

media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Baru 50% guru yang menggunakan media pembelajaran berupa video dari Youtube atau *power point presentation (PPT)*, 50% sisanya belum menggunakan media pembelajaran. Dari 50% guru yang memakai media tersebut hanya separuhnya, 25% guru yang mampu membuat media pembelajaran sendiri. Selama supervisi akademik kegiatan pembelajaran di kelas juga diketahui belum semua guru mampu mengaktifkan murid untuk berpartisipasi.

Kompetensi profesional guru menurut Buchory (2012: 94-95) apabila guru menguasai materi ilmu pengetahuan dan teknologi yang luas dan mendalam tentang bidang studi atau mata pelajaran yang akan ditransformasikan kepada peserta didik dengan menggunakan sistem dan strategi pembelajaran yang tepat. Kompetensi profesional guru salah satunya dapat diukur dari kemampuan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Ali & Evi (2020: 124) adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pada penerima agar penerima pesan termotivasi untuk belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan, pesan bisa berbentuk cetak atau non cetak.

Punaji (2022: 137) berpendapat faktor-faktor penting yang harus diperhatikan guru dalam pemilihan media pembelajaran adalah: 1) ketersediaan berbagai media di lingkungan yang akan dipakai, 2) kemampuan perancang atau keahlian yang dimiliki, 3) menghasilkan bahan yang sesuai media, 4) fleksibilitas, 5) daya tahan, 6) kesesuaian dengan bahan, dan 7) efektivitas biaya.

Menurut Silberman (2017: 325) *crossword puzzle* adalah pembuatan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang dapat diisi secara perorangan atau berkelompok. Peninjauan kembali atau tes ingatan bermanfaat mempermudah peserta didik dalam mengingat materi apa saja yang pernah diinformasikan guru. Penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran selain aspek pengetahuan juga akan melibatkan aspek keterampilan dan sikap.

Puzzlemaker adalah aplikasi online untuk membuat TTS secara cepat dan mudah karena tinggal memasukkan judul, salin dan tempel kata-kata berupa kunci dan soal TTS yang sudah disiapkan sebelumnya. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah di situs www.puzzlemaker.discoveryeducation.com. Pembuatan TTS dapat dilakukan berulang untuk hasil TTS beda pada soal-jawab yang sama (Tira, 2021).

Canva adalah salah satu aplikasi yang saat ini digemari oleh banyak kalangan guru untuk digunakan membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template menarik yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran secara kreatif sehingga media pembelajaran lebih menarik secara visual, lebih komunikatif, dan lebih bermakna bagi peserta didik menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022: 110). Aplikasi pembuatan media pembelajaran canva bisa diakses di www.canva.com.

Macam-macam workshop menurut Sanitin (2022: 42) dapat ditinjau dari sifatnya dan aspek waktu pelaksanaan. Workshop ditinjau dari sifatnya terbagi atas workshop yang bersifat mengikat dan workshop yang tidak mengikat. Workshop mengikat biasanya dilaksanakan oleh organisasi/lembaga tertentu yang membahas seputar masalah program yang telah dilaksanakan untuk menentukan langkah selanjutnya yang hasilnya mengikat peserta workshop. Menurut Sumardi (2023: 408), pengelolaan workshop meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi, dan tindak lanjut.

Penelitian Tanjung & Faiza (2019) tentang canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika menyimpulkan bahwa aplikasi canva berada dalam kategori cocok untuk dijadikan media

Penelitian Sari (2021) tentang Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Gambar untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi Belajar Peserta didik menyimpulkan *prototype* media pembelajaran yang dihasilkan layak dan sangat baik menurut ahli dan praktisi serta efektif dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui apakah melalui *workshop* dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media *Crossword Puzzle* dan Canva, 2) mengetahui bagaimana langkah-langkah pelaksanaan *workshop* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media *Crossword Puzzle* dan Canva. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran melalui *workshop* secara tatap muka penuh.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif berupa Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Tempel pada tanggal 1 Maret s.d. 31 Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah guru berjumlah 24 orang. Setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Menurut Arikunto (2008: 16), siklus pada

penelitian tindakan terdiri atas 4 tahap kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Saat siklus I di pertemuan I disampaikan materi tentang *crosswords puzzle* diselingi tanya jawab dan membuka situs www.puzzlemaker.discoveryeducation.com. Guru melakukan latihan secara umum. Diakhiri dengan tes pemahaman materi I. Pada pertemuan II para guru mengerjakan secara mandiri pembuatan media pembelajaran crossword puzzle sesuai mata pelajaran masing-masing. Hasil kerja guru dikumpulkan di google drive.

