

Pelatihan Media *Flashcard Voice* Berbasis Teknologi Pada Guru PAUD

¹⁾Risty Justicia, ²⁾Aina Kartika Rahayu, ³⁾Fitria Khaerunissa, ⁴⁾Rifa Diani Herdiati, ⁵⁾Sukma Pakungwati, ⁶⁾Santi Rosana, ⁷⁾Siti Rosidah

^{1,2, 3,4,5)} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, Indonesia
^{6,7)} Taman Kanak-kanak Kartika XIX-34 Purwakarta, Indonesia

Email Corresponding: ainakartika@upi.edu *

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Media Pembelajaran Pembelajaran Digital Canva Vocaroo Keterampilan Guru	Media pembelajaran merupakan suatu hal penting untuk sebuah proses pembelajaran dalam bidang pendidikan yang mengharuskan guru menyesuaikan teknologi dan perkembangan zaman. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami kendala pada kemampuan dan keterampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Artikel ini bertujuan untuk memberikan pelatihan guna meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan atau workshop yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan dengan melibatkan 7 orang guru dari satu lembaga di TK Kartika XIX-34 yang berlokasi di Jl. Siliwangi No. 1 RT 39 RW 09 Nagri Kidul Kecamatan Purwakarta Kabupetan Purwakarta. Tujuan kegiatan pengabdian dapat tercapai yaitu 1) Guru memperoleh pengetahuan mengenai platform pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo. 2). Guru mampu membuat sebuah media pembelajaran <i>Flashcard Voice</i> sebagai bahan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. 3) Guru mampu menggunakan platform aplikasi Canva dan Vocaroo dalam kebutuhan pembuatan media pembelajaran. Melalui pengabdian yang telah dilaksanakan diharapkan dapat memberi pemahaman dan kemudahan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.
	ABSTRACT
Keywords: Learning Media Digital Learning Canva Vocaroo Teacher Skills	Learning media is an important thing for a learning process in the field of education which requires teachers to adapt technology and the times. Previous studies have shown that most teachers experience problems with their abilities and skills in making technology-based learning media. This article aims to provide training to improve teacher competence in making technology-based learning media. The method used in this service is training or workshops which are carried out through two stages, namely the preparation stage and the implementation stage involving 7 teachers from an institution at Kartika XIX-34 Kindergarten located on Jl. Siliwangi No. 1 RT 39 RW 09 Nagri Kidul, Purwakarta District, Purwakarta Regency. The goals of community service activities can be achieved, namely 1) The teacher gains knowledge about platforms for making technology-based learning media using the Canva and Vocaroo applications. 2). Teachers are able to make a <i>Flashcard Voice</i> learning media as a training material for making technology-based learning media. 3) Teachers are able to use the Canva and Vocaroo application platforms in their needs for making learning media. Through the dedication that has been carried out, it is hoped that it can provide understanding and convenience for teachers in making technology-based learning media.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini semakin pesat sehingga masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman terutama bagi para guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas keterampilannya dalam kegiatan belajar mengajar (Myori, dkk, 2019). Proses pembelajaran dapat berjalan

dengan baik tentunya membutuhkan alat penunjang pembelajaran yang dinamakan media. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa, sehingga dapat membantu merangsang siswa pada pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada kegiatan proses belajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa (Syaribuddin, dkk, 2016).

Secara khusus dalam pendidikan kesadaran guru terhadap peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya harus sesuai dengan undang-undang No.14 tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1 tentang guru dan dosen yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial (Sidiq, 2018). Hal itu tentunya wajib untuk guru kuasai karena kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari yaitu pada kebiasaan berpikir dan bertindak. Oleh karena itu dengan adanya kompetensi tersebut memungkinkan guru dapat meningkatkan kinerjanya (Dudung, 2018).

