

Pengaruh Penguasaan Aplikasi *Canva* Terhadap Kinerja Guru di Sekolah Dasar Tarakanita Citra Raya

Christiana Trisna Wati^a, Mutiara Dwima Istighfara^b, Nugraheni Sri Kumalasari^c

^aSD Tarakanita Citra Raya, Indonesia

^bSD Kristen Kalam Kudus III, Indonesia

^cSMP Tarakanita Gading Serpong, Indonesia

*Corresponding author e-mail: mutiara.dwima@gmail.com

ARTICLE INFO

DOI: [10.19166/jtp.v3i1.7566](https://doi.org/10.19166/jtp.v3i1.7566)

Article history:

Received:

25 October 2023

Accepted:

17 July 2024

Available online:

31 July 2024

Keywords:

Information Technology;
Canva Application; Teacher
Performance.

ABSTRACT

Mastering information technology has become an important part of education. Teachers need to develop and master various technology applications that support learning, one of which is the Canva application. This study was conducted on 27 teachers at SD Gambar Besar Tarakanita which aimed to determine the influence of mastery of the Canva application on teacher performance. The research method used is quantitative with research instruments in the form of questionnaires. The data analysis techniques used are simple correlation test and linear regression test. The results of the correlation analysis were obtained with a ratio of 0.42 compared to the table with a significance of 0.05 obtained H_0 rejected. Analysis using linear regression obtained a calculated value of 5.46979835 with $N=27$ at a significance degree of 5%, then H_0 was rejected. The results of the study show that there is a relationship and positive influence between mastery of the Canva application and teacher performance, which means that mastery of the Canva application will improve teachers' performance in teaching. So, it can be concluded that increasing teachers' ability to use technology, especially the Canva application, can improve their performance when teaching in the classroom.

PENDAHULUAN

Tanggung jawab utama guru adalah mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2007, mendapatkan pengalaman belajar yang baik sangat penting untuk menjadi guru profesional. Karena pendidikan di era industri 4.0, peran guru telah berubah secara drastis. Karena mereka akan bekerja dengan *Gen Z* yang sangat terbiasa dengan teknologi, guru di industri ini harus memahami teknologi informasi. Siswa generasi *Z* dianggap percaya diri, ambisius, mempertanyakan otoritas, dan banyak menggunakan bahasa gaul. Karena keterampilan dan pengetahuan digital mereka yang meningkat, generasi *Z* dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan.

SD Tarakanita Citra Raya adalah lembaga pendidikan yang dinamis yang terus berupaya mengikuti perkembangan zaman dengan terus meningkatkan kinerja guru untuk siap menghadapi era industri 4.0. Menurut Ali (2021), kinerja guru terdiri dari instruksi guru dalam memberikan arahan yang relevan untuk pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan kualitas layanan kepada peserta didik. Anwar (2020) menyatakan kinerja guru yang tinggi akan menghasilkan pendidikan yang lebih baik. Mengikutsertakan guru dalam berbagai pelatihan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kinerja mereka. Selain memberikan pelatihan, SD Tarakanita Citra Raya juga mengadakan Hari Studi Guru, yang diadakan setiap Sabtu minggu etiga. Kegiatan HSG adalah acara belajar bersama di mana guru menjadi narasumber dan membagikan materi tertentu kepada rekan guru. Kursus materi meliputi instruksi tentang penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran, instruksi tentang penggunaan aplikasi *Filmora* untuk mengedit *video*, instruksi tentang *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif, dan masih banyak lagi. Diharapkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan kinerja guru, terutama mereka yang mahir menggunakan teknologi informasi untuk membantu siswa.

Hasil observasi awal di SD Tarakanita Citra Raya menunjukkan bahwa beberapa guru sudah menggunakan aplikasi seperti *Canva* sebagai media pembelajaran, tetapi beberapa masih belum menguasainya dengan baik. Hal ini disebabkan oleh perubahan dan kemajuan teknologi yang cepat dan penguasaan terhadap aplikasi yang tidak merata.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penguasaan aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penguasaan aplikasi *Canva* dan kinerja guru di SD Tarakanita Citra Raya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang hubungan antara keduanya.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Informasi

Pembelajaran berbasis teknologi informasi berarti menggunakan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar. Menurut Mu'minah & Gaffar (2020) pendidikan konvensional dapat diganti dengan *e-learning*, *digital*, dan *virtual*, karena pendidikan berkembang dengan pesat. Menurut Budiman (2017), penggunaan teknologi informasi dapat berdampak pada perubahan dalam proses pembelajaran, seperti pergeseran dari pembelajaran di kelas ke pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; pergeseran dari media kertas ke media *online* atau daring; dan pergeseran dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Budiman (2017) menyatakan bahwa teknologi informasi mencakup berbagai aspek proses, manipulasi, dan pengelolaan informasi, termasuk *transfer* data antar perangkat.

