

**WORKSHOP INOVATIF GURU SD DALAM MENINGKATKAN
KOMPETENSI TEKNOLOGI UNTUK MEMBUAT MEDIA
PEMBELAJARAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Dhea Amanda Putri

NIM. 2108936

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

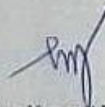
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DHEA AMANDA PUTRI

**WORKSHOP INOVATIF GURU SD DALAM MENINGKATKAN
KOMPETENSI TEKNOLOGI UNTUK MEMBUAT MEDIA
PEMBELAJARAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

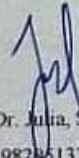
Pembimbing I



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.

NIP. 197704012001121001

Pembimbing II

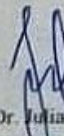


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

DHEA AMANDA PUTRI

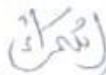
**WORKSHOP INOVATIF GURU SD DALAM MENINGKATKAN
KOMPETENSI TEKNOLOGI UNTUK MEMBUAT MEDIA
PEMBELAJARAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I

Menyetujui,
Penguji II

Menyetujui,
Penguji III



Dr. Isrok'atun, M.Pd.

NIP. 198105282008012011



Dr. Ali Ismail, M.Pd.

NIP. 198505112020121001



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.

NIP. 197704012001121001

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR HAK CIPTA

WORKSHOP INOVATIF GURU SD DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNOLOGI UNTUK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh:

Dhea Amanda Putri

NIM. 2108936

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dhea Amanda Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhea Amanda Putri
NIM : 2108936
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : *WORKSHOP* INOVATIF GURU SD DALAM
MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNOLOGI
UNTUK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.
Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan,
bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang
telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur
plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di
Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, Juli 2025



Dhea Amanda Putri

ABSTRAK

WORKSHOP INOVATIF GURU SD DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNOLOGI UNTUK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Dhea Amanda Putri
NIM. 2108936

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui pelatihan yang memanfaatkan aplikasi Canva dan CapCut. Melalui pendekatan penelitian tindakan (*action research*), peneliti berupaya memberikan intervensi berupa *workshop* yang dirancang secara sistematis dan bertahap. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dan refleksi berkelanjutan untuk memperkuat keterampilan teknologi guru dalam pembuatan media. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru tentang fitur utama kedua aplikasi, bersama dengan kemajuan nyata dalam kualitas dan kreativitas media pembelajaran yang mereka hasilkan. Guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelatihan terstruktur dan reflektif menggunakan alat digital yang mudah digunakan secara efektif meningkatkan kemampuan guru untuk membuat sumber belajar yang menarik dan inovatif. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi praktis dapat menjadi pendekatan strategis untuk mendukung pengembangan kompetensi digital di kalangan pendidik di pendidikan dasar.

Kata kunci: *Workshop*; pendidikan; teknologi; media pembelajaran digital; Canva CapCut

ABSTRACT

INNOVATIVE WORKSHOP FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS IN IMPROVING TECHNOLOGY COMPETENCE TO CREATE LEARNING MEDIA

Dhea Amanda Putri
NIM. 2108936

This study focuses on improving the competence of elementary school teachers in developing digital learning media through training utilizing the Canva and CapCut applications. This study uses the action research model by Kemmis and McTaggart, which includes five sequential phases: planning, action, observation, reflection, and revision. This training is designed to provide direct experience and ongoing reflection to strengthen teachers' technological skills in media creation. The research findings show a significant increase in teachers' understanding of the main features of both applications, along with real progress in the quality and creativity of the learning media they produce. Teachers show increased confidence and independence in using technology to support the learning process. This study concludes that structured and reflective workshops using easy-to-use digital tools effectively improve teachers' ability to create engaging and innovative learning resources. These results suggest that practical application-based training can be a strategic approach to support the development of digital competence among educators in elementary education.

