguasai, 19% cukup menguasai dan 2% tidak menguasai. Pada aspek Technological Pedagogical Knowledge (TPACK) para guru di SDN Utan Kayu Selatan 14 ada 29% yang sangat mengetahui sangat menguasai aspek Technological Pedagogical Knowledge (TPACK) lalu 59% menguasai, 19% cukup menguasai.

B. Pembahasan

Sesuai pada hasil penelitian banyak guru hanya cukup menguasai di segala aspek pembelajaran tpack khususnya untuk guru yang 2 tahun atau 3 tahun sudah memasuki masa pensiun mereka lemah pada aspek teknologi. Namun dari beberapa

guru yang sudah mau pensiun tersebut masih mau belajar tentang penggunaan teknologi tersebut.

Kesimpulan

Manfaat Penelitian Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan media pembelajaran melalui aplikasi canva dengan berbasis teknologi yang berintegrasikan dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru tersebut selama pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan pendapat Koehler tahun 2006 mengemukakan pendapat bahwa diperoleh tujuh komponen dalam konteks TPACK yaitu TK, CK, PK, PCK, TCK, TPK, dan TPACK Technological Knowledge (TK) adalah ilmu yang berhubungan dengan bagaimana menggunakan komputer dan software yang signifikan. Ilmu luar dan dalam tentang siklus pengajaran dan pembelajaran dan praktik atau teknik dan bagaimana mereka menggabungkan, mengubur alia, pada umumnya tujuan, nilai, dan sasaran instruktif. Jelas, instruktur harus mengetahui dan memahami mata pelajaran yang mereka didik, termasuk informasi tentang realitas fokus, ide, spekulasi, dan sistem di bidang tertentu; informasi tentang struktur ilustratif yang mengatur dan menghubungkan pikiran; dan informasi tentang standar bukti dan konfirmasi. Tujuan akan adanya keahlian bermanfaat adalah peserta didik mengartikan rancangan yang telah mereka pelajari melewati pengetahuan secara terus menerus dan mengaitkannya dengan rancangan lain yang telah mereka mengerti. Mata pelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran yang terbentuk atas banyak konsep, sehingga, meskipun dibelajarkan secara tematik, para pengajar harus memahami rancangan bahan ajar yang terdapat dalam mata pelajaran IPA tanpa adanya hambatan. Penelitian Yang Relevan Penyebab utama dari persoalan dalam pembelajaran jarak jauh disebabkan oleh kurangnya pengajar dalam memahami rancangan seperti apa pembelajaran jarak jauh, sebagian banyak pengajar kurang mengikuti perkembangan mengenai pembelajaran jarak jauh ini dengan menggunakan media-media yang telah disediakan serta terhambatnya sambungan internet di kota-kota kecil. Hal ini disebabkan pada transformasi dunia memasuki peredaran industri 4.0 dimana teknologi sebagai tiang dalam aktivitas seseorang hal ini diungkapkan Subekti et al tahun 2017. Oleh sebab itu dimasa Pandemic Covid-19 ini

Analisis Kebutuhan Guru dalam mempersiapkan Pembelajaran Tpack Berbasis
Canva pada Pembelajaran Jarak Jauh di SDN Utan Kayu Selatan 14

guru harus memiliki kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang baru dan harus memiliki kemampuan pedagogik yang baik dan pemahaman akan materi yang akan diajarkannya.

BIBLIOGRAFI

- Ahmad, Z. (2018). Pembelajaran Bahasa Madura melalui Media Komik. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018*, 45–48. [Google Scholar](#)
- Angko, N. dan M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran MATEMATIKA Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *KWANGSAN*, 1–15. [Google Scholar](#)
- Anwari, A. M., Kholik, N., S Pd I, M. S. I., Mainuddin, M. P. I., Umami, R., Putri, R., & Rahayu, R. (2021). *Strategi Pembelajaran: orientasi standar proses pendidikan*. Edu Publisher. [Google Scholar](#)
- Fadjar, D. N. M. (2020). *Pembinaan Guru Profesional Berbasis Al-Qur'an*. Institut PTIQ Jakarta. [Google Scholar](#)
- Gani, N. S., Fitriana, A. D., Sila, A. M., Fitriani, R., Yuliarti, A., Thalib, F., Hermansyah, B., Aslam, M., Sahid, M., & Umar, N. J. (2020). *Covid 19 Dalam Bingkai Komunikasi*. IAIN Parepare Nusantara Press. [Google Scholar](#)
- Hill, A. N. N. M. (1998). *Problem Solving in Real-Life Contexts : An Alternative for Design in Technology Education*. 203–220. [Google Scholar](#)
- Paramudita, A., Fakhruddin, F., & Suprpto, E. (2021). *Real Performance of Pedagogic Competencies of Teacher Learning in The Classroom in Elementary Schools*. 10(2), 139–143. [Google Scholar](#)
- Rahmahningsih, R. N., & Suwartini, I. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Teks Cerita Fantasi di SMPN 9 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 2(1), 697–703. [Google Scholar](#)

- Sabri, A. (2020). *Pendidikan Islam Menyongsong Era Industri 4.0*. Deepublish. [Google Scholar](#)
- Sari, M. (2015). Analisis Penilaian Kinerja Keuangan Perusahaan dengan menggunakan Metode Economic Value Added (EVA). (Studi Kasus PT. Bukit Asam (Persero), Tbk yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*. [Google Scholar](#)
- Setyawan, B. (2019). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd*. 07(01), 78–90. [Google Scholar](#)
- Siagian, P., & Surya, E. (2018). *Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Perpangkatan dan Bentuk Akar*. [Google Scholar](#)
- Silalahi, P. (2015). *Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru SD*. 1–14. [Google Scholar](#)
- Subekti, H., Taufiq, M., Susilo, H., Ibrohim, I., & Suwono, H. (2017). Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi Stem Untuk Menyiapkan Calon Guru Sains Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Review Literatur. *Education and Human Development Journal*, 3(1), 81–90. [Google Scholar](#)
- Suriyani, S., Arief, Z. A., & Efgivia, M. G. (2021). *Monograf Pengembangan Pembelajaran Online*. [Google Scholar](#)
- Syamsuri, A. S., & Md, A. (2021). *Pendidikan Guru dan Pembelajaran*. Nas Media Pustaka. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Achmad Zacky Hariadi (2022)

First publication right:

[Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia](#)

This article is licensed under:

