

Meningkatkan Kreativitas Guru PAI melalui Media Pembelajaran Digital: Sebuah Workshop Inovatif

Nadhif Ahmad Mutawakkil Zaidan¹, Rayyn Derya Anthares¹, Shafa Salma Permana¹,
Amelia Fitri Novianti¹, Muhammad Al Makky¹

¹Program Studi Sarjana Teknologi Informasi Fakultas Informatika, Telkom University, Jl. Telekomunikasi, Terusan Buahbatu, Bandung, Indonesia
e-mail: nichzeith@student.telkomuniversity.ac.id,
ryndanth@student.telkomuniversity.ac.id,
shafasalmaespe@student.telkomuniversity.ac.id,
amelftr@student.telkomuniversity.ac.id,
malmakky@telkomuniversity.ac.id

Abstrak/Abstract

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru-guru MGMP PAI Kabupaten Bandung dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran melalui workshop bertema Pengembangan Storyboard, Canva, dan Script untuk Media Pembelajaran. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang dilaksanakan dalam satu hari, mencakup penyampaian materi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Materi yang diberikan meliputi perancangan storyboard sebagai kerangka visual materi ajar, penggunaan platform Canva untuk desain media pembelajaran, serta penulisan script sebagai pendukung materi digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Para guru berhasil mengaplikasikan hasil pelatihan dalam pembuatan media ajar yang lebih menarik dan relevan. Evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini mendapat tanggapan sangat positif dari peserta dan dinilai relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Kontribusi kegiatan ini juga mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDG 4) dalam peningkatan kualitas pendidikan. Ke depan, kegiatan serupa disarankan untuk diperluas, disertai pendampingan berkelanjutan dan pembaruan materi agar manfaatnya semakin luas dan berdampak jangka panjang. Kegiatan ini menjadi langkah awal menuju transformasi pembelajaran agama Islam yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: MGMP PAI, Media Pembelajaran Digital, Storyboard

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran vital dalam membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan religius. Di tengah arus modernisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, guru PAI dituntut untuk tidak hanya memahami ajaran Islam secara substansial, tetapi juga mampu mengintegrasikan pendekatan pedagogis yang inovatif dan adaptif. Di Kabupaten Bandung, Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI berperan sebagai wadah strategis dalam memperkuat profesionalitas guru. Sayangnya, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam mengakses pelatihan berbasis teknologi, keterbatasan literasi digital, serta kurangnya kolaborasi berkelanjutan dalam mengembangkan materi ajar yang kontekstual.

Pemberdayaan MGMP PAI melalui pelatihan yang dirancang secara kolaboratif menjadi solusi potensial dalam menjawab tantangan tersebut. Pelatihan yang berfokus pada pembuatan storyboard, desain pembelajaran menggunakan Canva, dan penulisan script

materi keagamaan berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI, seperti penggunaan Artificial Intelligence dan Augmented Reality, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa secara signifikan (Fahrudin, Sollikhin, & Masruroh, 2024; Mufti dkk., 2024). Hal ini menunjukkan urgensi untuk memperkuat kapasitas guru dalam menguasai perangkat digital sebagai bagian dari transformasi pedagogi berbasis teknologi.

Guru PAI juga memiliki peran kunci dalam menanamkan budaya religius yang kuat di sekolah, seperti pelaksanaan shalat dhuha berjamaah, pembacaan Asmaul Husna, dan pembiasaan tilawah Al-Qur'an. Peran ini akan semakin optimal bila didukung oleh pelatihan yang mendorong guru menjadi inovator dan fasilitator aktif dalam pembelajaran agama yang menyenangkan dan relevan (Ratnawati, 2016). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan yang dirancang bersama MGMP PAI memiliki manfaat strategis dalam meningkatkan profesionalitas guru sekaligus menjawab kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang inspiratif dan bermakna.

Kegiatan ini juga selaras dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) poin ke-4, yaitu menjamin pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendorong kolaborasi dan jejaring antar pendidik dalam menyusun dan mendiseminasi praktik terbaik pembelajaran PAI. Studi lain juga menekankan pentingnya pelibatan media sosial dan platform video seperti YouTube dalam pembelajaran agama untuk meningkatkan literasi digital siswa dan memperluas jangkauan materi secara interaktif (Ahadi & Wardan, 2024).