Keywords: Workshop; education; technology; digital learning media; Canva CapCut

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2. Manfaat Praktis	8
1.5 Batasan Penelitian	8
1.5.1 Kompetensi Guru	8
1.5.2 Teknologi	9
1.5.3 <i>Workshop</i>	9
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Kompetensi Guru	12
2.1.2 Peran Teknologi Dalam Pendidikan	15
2.1.3 Media Pembelajaran Digital	18
2.1.4 <i>Workshop</i> Inovatif.....	21
2.2 Penelitian Relevan	23
2.3 Kerangka Berpikir	27
BAB III	30
METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	33
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.4 Prosedur Penelitian.....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
3.6 Instrumen Penelitian.....	51

3.6.1 Jenis dan Bentuk Instrumen.....	51
3.6.2 Hasil Validasi Ahli.....	62
3.7 Rancangan Analisis Data.....	69
3.8 Jadwal Kegiatan	76
BAB IV	77
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Hasil.....	77
4.1.1 <i>Pre action</i>	77
4.1.2 <i>Action</i>	88
4.1.3 <i>Post action</i>	112
4.2 Pembahasan	121
BAB V.....	130
SIMPULAN	130
5.1 Simpulan.....	130
5.2 Implikasi	131
5.2.1 Implikasi Bagi Guru.....	131
5.2.2 Implikasi Bagi Peneliti Selanjutnya.....	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN.....	139
PROFIL PENULIS	208

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi Canva.....	20
Gambar 2. 2 Tampilan Aplikasi Canva.....	20
Gambar 2. 3 Tampilan Aplikasi CapCut.....	21
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Desain <i>Action research</i> Model Kemmis&McTaggart	32
Gambar 3. 2 Lokasi Penelitian	35
Gambar 3. 3 Tahapan <i>Action</i>	38
Gambar 3. 4 Revisi Desain Materi	65
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara.....	79
Gambar 4. 2 Hasil Karya Pre-test Proyek CapCut.....	84
Gambar 4. 3 Hasil Karya Pre-test Proyek Canva	86
Gambar 4. 4 Grafik Hasil Pre-test Canva CapCut	87
Gambar 4. 5 Media Presentasi Canva Dan CapCut	89
Gambar 4. 6 Pelaksanaan <i>Workshop</i>	91
Gambar 4. 7 Membuat Media Pembelajaran.....	95
Gambar 4. 8 Hasil Media Pembelajaran Canva	97
Gambar 4. 9 Hasil Media Pembelajaran CapCut	101
Gambar 4. 10 Penilaian Karya	105
Gambar 4. 11 Presentasi Hasil Karya	110
Gambar 4. 12 Hasil Karya Post-test Proyek Sederhana CapCut.....	116
Gambar 4. 13 Hasil Karya Post-test Proyek Sederhana Canva.....	119
Gambar 4. 14 Grafik Hasil Proyek Post-test Canva dan CapCut.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	24
Tabel 3. 1 Partisipan <i>Workshop</i>	34
Tabel 3. 2 Tahapan Aktivitas	36
Tabel 3. 3 Kegiatan <i>Workshop</i> Tahap Pertama.....	39
Tabel 3. 4 Kegiatan <i>Workshop</i> Tahap Kedua.....	41
Tabel 3. 5 Kegiatan <i>Workshop</i> Tahap Ketiga	43
Tabel 3. 6 Kegiatan <i>Workshop</i> Tahap Keempat.....	45
Tabel 3. 7 Kegiatan <i>Workshop</i> Tahap Kelima	47
Tabel 3. 8 Teknik Pengumpulan Data.....	49
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Wawancara Guru.....	52
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Kuesioner Tahap 1	53
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Kuesioner Tahap 2	54
Tabel 3. 12 Kisi-kisi Kuesioner Tahap 3	55
Tabel 3. 13 Kisi-kisi Kuesioner Tahap 4	55
Tabel 3. 14 Kisi-kisi Kuesioner Tahap 5	56
Tabel 3. 15 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel 3. 16 Kisi-kisi Soal Pre-Test Pilihan Ganda	59
Tabel 3. 17 Kisi-kisi Pre-Test Proyek Sederhana	60
Tabel 3. 18 Kisi-kisi Soal Post-Test Pilihan Ganda.....	60
Tabel 3. 19 Kisi-kisi Post-Test Proyek Sederhana.....	61
Tabel 3. 20 Validasi Ahli Materi 1	62
Tabel 3. 21 Validasi Ahli Materi 2	63
Tabel 3. 22 Perbaikan Hasil Validasi Ahli Materi 2	65
Tabel 3. 23 Validasi Ahli Materi 3	66
Tabel 3. 24 Validasi Instrumen	68
Tabel 3. 25 Kriteria Skor Kuesioner	70
Tabel 3. 26 Interpretasi Hasil	70
Tabel 3. 27 Kriteria Skor Kuesioner	71
Tabel 3. 28 Interpretasi Hasil	72
Tabel 3. 29 Indikator dan Kategori Nilai Karya Proyek Sederhana Canva	74
Tabel 3. 30 Indikator dan Kategori Nilai Karya Proyek Sederhana CapCut	75
Tabel 3. 31 Jadwal Kegiatan Penyusunan Skripsi	76
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Pre-test Canva Pilihan Ganda	80
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Pre-test CapCut Pilihan Ganda	81
Tabel 4. 3 Penilaian Proyek CapCut Per Indikator	83