Salah satu manfaat penggunaan teknologi informasi yang dikuasai oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu siswa mengakses informasi digital secara efektif dan efisien siswa dapat menemukan topik pembelajaran, memecahkan masalah, dan memberi solusi masalah selama proses pembelajaran.
2. Dapat membantu siswa belajar secara mandiri.
3. Ada kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif.
4. Bisa digunakan untuk mengatur pembelajaran berkolaborasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
5. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Aplikasi Canva

Semua bidang, termasuk pendidikan, telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi. Dunia pendidikan sangat berubah karena teknologi informasi. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, guru memegang peran penting. Mereka membentuk generasi muda yang cerdas secara intelektual maupun spiritual. Kompetensi unggul guru harus diimbangi dengan tugas mulia guru ini. Agar guru dapat memberikan pembelajaran yang aktual dan terkini, mereka harus menyesuaikan diri dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, guru harus peka dan adaptif. Aplikasi seperti *Canva* membantu guru di era komputer dan internet saat ini. Sejarah *Canva* pertama kali muncul pada tanggal 1 Januari 2012. Melanie Perkins adalah pendiri *Canva*. Sebelumnya, ia juga adalah pendiri *Fusion Books*, sebuah perusahaan penerbit.

Banyak guru menggunakan aplikasi *Canva*, terutama selama pandemi. Aplikasi ini memiliki fitur yang cukup lengkap, termasuk membuat presentasi dengan berbagai animasi yang menarik. Selain itu, aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk mengedit *video*. Sekolah atau lembaga pendidikan dapat memanfaatkan *template* yang disediakan oleh aplikasi ini untuk membuat *flyer* dan undangan yang menarik untuk kegiatan seperti seminar atau *workshop*.

Kelebihan Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini. Karena sangat membantu dalam membuat media pembelajaran yang interaktif untuk siswa, banyak guru telah menggunakan aplikasi ini. Berbagai keunggulan aplikasi ini termasuk: Aplikasi ini berbasis *web*, sehingga pengguna tidak perlu memasang aplikasi pada perangkat mereka. Aplikasi ini dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti *PC*, *laptop*, dan ponsel. Dengan bantuan *Canva*, anda dapat memenuhi semua kebutuhan sekolah, seperti membuat presentasi, edit *video*, *flyer*, undangan, dan *virtual background*. Tersedianya kemampuan untuk bekerja sama dalam proses desain juga sangat membantu sistem kerja kolaborasi. Untuk memudahkan pengguna apabila ingin melakukan perubahan di masa mendatang, desain yang telah dibuat sebelumnya akan tersimpan secara otomatis.

Aplikasi ini juga memiliki keuntungan bahwa alat yang disediakan mudah digunakan oleh pengguna. Pengguna hanya perlu memindahkan gambar dan animasi yang tersedia tanpa mendesain ulang. Area kerja tools *Canva* memudahkan editing gambar tanpa menginstal program seperti *Corel Draw* atau *Adobe Photo Shop*.

Cara Menggunakan Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* sangat mudah digunakan untuk guru dan khalayak umum. Untuk menggunakan aplikasi *Canva*, daftar atau *login* melalui tautan ini: <https://www.canva.com>. Untuk masuk, Anda dapat menggunakan akun *FaceBook*, *Gmail*, atau mengisi biodata langsung. Setelah mendaftar, Anda akan melihat fitur yang ditawarkan, termasuk membuat presentasi, *flyer*, undangan, *video*, *header*, dan *virtual background*.

Selanjutnya, pengguna dapat memilih template yang sudah ada atau menambahkan elemen tambahan jika diperlukan. Aplikasi *Canva* ini memiliki dua jenis fitur yang harus dipahami: teks dan animasi. Untuk teks, pengguna dapat memilih berbagai jenis huruf atau *font* yang menarik; untuk animasi, pengguna dapat memilih berbagai animasi untuk mempercantik presentasi atau *flyer*.