Upaya untuk meningkatkan kualitas keterampilan guru dalam menggunakan teknologi sangat penting karena hal ini termasuk kedalam kompetensi profesional guru, dimana seorang guru harus memiliki keahlian khusus dalam bidang keguruan salah satunya bidang teknologi baik berupa aplikasi maupun alat teknologinya, sehingga dengan memiliki keahlian tersebut guru mampu melakukan tugas dan fungsinya dengan baik dengan memiliki kemampuan maksimal. Apabila guru tidak memiliki keahlian tersebut maka akan berpengaruh pada mutu pendidikan dan kualitas guru karena guru merupakan penentu keberhasilan proses pendidikan di sekolah (Haryati, dkk, 2022). Oleh karena itu empat kompetensi tersebut harus dimiliki oleh seorang guru yang setelah itu harus dihayati, dikuasai dan diwujudkan keprofesionalan di sekolah pada saat kegiatan berlangsung.

Kemampuan guru dalam melaksanakan penggunaan media berbasis teknologi belum menjadi prioritas dalam lembaga PAUD (Rasmani, dkk, 2021). Pada praktiknya guru-guru masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi atau pun alat teknologi seperti; laptop, komputer, maupun fitur pada handphone. Oleh karena itu mulai saat ini kompetensi guru perlu ditingkatkan khususnya dalam bidang teknologi dengan mulai belajar memahami alat teknologi maupun fitur pada aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran adalah aplikasi *Canva*.

Aplikasi *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* (Rahmaniah, dkk, 2021). Fitur yang dapat digunakan *Canva* tersedia versi gratis namun terbatas dan lebih sedikit, sedangkan fitur lebih lengkapnya dengan sistem berbayar atau premium. Adapun aplikasi *Vocaroo* adalah aplikasi untuk merekam suara guru maupun suara rekaman yang sudah ada atau tersedia di youtube yang dibentuk menjadi QR code. Aplikasi *Canva* digunakan untuk menyiapkan teks, gambar, maupun QR code. Penggunaan aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* dalam pembuatan media *flashcard voice* dapat meningkatkan minat serta daya tarik siswa-siswi saat proses belajar mengajar berlangsung, karena media pembelajaran di PAUD dikenal dengan istilah APE (Alat Permainan Edukatif) yang menjadi salah satu kebutuhan yang paling utama dalam bidang pendidikan (Poerwati, dkk, 2018). Selain itu digunakannya aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* tentunya akan efektif dan mudah saat digunakan ketika membuat media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya berupa *flashcard* dengan inovasi audio yang disisipkan pada *flashcard* dalam bentuk QR code (Pratama, dkk, 2021).

Berdasarkan kondisi yang diuraikan sebelumnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi sangat rendah karena belum menjadi prioritas di lingkup pendidikan anak usia dini. Pada praktik di lapangan guru senior termasuk dalam guru yang rentan terhadap teknologi, dimana kondisi tersebut mempengaruhi minat guru terhadap teknologi sehingga minimnya penggunaan teknologi di lembaga tersebut.

Permasalahan diatas salah satunya dikarenakan minimnya pemahaman guru terhadap penggunaan *platform* digital. Oleh kerna itu, salah satu yang dilakukan dalam kajian ini yaitu dengan memberikan pelatihan kepada guru TK terkait penggunaan aplikasi *Canva* sebagai cara pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi profesional guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan berbasis teknologi yang dapat di implementasikan di kehidupan sehari-hari maupun kebutuhan penunjang pembelajaran, sehingga guru dapat menyesuaikan media pembelajaran sesuai zamannya.

II. MASALAH

Berdasarkan pengamatan yang telah dijelaskan dalam pendahuluan serta komunikasi yang dilakukan oleh panitia pelaksana pengabdian dengan pihak sekolah diketahui bahwa permasalahan yang terjadi pada guru yaitu terletak pada kompetensi profesional dari setiap guru dimana terjadinya permasalahan tersebut karena minimnya pengetahuan guru terhadap teknologi dan kurangnya pengetahuan guru dalam mengimplementasikan alat teknologi. Selain itu, minimnya pelatihan pada guru di TK Kartika XIX-34 yang salah satunya pelatihan media pembelajaran edukatif, karena pelatihan-pelatihan tersebut mayoritasnya di selenggarakan secara berbayar (Dewi, dkk, 2022).