Secara keseluruhan, pemberdayaan MGMP PAI Kabupaten Bandung melalui pelatihan pembuatan storyboard, Canva, dan script pembelajaran berbasis teknologi memiliki urgensi yang tinggi. Kegiatan ini diharapkan menjadi motor penggerak dalam menciptakan pembelajaran agama yang kontekstual, menyenangkan, dan berdampak langsung terhadap penguatan karakter siswa. Dengan memperkuat kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran abad 21, maka transformasi pendidikan agama berbasis teknologi akan menjadi kenyataan yang memberikan kontribusi nyata bagi kualitas pendidikan nasional.

2. METODE PENGABDIAN

2.1 Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi bagian penting dari modernisasi pendidikan, termasuk dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Penerapan teknologi dapat membantu guru dalam merancang materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Makky & Yasirandi (2023), strategi digital marketing dan pemanfaatan media digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas komunikasi dan penyampaian informasi dalam konteks bisnis, hal ini juga dapat diadaptasi ke dalam sektor pendidikan untuk memperkuat keterlibatan siswa.

Pelaksanaan workshop pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti storyboard, Canva, dan script untuk guru-guru MGMP PAI di Kabupaten Bandung merupakan langkah nyata dalam mendukung proses transformasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat dan Fikriah (2022) bahwa pengenalan media digital

seperti Augmented Reality mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa.

2.2 Inovasi dan Pemberdayaan Guru Melalui Pelatihan

Program pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru MGMP PAI bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi pedagogik mereka. Inisiatif ini mencakup pembuatan video tutorial, modul pembelajaran, hingga workshop langsung mengenai penggunaan teknologi dalam pengajaran. Rizal, Fikriah, dan Hidayat (2022) menyebutkan bahwa pelatihan berbasis platform sederhana seperti Wix dapat memberdayakan individu tanpa latar belakang teknis tinggi untuk tetap bisa menghasilkan konten digital yang berkualitas.

Kegiatan pelatihan yang dirancang oleh tim pengabdian kepada masyarakat ini telah mampu menumbuhkan rasa antusiasme dan kolaborasi antar guru, serta menciptakan semangat untuk mencoba pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan berkualitas (SDGs 4) seperti yang juga disoroti oleh Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud (2018).

2.3 Dampak Sosial Program Pelatihan

Dampak kegiatan pengabdian tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan guru, tetapi juga mempererat relasi dan jaringan antar anggota MGMP. Diskusi kelompok dan berbagi praktik baik selama workshop telah membuka ruang kolaborasi yang sehat antar pendidik. Rahayu dan Day (2017) menegaskan bahwa adopsi teknologi dalam konteks UMKM mampu meningkatkan efisiensi dan kolaborasi; prinsip serupa berlaku juga dalam pendidikan, di mana guru dapat bekerja sama untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif.

Kolaborasi ini berkontribusi pada munculnya komunitas belajar profesional di kalangan guru PAI. Sehingga, dampaknya lebih dari sekadar peningkatan keterampilan individual, tetapi juga mendorong perubahan sistemik dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