Fitur-Fitur dalam Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* menyediakan beragam fitur yang membantu penggunanya dalam membuat desain sehingga menghasilkan karya yang menarik, diantaranya:

a. *Template*

Aplikasi *Canva* memiliki fitur *template* yang sangat beragam, memungkinkan pengguna memilih *template* sesuai keinginan dan selera masing-masing dengan berbagai ukuran, seperti *feed Instagram*, A4, dan F4, antara lain.

b. Elemen

Mulai dari bentuk yang paling sederhana seperti lingkaran, *oval*, atau persegi, hingga bentuk yang lebih kompleks seperti gambar animasi yang kompleks, yang pasti akan mempercantik tampilan.

c. Teks

Berbagai pilihan *font* dan jenis teks yang estetis memanjakan pengguna *Canva*.

d. Foto

Aplikasi *Canva* memungkinkan gambar ditempelkan ke dalam desain tanpa terbatas pada elemen. Sebaliknya, aplikasi ini memiliki pilihan foto yang sangat besar dan bervariasi, sehingga pengguna dapat memilih foto yang sesuai dengan desain yang mereka inginkan.

e. Bagan

Canva memiliki fitur yang membantu bagi mereka yang ingin menyajikan informasi grafis dalam bentuk bagan.

f. *Upload*

Canva memberi pengguna kemampuan untuk melengkapi desain yang telah mereka buat dengan mengunggah foto mereka sendiri, serta menggunakan elemen atau gambar yang disediakan oleh aplikasi.

Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan kegiatan sekolah. Untuk meningkatkan kinerja mereka, guru harus menguasai indikator penguasaan aplikasi *canva* berikut: Pemanfaatan fitur pada aplikasi *canva* untuk mendukung kegiatan sekolah pemanfaatan fitur pada aplikasi *canva* dalam pembelajaran.

Kinerja Guru

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kinerja sebagai kemampuan kerja atau prestasi seorang pekerja. Safitri (2019) mendefinisikan kinerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan. Kinerja juga dapat didefinisikan sebagai tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh semua orang yang terlibat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam perencanaan.

Kinerja seseorang didefinisikan sebagai unjuk kerja mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Kinerja juga mencakup komponen kompetensi, yang merupakan kemampuan untuk menyelesaikan tugas berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja. Sangat penting untuk memiliki guru yang kompeten untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kompetensi guru dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan memotivasi siswa mereka. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru harus mengembangkan sikap inovatif, yaitu melakukan kinerja mereka sambil menerapkan hal-hal baru (Kurniati *at al.*, 2022).

Kemdikbud (2021) mendefinisikan kinerja guru sebagai kemampuan seorang guru dalam melaksanakan fungsinya sebagai pengajar. Semua guru memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran. Guru yang menciptakan lingkungan belajar yang positif dapat membantu siswa mencapai tujuan mereka. Akibatnya, pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien. Kualitas kinerja guru akan sangat menentukan pada kualitas hasil pendidikan (Nugraha, 2020).

Kinerja dapat diukur sebagai tingkat keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Kinerja juga dapat diukur melalui usaha dan upaya yang dilakukan seseorang untuk memberikan performa terbaik dalam bidang yang dikerjakannya sesuai dengan tujuan atau tujuan mereka. Keterampilan, upaya, dan sifat eksternal membentuk kinerja. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru berhubungan dengan kemampuan, keterampilan, kompetensi, inisiatif, kemampuan kerja, dan semua daya upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kinerjanya adalah menjadi lebih baik dalam menggunakan teknologi informasi. Salah satu cara mereka dapat meningkatkan kinerjanya adalah dengan mempelajari lebih banyak tentang teknologi

Element upaya adalah dorongan dan inspirasi yang mendorongnya untuk menyelesaikan tugasnya, sedangkan elemen eksternal adalah daya dukung lingkungan yang dapat mempengaruhi kinerja. Kinerja guru adalah hasil dari organisasi, yaitu sekolah, melaksanakan kegiatan dalam jangka waktu tertentu. Kinerja guru juga merupakan hasil dari prestasi guru dalam melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan standar atau kriteria yang ditetapkan. Salah satu cara untuk mengukur kinerja guru adalah dengan merencanakan, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran.