Permasalahan kompetensi profesional guru tersebut di pengaruhi dari faktor usia guru yang awam terhadap penggunaan teknologi sehingga guru mengalami kendala saat hendak menggunakan teknologi. Sedangkan di era saat ini pengetahuan dan pemahaman dalam berteknologi itu sangat penting, terlebih lagi bagi seorang guru yang tentunya dituntut untuk memberikan pembelajaran yang terupdate sesuai perkembangan zaman (Susilo, 2020).

Maka dari itu yang menjadi permasalahan mitra adalah perlu dilakukannya pendampingan dan pelatihan bagi guru di TK Kartika XIX-34 dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan platform aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* yaitu media pembelajaran *flashcard voice*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru serta meningkatkan pengetahuan guru dalam mengimplementasikan teknologi di kehidupan sehari-hari sebagai penunjang media pembelajaran, yang mana hal ini tentunya dapat membantu pekerjaan guru menjadi lebih mudah dan memancing ide baru dalam berinovasi untuk membuat kegiatan pembelajaran yang tidak monoton untuk anak. Gambar 1 merupakan foto lokasi Pengabdian pada guru di TK Kartika XIX-34 Kota Purwakarta.



Gambar 1. Foto Lokasi Pengabdian

III. METODE

Berdasarkan masalah yang di temukan di lapangan, maka dalam proses pelaksanaan pengabdian pada guru dilaksanakan dengan beberapa cara yaitu melakukan wawancara terlebih dahulu pada guru di TK Kartika XIX-34 terkait kendala dan masalah yang dihadapi serta pengetahuan terhadap penggunaan teknologi dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, setelah itu dilakukannya diskusi bersama dan dilanjut dengan pelatihan berupa workshop secara langsung. Dalam hal ini Yayasan TK Kartika XIX-34 selaku mitra sekaligus objek dan subjek kegiatan pada pengabdian berupa pelatihan workshop media pembelajaran berbasis teknologi. Acara terselenggara terbagi menjadi dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

a. Tahap persiapan

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan tahap persiapan yaitu membentuk kepanitiaan yang terdiri dari panitia acara dan panitia tutor lapangan. Tutor lapangan ini di ambil dari mahasiswa yang sudah di nyatakan lulus pada mata kuliah komputer untuk Anak Usia Dini. Tutor ini tentunya bertugas mengarahkan para guru PAUD untuk mengakses media berbasis teknologi seperti yang akan di sampaikan yaitu aplikasi *Canva* dan *Vocaroo*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pengabdian kepada para guru PAUD ini merupakan pelatihan pengembangan kompetensi guru dengan melaui cara pelatihan atau workshop. Kegiatan workshop di laksanakan secara *offline* di ruangan aula dengan menggunakan alat bantu laptop sebagai media penunjang pada saat workshop dilaksanakan. Guru yang terlibat pada kegiatan workshop ini berjumlah 5 orang guru, serta terdapat dua orang tutor dari mahasiswa. Para guru kemudian mengikuti kegiatan workshop pada waktu yang telah di tentukan yaitu 3 maret 2023. Workshop yang di selenggarakan berisi pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yang di sampaikan pada guru saat workshop berlangsung.

Setelah kegiatan pematerian workshop selesai terlaksana, para guru mengikuti kegiatan prakter secara langsung yang dilaksanakan selama dua hari kegiatan. Waktu pelaksanaan dilakukan secara fleksibel mengikuti jadwal guru di TK tersebut. Pada kegiatan workshop guru dikenalkan dengan berbagai macam aplikasi yang akan di gunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yaitu pada aplikasi *Canva* dan *Vocaroo*.



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan



Gambar 3. Pemberian Materi Pada Guru TK Kartika XIX-34 Purwakarta



Gambar 4. Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard Voice*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *platform Canva* dan *Vocaroo*. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 3 maret 2023 pukul 11.00 WIB - 14.00 WIB bertempat di TK Kartika XIX-34 yang berlokasi di Jalan Siliwangi No. 1 RT 39 RW 09 Nagri Kidul Kecamatan Purwakarta Kabupetan Purwakarta. Pelatihan ini diikuti oleh guru TK Kartika XIX-34 Sebanyak 7 Orang. Untuk tercapainya kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian membuat suatu materi pelatihan yang menjelaskan berbagai cara untuk mengakses serta menggunakan *platform* aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* sebagai penunjang pembuatan media pembelajaran yang mudah dan interaktif. Materi yang disampaikan pada kegiatan ini adalah penggunaan *platform* media pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *Canva* dan *Vocaroo*.