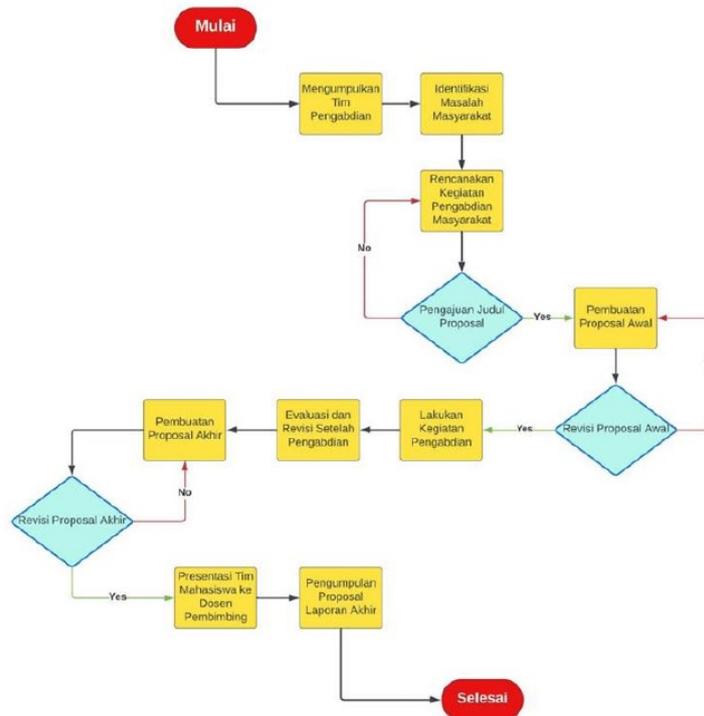
2.4 Tantangan dan Upaya Keberlanjutan

Meskipun kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta, beberapa tantangan masih ditemui seperti keterbatasan sarana, akses teknologi, dan waktu pelatihan yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan strategi keberlanjutan berupa forum diskusi daring, pengembangan lanjutan modul pembelajaran digital, dan pendampingan secara berkala. Purnomo (2019) menyarankan bahwa keberhasilan program digitalisasi sangat bergantung pada keberlanjutan dan evaluasi yang terstruktur terhadap dampak jangka panjangnya.

Implementasi keberlanjutan ini sangat penting untuk menjamin agar hasil dari pelatihan tidak berhenti pada satu kegiatan saja, melainkan terus berkembang melalui sinergi antara universitas dan MGMP PAI.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. flowchart metode pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mendukung proses peningkatan kapasitas guru-guru MGMP PAI di Kabupaten Bandung melalui pendekatan pelatihan partisipatif dan praktik langsung. Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari, dengan rangkaian tahapan yang meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi, serta dokumentasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan mitra sasaran untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan yang relevan serta menyiapkan materi yang akan digunakan selama workshop. Materi pelatihan difokuskan pada tiga komponen utama yaitu pengembangan storyboard, penggunaan platform Canva, dan penulisan script untuk media pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara intensif, dimulai dengan sesi pembukaan, dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh fasilitator, serta praktik langsung di mana para peserta diberi kesempatan untuk mencoba membuat storyboard, mengoperasikan Canva, dan menyusun script secara mandiri dengan panduan dari tim pelaksana. Selain itu, peserta juga diberikan akses ke media pendukung seperti video tutorial yang dapat digunakan kembali setelah pelatihan usai, sehingga pembelajaran bersifat berkelanjutan. Untuk menilai keberhasilan kegiatan, dilakukan evaluasi melalui kuesioner serta diskusi reflektif guna mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta terhadap materi yang diberikan.

Peran setiap anggota tim dalam kegiatan ini sangat krusial. Ketua tim bertanggung jawab atas keseluruhan manajemen pelaksanaan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Anggota tim lainnya memiliki tanggung jawab khusus seperti dokumentasi kegiatan, penyusunan modul, dan penyampaian materi. Fasilitator memiliki peran penting dalam mengarahkan jalannya pelatihan dan memastikan peserta memahami setiap materi yang disampaikan. Sementara itu, mitra sasaran dalam hal ini guru-guru MGMP PAI berperan sebagai peserta aktif yang tidak hanya menerima pelatihan tetapi juga diharapkan menjadi agen penyebar pengetahuan di lingkungan kerjanya masing-masing.

Untuk mendukung keberlanjutan program, disusun roadmap jangka panjang yang mencakup kemitraan strategis dengan MGMP PAI serta institusi pendidikan lainnya, pelaksanaan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, publikasi hasil pelatihan dalam bentuk modul dan artikel ilmiah, serta pembentukan forum diskusi daring antar peserta. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian masyarakat tidak berhenti pada satu kali pelaksanaan saja, melainkan dapat terus memberikan dampak positif secara berkelanjutan.

3.2 HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema *Workshop Pengembangan Storyboard, Canva, dan Script untuk Media Pembelajaran* dilaksanakan di Telkom University Landmark Tower (TULT), dengan dihadiri oleh para guru Pendidikan Agama Islam yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI Kabupaten Bandung. Pelaksanaan kegiatan ini difokuskan pada peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dengan dukungan teknologi digital.