Siklus II, pertemuan I disampaikan materi tentang media pembelajaran canva diselingi tanya jawab dan membuka situs www.canva.com. Guru berlatih membuat media canva dan pertemuan diakhiri tes pemahaman materi II. Selanjutnya pertemuan II para guru mengerjakan secara mandiri pembuatan media pembelajaran canva sesuai mata pelajaran masing-masing. Pembuatan media pembelajaran siklus II menggunakan hasil media siklus I sebagai bahan dasarnya. Hasil kerja guru dikumpulkan di google drive.

Instrumen yang dipakai terdiri atas: 1) lembar pengamatan aktifitas guru mengikuti workshop, 2) lembar pegamatan pelaksanaan workshop, 3) tes pemahaman materi I tentang media crossword puzzle dan tes II tentang canva, 4) lembar penilaian produk guru media crossword puzzle dan media canva. Pada setiap instrumen disertai pedoman penilaian.

Indikator kinerja yang diharapkan dari pelaksanaan PTS melalui kegiatan *workshop* adalah aktifitas guru dalam kegiatan workshop minimal pada nilai 75% dengan predikat Baik (74% - 86%), kegiatan workshop terlaksana secara Baik dengan nilai minimal 75%, tes pemahaman guru tentang media pembelajaran mencapai nilai 70, dan minimal 18 guru (75% dari 24 guru) dapat membuat media pembelajaran yang dilatihkan di *workshop* dengan predikat Baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal para Guru SMA Negeri 1 Tempel berdasarkan hasil supervisi akademik pada para guru yang berjumlah 24 orang pada semester 2 tahun ajaran 2021/2022 dan semester 1 tahun ajaran 2022/2023, belum semua guru memanfaatkan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Baru 50% guru yang menggunakan media pembelajaran berupa video dari Youtube atau *power point presentation (PPT)*, 50% sisanya belum menggunakan media pembelajaran. Dari 50% guru yang memakai

media tersebut hanya separuhnya, 25% guru yang mampu membuat media pembelajaran sendiri.

Berdasarkan analisis hasil supervisi akademik dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kebutuhan guru dalam pengembangan kompetensi, ternyata guru membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Namun guru juga menghendaki media pembelajaran tersebut harus sederhana, mudah dibuat, dan saat dipakai memudahkan penyampaian pesan dan menyenangkan bagi murid.

Hasil tindakan yang dilakukan peneliti terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Siklus I pertemuan I dilakukan pada hari Jumat tanggal 10 Maret 2023 dan pertemuan II dilakukan pada hari Senin tanggal 13 Maret 2023. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Maret 2023 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Maret 2023.

Berdasar pengamatan observer (Danang Dwi Wicaksono, S.Si.), pada pelaksanaan workshop siklus I tercatat aktivitas 24 guru saat pertemuan I ada 14 guru (58,33%) yang telah mengikuti kegiatan workshop dengan "Sangat baik" namun ada 3 guru (12,50%) yang "Kurang baik" dalam mengikuti workshop. Hasil nilai rata rata untuk observasi guru saat aktifitas melaksanakan kegiatan workshop diperoleh nilai rerata 83% dengan predikat Baik, berarti lebih tinggi dibandingkan dengan kriteria indikator keberhasilan sebesar rerata 75%.