Adapun materi yang disampaikan adalah antara lain 1). Pengenalan aplikasi *Canva* dan *Vocaroo*, pada tahap ini tim pengabdian menyampaikan materi mengenai kegunaan dan manfaat *platform* aplikasi tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru di TK Kartika XIX-34 baru mengetahui bahwa aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* dapat digunakan sebagai penunjang pembuatan media pembelajaran dengan mudah dan praktis serta dapat meningkatkan kreativitas guru. Pada saat pengenalan aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* terlihat guru-guru antusias menanggapi pelatihan ini, sehingga terjadinya diskusi secara fleksibel dan banyaknya pertanyaan yang disampaikan guru pada tim pengabdian terkait kedua aplikasi tersebut 2). Mengakses dan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Vocaroo*, pada tahap ini tim pengabdian menunjukkan cara mengakses kedua aplikasi tersebut, yang dimulai dengan tata cara mendaftar aplikasi *Canva* melalui akun *E-mail* atau akun *google*. Sedangkan untuk mendaftar aplikasi *Vocaroo* dilakukan tutorial melalui website <https://vocaroo.com> 3). Mendesain media pembelajaran *flashcard voice* dengan menggunakan *Canva* dan *Vocaroo*, pada tahap ini tim pengabdian melakukan tutor secara perlahan pada guru dengan menunjukkan berbagai fitur yang ada pada

aplikasi *Canva* diantaranya: fitur desain yang menyediakan berbagai macam contoh dan ukuran yang dapat digunakan sesuai kebutuhan, fitur elemen menyediakan berbagai macam icon sesuai keinginan, fitur galeri dimana dapat memudahkan pengguna menginput sumber berupa foto, gambar, audio, maupun video kedalam desain, fitur teks untuk kebutuhan menulis sebagai bentuk catatan atau deskripsi pada desain yang telah dibuat, dan fitur-fitur lainnya yang tentunya mudah dipahami oleh para penggunanya.

Menurut Leriyan (dalam Isnaini, dkk, 2021) aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain dengan menggunakan teknik *drag and drop* yang dapat mengakses beberapa fitur seperti: font, gambar, dan bentuk. Sedangkan aplikasi *Vocaroo* berfungsi untuk merekam suara yang dapat diakses secara gratis dan dapat diubah kedalam bentuk *QR Code*, *Link*, dan MP3 (Sholehah, dkk, 2023) 4). Menyimpan hasil desain yang telah di buat, pada tahap ini tim pengabdian melakukan tutor tentang bagaimana menyimpan desain yang telah dibuat sesuai kebutuhan. Pada tahap menyimpan desain, *Canva* menyediakan beberapa fitur *save* dalam berbagai bentuk format file seperti: JPG, PNG, SVG, GIF, Video MP4, Cetak PDF, dan PDF Standar 5). Mencetak *flashcard voice* dalam bentuk *hard file*, pada tahap ini tim pengabdian menunjukkan cara mencetak *softfile* menjadi bentuk *hard file* dengan format *save* desain PDF Standar yang kemudian dicetak dengan cara di *print out* dan laminating.

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, tim pengabdian telah berhasil menunjukkan cara membuat media pembelajaran interaktif *flashcard voice* dengan mengajarkan kepada guru mengenai cara pembuatan serta fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi *Canva* dan *Vocaroo*. Setelah diberikan pengenalan terkait penggunaan aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* tersebut, pelatihan dilanjutkan dengan praktek secara langsung yang dipandu oleh tim pengabdian sebagai tutor pada guru. Dalam pelaksanaannya teramati guru-guru senang dan terlihat antusias mendapatkan suatu hal baru dalam bidang teknologi yang sebelumnya belum diketahui, karena pada hakikatnya media pembelajaran sangatlah penting, dimana media pembelajaran merupakan penentu kesuksesan proses belajar mengajar (Resmini, dkk, 2021).