Selama pelaksanaan workshop, peserta mengikuti rangkaian sesi yang mencakup pemaparan materi oleh fasilitator, praktik langsung penggunaan platform Canva, pembuatan storyboard sebagai kerangka visual materi ajar, serta penulisan script untuk mendukung konten pembelajaran multimedia. Proses pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan bahwa seluruh peserta memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis digital dan mampu menerapkannya secara langsung. Para guru menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan keterampilan dalam menyusun storyboard yang runtut, merancang tampilan visual materi ajar dengan Canva, dan menulis script yang mendukung penyampaian materi secara multimedia. Beberapa guru bahkan telah mulai mengadaptasikan hasil workshop ke dalam rencana pembelajaran di kelas masing-masing. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berhasil membangun semangat kolaborasi antar peserta, yang terlihat dari diskusi aktif dan saling bertukar pengalaman mengenai strategi pengajaran berbasis teknologi.

Dari segi manfaat, kegiatan ini menjadi titik awal penting dalam membentuk ekosistem pembelajaran agama Islam yang lebih inovatif. Materi, video pembelajaran, dan modul yang diberikan selama workshop berperan sebagai sumber belajar lanjutan bagi para guru. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pengajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan kontekstual di lingkungan MGMP PAI Kabupaten Bandung.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

3.2 HASIL KEGIATAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, diperoleh sejumlah temuan penting yang menjadi dasar dalam menganalisis efektivitas pelaksanaan workshop. Pertama, tingkat partisipasi dan antusiasme peserta sangat tinggi. Guru-guru MGMP PAI Kabupaten Bandung menunjukkan minat besar terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran, yang tercermin dari keterlibatan aktif dalam sesi praktik dan diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan pelatihan berbasis digital memang dirasakan secara nyata di lapangan, khususnya dalam konteks pengajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya cenderung konvensional.

Kedua, pelaksanaan pelatihan telah memberikan kontribusi langsung dalam meningkatkan keterampilan peserta. Para guru tidak hanya mampu menggunakan Canva sebagai alat bantu visual, tetapi juga memahami pentingnya perencanaan pembelajaran melalui storyboard dan pengembangan naskah (script) yang mendukung penyampaian materi secara multimedia. Keterampilan ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran yang lebih komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Namun demikian, terdapat juga beberapa catatan penting. Salah satu kendala yang dihadapi adalah variasi kemampuan awal peserta dalam penggunaan teknologi. Meskipun sebagian besar guru dapat mengikuti pelatihan dengan baik, terdapat peserta yang memerlukan waktu lebih untuk memahami fitur-fitur dasar platform digital yang digunakan. Hal ini menjadi dasar perlunya diferensiasi pelatihan di masa mendatang, agar seluruh peserta dapat belajar secara optimal sesuai tingkat kemampuan masing-masing.

Dari sisi kontribusi, kegiatan ini memberikan dampak positif yang bersifat jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek, kegiatan telah membekali guru dengan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan di kelas. Sementara dalam jangka panjang, pelatihan ini berpotensi menjadi model pengembangan profesional guru yang berkelanjutan. Selain itu, kegiatan ini turut berkontribusi dalam pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG 4) yaitu pendidikan berkualitas, dengan memperkuat kapasitas guru sebagai agen utama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan inklusif.

Secara keseluruhan, analisis terhadap kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam mendorong transformasi pembelajaran di lingkungan MGMP PAI. Diperlukan upaya lanjutan untuk memperluas jangkauan program serta memastikan keberlanjutan dampaknya melalui kolaborasi dan dukungan yang konsisten dari berbagai pihak terkait.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dengan mengusung tema *Workshop Pengembangan Storyboard, Canva, dan Script untuk Media Pembelajaran* bagi guru-guru MGMP PAI Kabupaten Bandung telah memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kapasitas dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Melalui metode pelatihan partisipatif yang disusun secara sistematis, kegiatan ini berhasil membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang materi ajar berbasis media digital yang interaktif dan kontekstual.

Dari hasil pelaksanaan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam menggunakan alat seperti Canva dan menulis script pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan semangat kolaboratif dan inovatif dalam merancang pembelajaran agama Islam yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan respons positif dari peserta, baik dari segi kejelasan materi, relevansi pelatihan, hingga keinginan untuk menerapkan hasil pelatihan ke dalam praktik pengajaran.