Pada pertemuan II, 2 guru tidak hadir karena ada tugas lain. Kedua guru yang tidak hadir diberi materi dari narasumber dan tetap mengerjakan latihan/tugas secara mandiri. Hasil nilai rata rata untuk observasi 22 orang guru saat aktifitas melaksanakan kegiatan workshop diperoleh nilai rerata 89,32% dengan predikat Sangat Baik, berarti lebih tinggi dibandingkan dengan kriteria indikator keberhasilan sebesar rerata 75%.

Atas pelaksanaan workshop observer mencatat pada pertemuan I, skor terendah pada indikator ketepatan pengaturan waktu pelaksanaan kegiatan workshop. Hasil penilaian atas pelaksanaan workshop pada sebesar 79,54% dengan kriteria Baik. Hal ini sudah lebih tinggi dari indikator ketercapaian 75%. Pada Pertemuan II terjadi peningkatan Rerata nilai pelaksanaan workshop sebesar 84,08% dengan predikat sangat baik lebih tinggi dari indikator pelaksanaan workshop nilai 75%.

Tabel 1. Rekap Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Mengikuti Workshop Siklus I

No	Pernyataan/Indikator	Pencapaian Indikator		Perubahan	Rerata
		Pertemuan I	Pertemuan II		
1	Guru aktif mengikuti <i>workshop</i> pembuatan media	90%	92,05%	2,05%	91%
2	Guru memperhatikan penjelasan materi tentang media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang diberikan Nara Sumber	78%	84,09%	6,09%	81%
3	Guru berperan aktif dalam proses <i>workshop</i>	77%	86,36%	9,36%	82%
4	Guru aktif membuat media <i>crossword puzzle</i>	76%	87,50%	11,50%	82%
5	Guru menciptakan ketertiban dan kedisiplinan dalam mengikuti <i>workshop</i> .	79%	82,95%	3,95%	81%
6	Guru merespon positif pertanyaan dan informasi yang disampaikan nara sumber	84%	90,91%	6,91%	87%
7	Guru menyampaikan pertanyaan dengan bahasa sopan	88%	94,32%	6,32%	91%
8	Guru menunjukkan hubungan pribadi yang kondusif dengan nara sumber maupun dengan peserta <i>workshop</i> yang lainnya.	85%	92,05%	7,05%	89%
9	Guru menunjukan sikap yang ceria dan antusiasme dalam mengikuti <i>workshop</i> .	91%	95,45%	4,45%	93%
10	Guru mengikuti <i>workshop</i> datang dan pulang tepat waktu.	83%	87,50%	4,50%	85%
	Rerata	83%	89,32%		86%

Tabel 2. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Workshop Siklus I

No	Pernyataan/Indikator	Skor	Skor Pertemuan	Rerata
		Pertemuan I	II	
1	Kepala sekolah menyiapkan struktur <i>workshop</i>	4	4	4
2	Kepala sekolah menyiapkan instrumen pengumpulan data kegiatan <i>workshop</i>	4	4	4
3	Kepala sekolah menyampaikan tujuan pelaksanaan <i>workshop</i>	3	3	3
4	Kepala sekolah menyampaikan materi media <i>crossword puzzle</i>	3	4	3,5
5	Kepala sekolah menguasai materi media <i>crossword puzzle</i>	4	4	4
6	Kepala sekolah mampu memotivasi guru dalam membuat media <i>crossword puzzle</i>	3	3	3
7	Kerjasama tim panitia dalam penyelenggaraan <i>workshop</i>	3	3	3
8	Pelayanan panitia saat pelaksanaan <i>workshop</i>	3	3	3
9	Fasilitas dan sarpras yang disediakan untuk pelaksanaan <i>workshop</i>	3	3	3
10	Ketepatan pengaturan waktu pelaksanaan kegiatan <i>workshop</i>	2	3	2,5
11	Ketepatan pelaksanaan <i>workshop</i> sesuai jadwal yang dibuat	3	3	3
	Persentase Ketercapaian Pelaksanaan	79,54%	84,09%	81,81%