Berdasarkan penuturan guru di TK Kartika XIX-34 menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dari siswa-siswi TK Kartika XIX-34 terhadap media *flashcard voice* yang dibuat oleh gurunya yang mana siswa-siswi terlihat lebih semangat dan interaktif pada saat belajar di kelas, tidak hanya itu hal positif dirasakan pula manfaatnya oleh guru yaitu, guru menjadi lebih banyak mendapatkan referensi dan ide-ide serta kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat diakses dengan praktis dimanapun dan kapan pun.

Selain itu, tim pengabdian melihat adanya perubahan pada guru di TK Kartika XIX-34 dimana guru jauh lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, selain dapat menarik minat dan perhatian siswa, hal tersebut mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan profesional guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya menurut Muhson (dalam Rijal, 2020) bahwa dalam pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan teknologi agar mampu tercapainya tujuan yang efektif dan efisien. Selain itu kreativitas guru tentunya menjadi suatu hal tuntutan yang harus diterima oleh guru untuk meningkatkan kompetensinya ditengah-tengah ilmu teknologi (Rasam, dkk, 2018). Dalam pelaksanaan pelatihan ini, tim pengabdian berhasil menunjukkan cara serta pemahaman mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* pada guru di TK Kartika XIX-34.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan kegiatan pengabdian pada guru di TK Kartika XIX-34 adalah kegiatan pengabdian ini mendapat respon positif dari pihak mitra terkait. Hal ini terlihat dari meningkatnya pemahaman guru setelah diberikan pemaparan terkait cara mengakses platform aplikasi *Canva* dan *Vocaroo* sehingga guru-guru mampu mengakses dan mendesain platform aplikasi *Canva* serta membuat media pembelajaran *flashcard voice* yang telah dicetak dalam bentuk *hard file*. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kompetensi guru di TK Kartika XIX-34 serta dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dengan salah satunya adalah media *flashcard voice*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak mitra terkait yaitu kepala sekolah dan guru di TK Kartika XIX-34 yang telah membantu serta memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan pengabdian dalam bentuk pelatihan workshop media

pembelajaran berbasis teknologi yaitu media *flashcard voice*. Kami berharap pelatihan ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa-siswi di TK Kartika XIX-34 dalam proses belajar mengajar sesuai perkembangan zaman dan dapat memberi pemahaman serta kemudahan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Dewi, F., Justicia, R., & Bayuni, T. C. (2022). Pelatihan Media Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Paud. Martabe: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 291-300.
- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.02>
- Haryati, I., Santoso, I., Sudarmaji, Rikfanto, A., Mulyati, R. E. S., & Megawati, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Jerman Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Prima : Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 65–74. <https://doi.org/10.55047/prima.v1i3.214>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. Selaparang: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Poerwati, C. E., Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., Prima, E., Lestari, P. I., & Rimpiati, N. L. (2019, January). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD Bagi Guru Paud Di Gugus Tunjung Kecamatan Abianseml. In Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK) (Vol. 1).
- Pratama, H. P., Fuada, S., Sari, N. T. A., Putri, D. I. H., Maulana, F., Salmadiina, A., Rabbani, R. F., Subagja, B., Kholidatuzzahra, Z., Baha'udin, M., & Fauzi, A. (2021). A training on digital book production for teachers at Lab School of UPI, Purwakarta. *Community Empowerment*, 6(9), 1585–1599. <https://doi.org/10.31603/ce.5114>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95-113.
- Rasmani, U. E. E., Rahmawati, A., Palupi, W., Jumiati, J., Zuhro, N. S., & Fitriani, A. (2021). Manajemen Soft skills Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 886–893. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1584>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kreativitas guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(1), 81-96.
- Sholehah, S. R., Rahmawati, A., Nabila, S., Rahmawati, I., Dewi, F., & Jati, A. G. (2023). Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa *Worksheet QR Code* Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo di TK Mentari Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 3(1), 22-30.
- Sidiq, U. (2018). Etika dan Profesi Keguruan. In *STAI Muhammadiyah Tulungagung* (Vol. 53, Issue 9).
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Syaribuddin, S., Khaldun, I., & Musri, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) dengan Media Audio Visual pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 96–105.

<http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>