Sistem penilaian kinerja guru dibuat untuk mengevaluasi kinerja guru secara individual untuk mencapai tujuan sekolah yang ideal. Ini akan meningkatkan prestasi siswa serta akuntabilitas sekolah. Menurut Anwar (2020) kinerja guru menunjukkan kemampuan dan keterampilan seorang guru yang berkaitan dengan peran, tugas, dan tanggung jawab yang diemban berdasarkan kemampuan profesionalnya. Kinerja guru dalam pendidikan didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tanggung jawabnya. Kemampuan mereka untuk merencanakan dan melaksanakan pendidikan, melakukan kegiatan penilaian dan evaluasi, dan menunjukkan sikap sosial dalam hubungan antar pribadi adalah beberapa cara di mana kinerja ini dapat diukur.

Salah satu kompetensi yang dipersyaratkan oleh Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Pendidik dan Kependidikan adalah kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu pembelajaran (salinan Permendikbud Nomor 16, 2007). Sebagai perencana pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar pendidikan berhasil. Akibatnya, mereka harus terus belajar dan mengikuti perkembangan terbaru dalam teknologi. Pengembangan keterampilan pembelajaran dan keterampilan berbasis teknologi informasi melalui penggunaan aplikasi adalah salah satu manfaat penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan, keterampilan, kompetensi, inisiatif, kemampuan kerja, dan semua upaya guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan nasional berkorelasi dengan kinerja guru. Kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi adalah salah satu cara untuk meningkatkan kinerja guru. Mereka dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dengan siswa mereka dengan menguasai berbagai aplikasi. *Canva*, dengan template dan fitur yang luas, adalah salah satu aplikasi yang paling populer dan mudah digunakan saat ini. Ini memberi guru kesempatan untuk mendesain sesuai keinginan mereka.

Indikator Kinerja Guru

Indikator kinerja guru dapat terlihat dari:

1. Penguasaan materi bahan dan konsep dasar keilmuan
2. Pengelolaan pembelajaran
3. Pengelolaan kelas
4. Penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran
5. Penggunaan landasan-landasan Pendidikan
6. Pengelolaan interaksi proses pembelajaran
7. Penilaian hasil belajar
8. Pengenalan fungsi dan sumber belajar
9. Pengenalan dan penyelenggaraan administrasi sekolah
10. Memahami prinsip dan memanfaatkan hasil penelitian dalam bidang pendidikan untuk peniruan.

Menurut Darmadi (2018) terdapat beberapa indikator yang dinilai dalam kinerja guru, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam pembuatan perencanaan mengajar
2. Penguasaan materi yang akan diajarkan
3. Penguasaan strategi mengajar
4. Pemberian tugas kepada peserta didik
5. Kemampuan mengelola kelas
6. Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi

Berdasarkan Peraturan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara No.16 Tahun 2009, maka indikator penilaian kinerja guru yaitu:

1. Menguasai bahan ajar
2. Merencanakan proses belajar mengajar
3. Kemampuan melaksanakan proses belajar dan mengajar
4. Kemampuan melakukan evaluasi dan penilaian

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi. Menurut Rukminingsih (2020) penelitian korelasi adalah penelitian yang mengukur dua variabel atau lebih yang menggunakan metode statistik. Perancangan alat ukur yang akan digunakan terlihat pada tabel 3.1.

Tabel 1. Variabel dan Indikator

No	Variabel	Indikator	Item
1	Penguasaan Aplikasi <i>Ccanva</i>	1. Pemanfaatan Aplikasi <i>Canva</i> dalam pembelajaran 2. Pemanfaatan fitur pada Aplikasi <i>Canva</i> untuk mendukung kegiatan sekolah	1-20
2	Kinerja guru dalam pembelajaran	1. Perencanaan pembelajaran 2. Pelaksanaan pembelajaran 3. Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi	1-15

Tabel 2. Tabel Skala *Likert*

Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1

Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Tabel 3. Indikator Penguasaan Aplikasi *Canva*