Tabel 4. 4 Penilaian Proyek Canva Per Indikator	85
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Tahap 1.....	92
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Tahap 2.....	98
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Tahap 3.....	102
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Tahap 4.....	106
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Tahap 5.....	111
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Post-test Canva Pilihan Ganda	113
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Post-test CapCut Pilihan Ganda.....	114
Tabel 4. 12 Penilaian Proyek CapCut Per Indikator	115
Tabel 4. 13 Penilaian Proyek Canva Per Indikator	117
Tabel 4. 14 Tabel Statistik Deskriptif Pilihan Ganda	122
Tabel 4. 15 Tabel Statistik Deskriptif Proyek Sederhana	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	140
Lampiran 2 Lembar Monitoring Pembimbing	143
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	145
Lampiran 4 Artikel	147
Lampiran 5 Hasil Wawancara	148
Lampiran 6 Hasil Instrumen Angket.....	152
Lampiran 7 Instrumen Tes	169
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli	176
Lampiran 9 Materi presentasi Canva Dan CapCut	186
Lampiran 10 Hasil Karya Guru.....	196
Lampiran 11 Hasil Penilaian Karya Antar Guru.....	201
Lampiran 12 Dokumentasi	203

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Amalia, A. R., & Krismawati, I. E. (2021). *Jurnal Utile Efektivitas workshop Online Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak di Masa Pandemi Covid-19*. VII, 93–100.
- Ardiansyah, R., Atmojo, I. R. W., & Saputri, D. Y. (2020). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru dalam melaksanakan Pembelajaran Digital melalui Workshop Terintegrasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i2.44346>
- Asmarani, N. (2014). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru di Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.24036/bmp.v2i1.3791>
- Astarina, A. N., Sujatna, M. L., & Heryono, H. (2024). *Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack): The Readiness Of Higher Education Educators Facing The Digital*. 7(5), 1153–1162.
- Ayuningtyas, T., Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2022). Meningkatkan kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi melalui *workshop* adaptasi teknologi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 149–159. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.52260>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Creswell, J. W. (2008). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (A. Fawaid & M. L. Ramadhan, Trans.). Pustaka Pelajar. (Karya asli diterbitkan 2003)
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Danuri, M. (2019). *Development And Transformation Of Digital Technology*. *Infokam*, XV(II), 116–123. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>

- Dewi, P. A. C. (2024). Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10017–10021. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5921>
- Di, P., Sasmita, S. M. K., & Pamulang, J. (2024). *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan dan Workshop Penyusunan Perangkat*. 4(2), 22–29.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri*, 148–153.
- Fitri, N. (2024). *Pelatihan Dan Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang Tangerang Selatan*. 2(02), 93–97.
- Fisher, D., & Frey, N. (2024). *Teaching : A Framework For The Gradual*. 32(2), 67–70.
- Hafsah M. Nur, & Nurul Fatonah. (2023). Paradigma Kompetensi Guru. *Jurnal PGSD UNIGA*, 2(1), 12–16. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPGSDU/about>
- Harjo, B., Rokhman, N., Khozi, W., Rafrastara, F. A., & Dzaky, A. A. (2025). *workshop Konsep Dasar dan Pembuatan Video Pembelajaran*. 4(1), 1–6.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Grup*.
- Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- Howard, S., et al. (2024). Digital Resilience in Education. *Journal of Educational Computing*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/07356331241234567>
- <https://mitraberdaya.id/id/news-information/tantangan-dalam-menerapkan-teknologi-pendidikan>
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/kemendikbudristek-mengakselerasi-transformasi-pendidikan-melalui-standar-baru-pengembangan-teknologi>
- Irmawati, M., & Iqbal, I. (2023). *workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva*. *Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 4(2), 734–744.