Berdasarkan tabel hasil pengamatan guru saat kegiatan *workshop* pada siklus II, pertemuan I dan II adalah sebagai berikut: untuk pertemuan I diperoleh nilai 89,48% hal ini sudah melebihi kriteria minimal yaitu 75%, sedangkan pertemuan kedua juga sudah melebihi kriteria

minimal yaitu diperoleh nilai 90,83%. Perubahan tertinggi pada indikator nomor 4: Guru aktif membuat media *canva* sebesar 6,25%. Hal ini disebabkan pada pertemuan I masih bersifat pemberian materi dan contoh serta guru baru berlatih secukupnya, sedang pada pertemuan II

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Mengikuti Workshop Siklus II

No	Pernyataan/Indikator	Pencapaian Indikator		Perubahan	Rerata
		Pertemuan I	Pertemuan II		
1	Guru aktif mengikuti <i>workshop</i> pembuatan media	92,71%	93,75%	1,04%	93,23%
2	Guru memperhatikan penjelasan materi tentang media pembelajaran <i>canva</i> yang diberikan Nara Sumber	86,46%	87,50%	1,04%	86,98%
3	Guru berperan aktif dalam proses <i>workshop</i>	86,46%	88,54%	2,08%	87,50%
4	Guru aktif membuat media <i>canva</i>	85,42%	91,67%	6,25%	88,55%
5	Guru menciptakan ketertiban dan kedisiplinan dalam mengikuti <i>workshop</i> .	88,54%	88,54%	0,00%	88,54%
6	Guru merespon positif pertanyaan dan informasi yang disampaikan nara sumber	89,58%	90,63%	1,05%	90,11%
7	Guru menyampaikan pertanyaan dengan bahasa yang sopan	92,71%	93,75%	1,04%	93,23%
8	Guru menunjukkan hubungan pribadi yang kondusif dengan nara sumber maupun dengan peserta <i>workshop</i> lainnya.	90,63%	91,67%	1,04%	91,15%
9	Guru menunjukan sikap yang ceria dan antusiasme dalam mengikuti <i>workshop</i> .	94,79%	94,79%	0,00%	94,79%
10	Guru mengikuti <i>workshop</i> dengan datang dan pulang tepat waktu.	87,50%	87,50%	0,00%	87,50%
	Rerata	89,48%	90,83%	1,35%	90,16%

Tabel 5. Hasil Tes Pemahaman Materi Siklus I dan II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Guru	Jumlah	Jumlah Guru	Jumlah
50	2	100	-	-
60	3	180	6	360
70	1	70	2	140
80	8	640	7	560
90	9	810	5	450
100	1	100	4	400
	Nilai Rerata	79,16		79,58

guru lebih aktif saat *workshop* karena para guru secara mandiri maupun dengan bimbingan narasumber atau peserta lain langsung praktik membuat media *canva* untuk mata pelajaran masing-masing.

Pada akhir pertemuan I siklus I guru mengerjakan tes pemahaman atas materi media pembelajaran *crossword puzzle*. Di akhir pertemuan I siklus II juga guru mengerjakan tes pemahaman materi *canva*. Tujuan tes pemahaman materi untuk mengetahui sejauhmana pemahaman guru atas materi yang diberikan. Indikator ketercapaian pada variabel tes pemahaman yaitu mencapai nilai 70.

Berdasarkan rekap hasil tes pemahaman materi yang tertera pada tabel 5, rerata nilai tes siklus I sebesar 79,16 selanjutnya pada siklus II sebesar 79,58. Terjadi kenaikan rerata nilai tes pemahaman guru dari siklus I ke siklus II sebesar 0,42. Hasil tes pemahaman materi lebih tinggi dari indikator ketercapaian.