Indikator	Pernyataan	No
Pemanfaatan fitur pada aplikasi <i>Canva</i> dalam pembelajaran	Saya memanfaatkan fitur rencana pelajaran dalam membuat RPP (rencana pembelajaran)	1
	Saya menggunakan template presentasi yang disediakan untuk menjelaskan materi secara lebih menarik	2
	Saya menggunakan fitur <i>video</i> untuk membuat media <i>audio visual</i> dalam pembelajaran	3
	Saya memanfaatkan fasilitas infografis untuk mendukung pembuatan media pembelajaran	4
	Saya mengajak peserta didik menggunakan fitur <i>mind mapping</i> untuk memudahkan dalam menangkap materi dengan membuat peta konsep	5
	Saya membuat lembar kerja menarik dengan menggunakan fitur lembar kerja yang disediakan <i>Canva</i>	6
	Saya memanfaatkan fitur lembar kerja untuk kegiatan asesmen	7
	Saya memanfaatkan fitur komik untuk mengajarkan kepada peserta didik cara membuat cerita komik dengan mudah dan menarik	8
	Saya mengajak peserta didik memanfaatkan fitur jadwal kelas dalam pembuatan jadwal pelajaran di kelas	9
Pemanfaatan fitur pada aplikasi <i>Canva</i> untuk mendukung kegiatan sekolah	Saya menggunakan template presentasi yang disediakan untuk mendukung kegiatan sekolah seperti parenting dan kegiatan sekolah lainnya	10
	Saya memanfaatkan fitur <i>video</i> untuk kegiatan promosi sekolah	11
	Saya menggunakan fitur media sosial untuk mempublikasikan kegiatan belajar peserta didik di kelas dan keunggulan sekolah	12
	Saya memanfaatkan fitur ini untuk pembuatan proposal kegiatan sekolah	13
	Saya menggunakan fasilitas kolase foto untuk memajang hasil karya peserta didik pada media sosial	14
	Saya memanfaatkan fitur produk cetak untuk pembuatan <i>flyer</i> kegiatan sekolah	15
	Saya memanfaatkan fitur ini untuk pembuatan kalender sekolah	16
	Saya menggunakan fasilitas kolase foto untuk mendokumentasikan kegiatan bersama peserta didik	17
	Saya membuat struktur pengurus kelas menggunakan fitur diagram pada aplikasi <i>canva</i>	18
	Saya menggunakan fitur diagram untuk menyajikan hasil <i>survey</i> berupa diagram	19
	Saya membuat <i>cover</i> modul dengan menggunakan fitur sampul agar terlihat menarik	20
	Saya menggunakan fitur poster untuk penerimaan peserta didik baru	21
	Saya menggunakan fitur undangan untuk kegiatan pertemuan calon orangtua	22

Tabel 4. Indikator Perencanaan Alat Ukur Kinerja Guru

Indikator	Pernyataan	No
Kemampuan membuat perencanaan	Saya memiliki kemampuan untuk menyesuaikan perencanaan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.	1
	Saya dapat membuat tujuan pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.	2
	Saya memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan aktivitas dan kegiatan belajar.	3

	Saya membuat prosedur penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
Penguasaan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik	Saya memahami materi yang akan diajarkan.	5
	Saya menguasai aktivitas pembelajaran yang memungkinkan saya untuk meningkatkan pemahaman materi siswa.	6
	Saya benar-benar menguasai materi.	7
	Saya mampu membuat materi pelajaran dengan cara yang kreatif.	8
	Saya memiliki kemampuan untuk menggunakan pendekatan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	9
	Untuk menarik perhatian siswa, saya menggunakan pendekatan ini.	10
	Untuk materi yang rumit, saya menggunakan pendekatan pengajaran inovatif.	11
	Saya dapat menggunakan berbagai sumber belajar dan media.	12
Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi	Saya membuat penilaian berdasarkan kemampuan siswa.	13
	Saya membuat alat penilaian yang tepat untuk mengukur tingkat pembelajaran siswa.	14
	Saya membuat kisi-kisi soal berdasarkan indikator.	15
	Saya membuat soal evaluasi yang dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran.	16
	Saya membuat soal evaluasi yang terdiri dari <i>lots</i> , <i>medium</i> , dan <i>hots</i> .	17
	Saya menggunakan berbagai model (PG, PG kompleks, isian, dan uraian) untuk membuat soal evaluasi.	18
	Saya membuat soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur kognitif siswa	19
	Saya membuat soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur psikomotor siswa.	20
	Saya membuat soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur sikap siswa.	21
	Saya membuat rubrik penilaian untuk mengevaluasi proses belajar siswa.	22