- Ilham S, M., Ramadhani, D. M., Hasanah, U., Kafrawi, K., & Nurfitri, N. (2023). Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 1(02), 86–95. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.245>
- Ismiyati, T. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Canva melalui Workshop. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 500–506. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.705>
- Julia, J., Supriyadi, T., Ali, E. Y., Agustian, E., & Fadlilah, A. (2023). Developing Elementary School Teacher's Professional Competence in Composing Traditional Songs: An Action research in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(6), 435–458. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.6.23>
- Karyaningsih, D., Fernando, D., & Sugiyarta, A. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Lebak melalui Workshop Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. 1(4), 33–39.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kurnia, I. R., Barokah, A., Edora, E., & Syafitri, I. (2024). Analisis Empat Standar Kompetensi Guru Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 65–74. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i1.44806>
- Lestari, D. A. (2024). workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib*, 3(1), 25–32. <https://doi.org/10.54150/thame.v3i1.276>
- Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Daerah Sumedang, K. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 17336–17344. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4149>
- Mazrur, Surawan, & Yuliani. (2022). Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2), 281–287. <https://doi.org/10.51278/aj.v4i2.452>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 8.

- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Filmora. *Abdimas Singkerru*, 2(2), 75–80. <https://doi.org/10.59563/singkerru.v2i2.152>.
- Nisa, C., Rahmawati, F. P., Kaltsum, H. U., & Hidayat, M. T. (2024). Penguatan kompetensi Guru SD melalui integrasi teknologi AR dan AI dalam pembelajaran. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 148–157. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i1.925>
- Pelatihan, M., Sebagai, C., Pembelajaran, M., Triwahyuningtyas, D., & Sulistyowati, P. (2024). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Workshop Peningkatan Pengetahuan Teknologi Guru Sekolah Dasar*. 4(2), 177–183.
- Permatasari, D., Dayu, K., & Setyaningsih, N. D. (2024). *Pemberdayaan Guru Melalui Workshop Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. 2(10), 4391–4396.
- Purwasi, L. A., Refianti, R., & Pgri Silampari, U. (2022). *workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Rahim, B., Pratama, A. Z. A., Septriani, T., Kahfi, F. M., Armensyah, R., & Mushil, N. (2023). Pengolahan Sampah Plastik Menjadi Polybag Melalui Program KKN Di Kelurahan Bungus Barat. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(2), 77–82. <https://doi.org/10.37676/jdm.v2i2.4617>
- Rizqia Amalia, A., & Evi Krismawati, I. (2021). Efektivitas Workshop Online Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, VII(Vol. 7 No. 2 (2021)), 93–100. <https://doi.org/10.37150/jut.v7i2.1389>
- Rivalina, R. (2015). Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 4, 165–176. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Ruslan, A., Sugiono, S., Andi, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 182–191. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>

- Shindy Ekawati, F. B. (2022). *workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Kodular. Abdimas Langkanae Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 216–222. <https://www.kodular.io/>.
- Sibuea, M. F. L., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2022). *workshop Penggunaan Media Belajar Berbasis Aplikasi Matematika*. 2(2).
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2018). *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 44–52.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Tindakan Komprehensif. *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015: Vol. Vol 1 (Issue 2015)*, 80.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Sopandi, A. (2019). *Pengaruh Kompetensi Profesional dan Kompetensi Kepribadian Terhadap Kinerja Guru*. 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.2628070>
- Tengah, K., Guru, K., Mengajar, M., Competency, T., & Media, T. (2023). *Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penggunaan It Sebagai Media Mengajar Melalui Workshop Di SDS Katolik Santo Efforts To Improve Teacher Competence In Using It As A Teaching Media Through Workshops At Sds Catholic Santo Paulus In Academic Year 2020 / 2021*.
- Trust, T., & Prestridge, S. (2021). Teacher Innovator Matrix. *Journal of Online Learning and Teaching* (JOLT). https://jolt.merlot.org/vol17no2/trust_0621.pdf
- Tuhuteru, S., Kaiwai, O., Douw, L., Oni, W., Willi, F., Agapa, R., Kogoya, I., Mabel, R., Karoba, M., & Tabuni, I. (2021). J . A . I: Jurnal Abdimas Indonesia. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Type, T., Doi, U. R. L., Citation, D., Developing, C., Community, P., Article, L. D., Community, P., Development, L., Education, M., It, E., Rights, I. P., & Rights, M. (2019). *Central Lancashire Online Knowledge (CLOK)*.
- Yulmasita Bagou, D., & Suling, A. (2020). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Jambura Journal of Educational Management*, 1(September), 122–130. <https://doi.org/10.37411/jjem.v1i2.522>

Zhao, C., & Zhao, L. (2021). Digital Nativity, Computer Self-Efficacy, and Technology Adoption: A Study Among University Faculties in China. *Frontiers in Psychology*, 12(September), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.746292>