Pada akhir pertemuan II siklus I guru mengumpulkan hasil produk media *crossword puzzle*. Demikian juga pada akhir pertemuan II siklus II guru juga mengumpulkan hasil produk berupa media *canva*. Indikator keberhasilan produk pembuatan media adalah minimal 18 guru (75% dari 24 guru) dapat membuat media pembelajaran yang dilatihkan di *workshop* dan

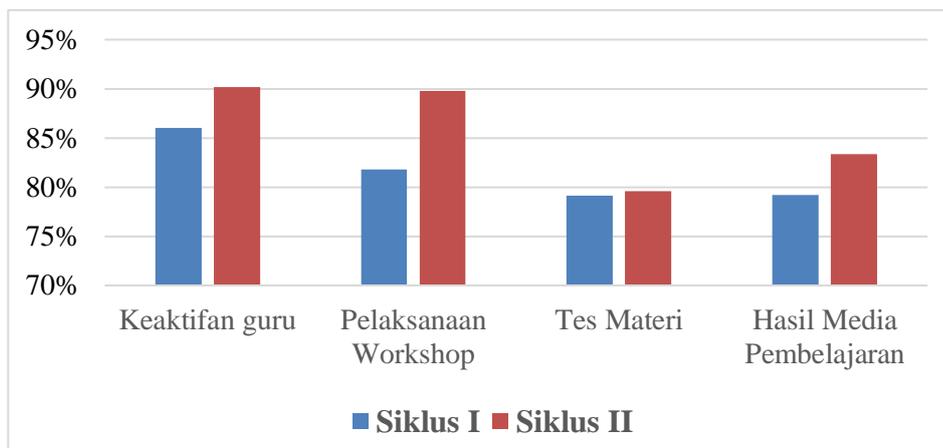
mencapai predikat Baik (nilai 74 - 86). Penilaian produk media meliputi konten, tampilan, komposisi warna, dan kreativitas.

Hasil produk pembuatan media dapat dilihat pada tabel 5. Pada siklus I ada 19 guru (79,17%),

sedang Siklus II ada 20 guru (83,33%) dengan predikat minimal Baik. Dapat disimpulkan hasil produk tugas pembuatan media pembelajaran baik pada siklus I maupun II sudah melampaui indikator ketercapaian.

Tabel 5. Hasil Produk Pembuatan Media Siklus I dan II

Interval Kriteria	Kategori/Predikat	Nilai Media Siklus I		Nilai Media Siklus II	
		Jumlah Guru	%	Jumlah Guru	%
<60	Kurang	2	8,33%	3	12,5%
61 - 73	Cukup	3	12,51%	1	4,17%
74 - 86	Baik	8	33,33%	7	29,16%
87- 100	Sangat baik	11	45,83%	13	54,17%
Jumlah		24	100%	24	100%



Gambar 1 Hasil Pelaksanaan PTS siklus I dan II

Berdasar rekap hasil penilaian produk media pembelajaran diketahui persentase guru yang membuat media pembelajaran dengan nilai minimal “baik” pada siklus I sebanyak 79,16% sedangkan di siklus II sebanyak 83,33%. Terjadi kenaikan persentase jumlah guru dengan nilai minimal baik dalam pembuatan media pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 3,13%.

Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan II, peneliti menyimpulkan tindakan sudah dilaksanakan sesuai yang direncanakan. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan sekolah selama siklus I dan Siklus II dapat dilihat di grafik pada gambar 1 berikut ini.

Selama pelaksanaan tindakan telah ada peningkatan baik dari keaktifan guru, pelaksanaan workshop oleh peneliti, tes pemahaman guru atas materi workshop, dan hasil media pembelajaran yang diproduksi guru saat mengikuti workshop. Oleh karena itu peneliti memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan sekolah sudah berhenti sampai siklus II, penelitian tidak dilanjutkan lagi karena sudah memperoleh hasil sesuai yang diharapkan.

4. Simpulan dan Saran

Kompetensi guru dalam pembuatan media *Crossword Puzzle* dan Canva dapat meningkat melalui workshop di SMA Negeri 1 Tempel pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023. Hasil ini dibuktikan melalui lembar pengamatan terhadap peserta workshop dengan hasil baik pada siklus I lalu sangat baik pada siklus II, lembar pengamatan terhadap pelaksanaan workshop dengan hasil baik pada siklus I dan sangat baik pada siklus II, nilai tes pemahaman peserta dengan hasil baik pada siklus I dan II, serta nilai hasil workshop berupa media pembelajaran dengan hasil baik pada siklus I dan II.