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan cara:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran awal terkait hal yang akan diteliti.
2. Observasi
Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek tertentu. Peneliti akan melakukan kegiatan observasi terhadap kinerja guru di SDS. Tarakanita Citra Raya melalui kegiatan supervisi kelas.
3. Angket/kuesioner
Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2017). Kuesioner akan disebarkan kepada 27 orang guru di SD Tarakanita Citra Raya. Berikut adalah kisi-kisi pertanyaan yang akan diajukan:

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas, menurut Sugiyono (2017), menunjukkan seberapa tepat data yang dikumpulkan oleh peneliti dan data fakta tentang objek. Uji validitas ini dilakukan untuk menilai validitas data yang dikumpulkan setelah penelitian. Ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai alat ukur. Untuk menguji validitas, gunakan metode koefisien korelasi "*Order Rank Correlation*" dari Spearman Rho, gunakan rumus berikut:

$$r_s = \frac{\sum R(X)R(Y) - N \left(\frac{N+1}{2}\right)^2}{\sqrt{(\sum R(X))^2 - N \left(\frac{N+1}{2}\right)^2} (\sum R(Y))^2 - N \left(\frac{N+1}{2}\right)^2}$$

Keterangan:

R (X): *Ranking* Variabel X (skor item) R (Y): *Ranking* Variabel Y (skor total) N: total pengamatan

Reliabilitas berasal dari kata “*reliabel*” yang artinya dapat dipercaya. Reliabilitas juga digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten (memperoleh hasil yang sama) apabila pengukuran dilakukan secara berulang. (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \partial^2 b}{\partial^2 t} \right]$$

Keterangan:

R₁₁ : Koefisien reliabilitas alpha

k : Jumlah item pertanyaan

$\sum a$: Jumlah varian butir

ab : Varians total

Klasifikasi harga korelasi tersebut disesuaikan dengan Guilford seperti tabel berikut:

Tabel 5. Nilai dan Tingkat Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Derajat reliabilitas hampir tidak ada, korelasi lemah sekali
0,21 – 0,40	Derajat reliabilitas rendah, korelasi rendah
0,41 – 0,70	Derajat reliabilitas sedang, korelasi cukup berarti (sedang)
0,70 – 0,90	Derajat reliabilitas tinggi, korelasi tinggi
0,91 – 1,00	Derajat reliabilitas tinggi sekali, korelasi sangat tinggi

Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan semua guru di SD Tarakanita Citra Raya, yang berjumlah dua puluh tujuh orang.

Hipotesis Penelitian dan Pengujian Hipotesis

Hipotesis 1

H₀ : Tidak ada pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

H₁ : Terdapat pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

Hipotesis 2

H₀ : Tidak ada pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi *Canva*.

H₁ : Terdapat pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi *Canva*.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga tema dapat ditemukan dan hipotesis kerja dapat dibuat berdasarkan data. Dalam kasus ini, tugas analisis data adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengkategorikannya. Tema dan hipotesis kerja yang akan menjadi teori substantif akhirnya ditemukan melalui pengorganisasian dan pengelolaan data tersebut (Ghozali, 2018).

Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018), uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah variabel independen dan dependen model regresi memiliki distribusi normal. Uji *Kolmogorov-Smornov*

digunakan dalam program SPSS untuk menguji normalitas data dengan taraf probabilitas (*sig*) 0,05. Dengan kata lain, jika probabilitas lebih dari 0,05, distribusi model regresi adalah normal, dan jika probabilitas kurang dari 0,05, distribusi model regresi adalah tidak normal.

Uji Korelasional

Jenis uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pearson Product-moment*. Asumsi yang digunakan yaitu:

1. Adanya hubungan linier antara variabel yang diteliti
2. Data yang ada terdistribusi normal

Untuk formula atau rumus yang digunakan dalam korelasi produk Momen ini adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r : Skor Korelasi Pearson
- $\sum X$: Total pengamatan pada variabel
- $\sum Y$: Total pengamatan pada variabel Y
- $\sum XY$: Akumulasi total pengamatan pada variabel 1 dan Y
- $\sum X^2$: Total skor kuadrat dari pengamatan pada variabel X
- $\sum Y^2$: Total skor kuadrat dari pengamatan pada variabel Y

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Pada uji Regresi Linear, distribusi residu harus berdistribusi normal sehingga jika $F_C > F_T =$ menolak H_0 , maka regresi diterima.