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDG 4) melalui peningkatan kualitas pendidikan. Dalam jangka panjang, program ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas dengan pendekatan pelatihan berkelanjutan, diseminasi hasil pelatihan, serta pembentukan forum kolaboratif antar guru.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana penguatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan, tetapi juga membuka jalan bagi transformasi pembelajaran agama Islam yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

5. SARAN

Agar kegiatan pengabdian masyarakat seperti pelatihan pengembangan storyboard, Canva, dan script ini memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan, maka perlu dilakukan sejumlah langkah strategis ke depan. Pertama, disarankan agar cakupan kegiatan diperluas tidak hanya untuk guru-guru MGMP PAI, tetapi juga menjangkau guru dari berbagai mata pelajaran dan wilayah lain. Hal ini bertujuan agar manfaat pelatihan dapat dirasakan secara lebih merata dan tidak terbatas pada satu kelompok saja.

Selanjutnya, perlu dilakukan penyelenggaraan pelatihan lanjutan yang mendalami aspek-aspek teknis lanjutan seperti pengelolaan Learning Management System (LMS), teknik dasar pembuatan video edukasi, serta strategi pembuatan konten pembelajaran berbasis digital yang menarik. Pelatihan lanjutan ini penting agar peserta dapat mengembangkan keterampilan secara bertahap dan mendalam sesuai dengan perkembangan teknologi.

Selain itu, sangat disarankan adanya pendampingan pasca-pelatihan dalam bentuk forum diskusi daring atau kelompok belajar yang memungkinkan peserta saling berbagi pengalaman, bertanya, dan mendapatkan bantuan teknis saat menerapkan hasil pelatihan di sekolah masing-masing. Dukungan berkelanjutan seperti ini akan menjaga semangat implementasi dan mendorong pemanfaatan teknologi secara konsisten.

Pihak pelaksana kegiatan juga diharapkan menjalin kolaborasi lebih luas dengan lembaga pendidikan, dinas terkait, maupun komunitas teknologi pendidikan agar pelatihan sejenis dapat terus dilaksanakan dengan dukungan sumber daya yang memadai. Kolaborasi ini akan memperkuat ekosistem pengembangan profesional guru secara kolektif.

Terakhir, materi pelatihan perlu diperbarui secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi terkini dan kebutuhan peserta didik yang semakin dinamis. Dengan pembaruan materi dan pendekatan pelatihan yang adaptif, kegiatan ini akan tetap kontekstual dan berdampak positif dalam jangka panjang. Melalui upaya-upaya ini, pelatihan teknologi pembelajaran dapat menjadi bagian dari transformasi pendidikan yang berkelanjutan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Telkom University yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin, R., Sollikhin, R., & Masrurroh, A. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi Artificial Intelligence. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*.
- Mufti, Z. A., Syafruddin, Rehani, Yusmanila, & Zuzano, F. (2024). Transformasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dalam Pendidikan Agama Islam untuk Menghadapi Revolusi Industri 5.0. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*.
- Ratnawati, D. (2016). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Budaya Keagamaan di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung.
- Ahadi, A., & Wardan, K. (2024). Pemanfaatan Media YouTube dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Rayah Al-Islam*.
- Qomaruzzaman, A. (2024). Artificial Intelligence Sebagai Asisten Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*.
- Astriawati, N., Agusta, G. E., & Pratama, H. (2021). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan penggunaan media ICT. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.

Astika, I. P., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). Efektivitas diklat lesson study terhadap peningkatan kompetensi profesional, kompetensi pedagogi guru, dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.

Malik, A., Suryaman, S., & Rusmawati, R. D. (2019). Pengaruh pengelolaan diri siswa dan karakter guru terhadap prestasi belajar siswa. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.

Rosidah, R., Dwihartanti, M., & Wijayanti, N. S. (2019). Evaluasi pendidikan dan pelatihan (diklat) guru SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta. *EFISIENSI - Kajian Ilmu Administrasi*.

Vivtor. (2015). Pengaruh pelatihan peningkatan kompetensi pedagogik guru dan motivasi kerja terhadap kinerja mengajar guru.