Pelaksanaan workshop dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media *Crossword Puzzle* dan Canva. Langkah-langkah peningkatan dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing terdiri atas 2 pertemuan. Hasil pengamatan terhadap peserta workshop pada siklus I pertemuan I dengan kategori baik, pertemuan II meningkat dengan kategori sangat baik. Pada siklus II pertemuan I kategori sangat baik demikian juga pada pertemuan II juga kategori sangat baik sehingga terjadi peningkatan keaktifan peserta workshop 4,15% dari rerata siklus I (86%) ke rerata siklus II (90,15%). Hasil

pengamatan terhadap pelaksanaan workshop dengan kategori baik pada siklus I pertemuan I dan II. Pada siklus II dengan kategori sangat baik pada pertemuan I dan II sehingga terjadi peningkatan pelaksanaan workshop sebesar 7,96% angka tersebut dari perubahan rerata siklus I (81,81%) ke rerata siklus II (89,77%). Hasil tes pemahaman guru terhadap materi workshop pada siklus I dengan kategori baik begitu juga pada siklus II kategori baik dan terjadi peningkatan rerata nilai sebesar 0,42 angka tersebut diperoleh dari perubahan rerata tes siklus I (79,16) ke siklus II (79,58). Hasil workshop berupa media pembelajaran telah memenuhi indikator 75% guru (18 guru) memperoleh nilai minimal baik pada siklus I maupun II. Sebanyak 79,17% (19 guru) pada siklus I dan 83,33% pada siklus II mencapai kategori minimal baik, terjadi peningkatan 3.13%.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Canva*. Hal ini sejalan dengan penelitian Moerni (2022) yang memakai kegiatan workshop untuk peningkatan kompetensi guru dalam penyusunan proposal penelitian tindakan kelas. Juga diperkuat penelitian Purnama (2022) tentang peningkatan kompetensi guru dalam menyusun instrumen penelitian melalui kegiatan workshop.

Workshop guru lebih efektif apabila dilakukan sekolah saat peserta didik libur sekolah namun guru harus masuk kerja/tidak libur. Materi workshop disesuaikan kebutuhan para guru. Fasilitas untuk workshop di sekolah memang terbentur anggaran dana BOS maupun BOP namun bisa dimintakan dari sponsor atau dana komite sekolah agar peserta workshop nyaman mengikuti kegiatan. Tim workshop yang solid dan kompak sangat menunjang suksesnya pelaksanaan workshop, termasuk mendampingi peserta workshop, dan ikut mengingatkan agar tagihan workshop terkumpul. Hasil workshop agar segera diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar guru.

Daftar Pustaka

Ali Mudlofri dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2020. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada. Cetakan IV.
Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Buchory. 2012. *Guru: Kunci Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: LeutikaPro. Cetakan I, September 2012.
- Moerni, S. 2022. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Proposal Penelitian Tindakan Kelas melalui Workshop dan pendampingan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 7 No.2 (149-156). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.281>
- Punaji Setyosari. 2022. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasara. Cetakan II Mei 2020.
- Purnama, B.J. 2022. Workshop Teknik Kelompok sebagai Strategi Efektif Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Instrumen Penilaian. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 7 No.3 (308-316). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i3.445>
- Sanitin, Dwi Barniati. 2022. Workshop dan Bimbingan Berkelanjutan pada K3S untuk Meningkatkan Kemampuan Kepala SD dalam pengelolaan Administrasi Sekolah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*. JIPS, Vol 3, No. 1, Mei 2022.
- Sari, C., W. 2021. *Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI*. Thesis UIN Raden Intan Lampung.
- Silberman, Melvin L. 2017. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia. Cetakan XIII, November 2017.
- Sumardi. 2023. [Peningkatan Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Google Workspace for Education melalui Workshop](https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.571). *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 8 No.3 (406-413). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.571>
- Tanjung, R.E. & Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media pembelajaran Daya Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>.
- Tira Dwi Cahyani. 2021. Artikel: 3 Aplikasi Membuat TTS Online untuk Media Pembelajaran. <https://www.rancahpost.com/202112188089/aplikasi-membuat-tts/>. Diakses 22 februari 2023 jam 11.17 WIB.