Penurunan Rumus Regresi Linier dua variabel:

$$y^{\wedge} = b_0 + b_1x_1 + b_2x_2$$
$$SSE = S = e_t^2 = \sum (y_i - y_i^{\wedge})^2 = \sum (y_i - b_0 - b_1x_{i1} - b_2x_{i2})^2$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengukuran

Data hasil penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu penguasaan Aplikasi *Canva* dan usia (*X*) dan variabel terikat yaitu kinerja guru (*Y*). Untuk mendeskripsikan serta menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh dari SD Tarakanita Citra Raya. Setelah hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan, selanjutnya adalah mendapatkan hasil pengukuran melalui analisis data dengan menggunakan uji Normalitas penguasaan Aplikasi *Canva*, uji Normalitas Kinerja Guru, uji Normalitas usia, uji Korelasi, Uji Regresi Linear, dan uji Heteroskedasitas.

Uji Normalitas

Dalam menentukan normalitas dari masing-masing variabel dapat dilihat pada *Chi-Square*- H_{itung} yang dibandingkan dengan *Chi-Square* T_{Tabel} . Jika nilai *Chi-Square* $H_{itung} > Chi-Square$ T_{Tabel} maka dapat disimpulkan data tidak terdistribusi normal. Namun sebaliknya jika *Chi-Square* $H_{itung} < Chi-Square$ T_{Tabel} maka data terdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Chi-Square*, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas

Variabel	<i>Chi-Square</i> Hitung	<i>Chi-Square</i> Tabel
Penguasaan Aplikasi <i>Canva</i>	4,49	14,44
Kinerja Guru	7,27	
Usia	5.67	12,83

Berdasarkan tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa variabel tingkat penguasaan Aplikasi *Canva*, kinerja guru, dan usia memiliki data yang berdistribusi normal. Hal ini bisa dibuktikan dengan *Chi-square* hitung untuk masing-masing variabel lebih kecil dari *Chi-Square* T_{tabel} .

Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

H_1 : Terdapat pengaruh antara penguasaan Aplikasi *Canva* terhadap kinerja guru.

Uji Korelasi

Berdasarkan perhitungan dengan *Pearson Product-moment* yang dapat dilihat pada tabel 4.2, didapatkan nilai r_{xy} sebesar 0,42 dengan nilai α sebesar 0,05 dan Df sebesar 25. Koefisien korelasi menunjukkan nilai positif sebesar 0,38 yang artinya bahwa Penguasaan Aplikasi *Canva* dengan Kinerja Guru memiliki hubungan yang positif.

Tabel 7. Uji Korelasi Penguasaan Aplikasi *Canva* dengan Kinerja Guru

	r_{xy}	r_{tabel}
	0,42	0,38

Uji Regresi Linear

Peneliti menggunakan *microsoft excel* untuk melakukan perhitungan regresi linear antara variabel Penguasaan Aplikasi *Canva* (x) dan Kinerja Guru (y) dengan rumus *Pearson* dan ditemukan nilai seperti pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 8. Nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

	f_{hitung}	f_{tabel}
	5,46979835	4.24169905

Berdasarkan perhitungan dengan uji regresi linear dengan nilai F_{hitung} sebesar 5,46979835 dan F_{tabel} sebesar 4.24169905. Hal ini berarti bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa H_1 diterima dengan variabel x berpengaruh positif terhadap y . Hal lain didapati bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,1795 yang artinya Penguasaan Aplikasi *Canva* dapat mempengaruhi kinerja guru sebesar 17,96%. Pada uji ini menghasilkan sebuah persamaan sebagai berikut:

$$y = 70,1629 + 0,2317x \dots (1)$$

Tabel 9. Uji Regresi Linear

	Df	SS	MS	Fc	Ft
Regresi	1	514.6640321	514.664	5,46979835	4.24169905

esidual Error	25	2352.298931	94.09196
Total	26	2866.962963	

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji Glejser untuk melihat ada atau tidaknya heteroskedastisitas dalam penelitian ini dengan meregresi variabel bebas dengan nilai errornya, sehingga diperoleh hasil pengukuran seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Uji Heteroskedastisitas

	Df	SS	MS	Fc	Ft
Regresi	1	514.6640321	514.664	5.46979835	4.24169905
esidual Error	25	367967.9768	94.092		
Total	26	406037.37			

Dari table 4.5, didapatkan bahwa nilai F_c atau F_{hitung} adalah sebesar 5.46979835 dan F_t atau F_{tabel} adalah sebesar 4.24169905. Jadi dapat dikatakan bahwa terjadi heteroskedastisitas.

Hipotesis 2

H_0 : Tidak ada pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi *Canva*

H_1 : Terdapat pengaruh antara usia guru terhadap penguasaan Aplikasi *Canva*.

Uji Korelasi

Berdasarkan perhitungan dengan *Pearson Product-moment* yang dapat dilihat pada tabel 4.6, didapatkan nilai r_{xy} sebesar -0,49 dengan nilai α sebesar 0,05 dan Df sebesar 25. Koefisien korelasi menunjukkan nilai negatif yang artinya semakin bertambah usia semakin rendah penguasaan Aplikasi *Canva*.

Tabel 11. Uji Korelasi usia dengan kinerja guru

r_{xy}	r_{tabel}
-0,49	0,38

Uji Regresi Linear

Peneliti menggunakan *microsoft excel* untuk melakukan pennghitungan regresi linear antara variabel usia (x) dan Kinerja Guru (y) dengan rumus *Pearson* dan ditemukan nilai seperti pada tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 12. Nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

f_{hitung}	f_{tabel}
8.191	4.24

Berdasarkan perhitungan dengan uji regresi linear dengan nilai F_{hitung} sebesar 8,191 dan F_{tabel} sebesar 4.24. Hal ini berarti bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak dengan variabel x berpengaruh terhadap y . Hal lain didapati bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,2468 yang artinya usia dapat mempengaruhi kinerja guru sebesar 24.68%. Pada uji ini juga menghasilkan sebuah persamaan regresi linear sebagai berikut:

$$y = 107,95 + (-0,9876)x.$$

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Penemuan menunjukkan hubungan yang positif antara penguasaan aplikasi *Canva* dan kinerja guru. Nilai r_{tabel} dengan $N=27$ pada taraf signifikansi 5% adalah 0,38, dan nilai korelasi product moment adalah 0,42. Hubungan antara kedua variabel ini positif, karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penguasaan Aplikasi *Canva* meningkatkan kinerja guru.
2. Hasil penelitian pada uji hipotesis kedua dengan regresi linear ini menunjukkan bahwa persamaan $Y = 70.1629 + 0.2317x$, menunjukkan bahwa variabel x berkontribusi pada peningkatan 17.95% variabel y . Hasil uji heteroskedastisitas $F_c > F_t$ menunjukkan bahwa ada heteroskedastisitas. Terdapat hubungan negatif antara usia dengan penguasaan Aplikasi *Canva*, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji korelasi yang menghasilkan harga *product moment* sebesar -0,496783514 sedangkan nilai r_{tabel} dengan $N=27$ pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,38. Koefisien korelasi menunjukkan nilai negatif yang artinya semakin bertambah usia semakin rendah penguasaan Aplikasi *Canva*.

Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan di atas maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Sekolah
Mengadakan *workshop* mengenai Aplikasi *Canva* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.
2. Guru
Memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur dalam Aplikasi *Canva*, sehingga dapat meningkatkan kinerja.
3. Peneliti Selanjutnya
Variasi variabel dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini.

REFERENSI

- Ali, N. (2021). Efektivitas kinerja guru terhadap motivasi belajar siswa. *Damhil Education Journal*, 1(1), 1–11. <http://dx.doi.org/10.37905/dej.v1i1.500>
- Anwar, A. S. (2020). Pengembangan sikap profesionalisme guru melalui kinerja guru pada satuan pendidikan MTS Negeri 1 Serang. *ANDRAGOGI: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 147–171. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.79>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Darmadi. (2018). *Membangun paradigma baru kinerja guru*. Depok: Guepedia Publisher.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>

- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Pemanfaatan E-learning berbasis google classroom sebagai media pembelajaran biologi. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 800–816. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/392>
- Nugraha, A. P. (2020). Pengaruh lingkungan kerja dan kompetensi terhadap kinerja guru. *Psikoborneo*, 8(2), 221–227. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i2.4905>
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama
- Safitri, D. E. (2019). Pengaruh pelatihan terhadap kinerja karyawan. *Jurnal Dimensi*, 8(2), 240–248. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i2.2154>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.