

**LAPORAN KEGIATAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU  
MELALUI PELATIHAN ICT UNTUK  
PEMBELAJARAN BAGI GURU GURU  
SMPIT RIYADHUSHALIHIN  
CIMANUK KABUPATEN PANDEGLANG**

**Tim Pelaksana:**

- 1. Ahmad Rofi Suryahadikusumah, M.Pd. (Ketua)**
- 2. Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. (Anggota)**
- 3. Ade Adriadi, M.Pd.I. (Anggota)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SULTAN MAULANA HASANUDDIN  
BANTEN  
TAHUN 2022**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dua tahun pandemik yang terjadi di Indonesia berhasil mendorong terjadinya perubahan dan penyesuaian pada praktik pendidikan. Guru sebagai pelaksana proses belajar mengajar beradaptasi dengan berbagai perangkat teknologi yang dikemas dalam pembelajaran secara daring. Hal tersebut merupakan awal yang baik, karena pada hakikatnya penguasaan teknologi dalam pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dikuasai seorang pendidik.

Hal ini sesuai dengan apa yang diamanatkan dalam pasal 7 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang berisi; profesi

guru merupakan bidang pekerjaan khusus yang dilaksanakan berdasarkan prinsip, antara lain: memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugasnya dan memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas, salah satunya dalam bidang IT.

Kompetensi guru dalam ICT merupakan elemen penting dari kualifikasi guru modern (Yuldasheva, 2021) . Kompetensi ICT bukan hanya menjadikan pembelajaran semakin modern, namun juga memungkinkan individualisasi proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dilakukan melalui ICT akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap proses pembelajaran.

Hogenbirk (McDougall, 2008)

mengemukakan bahwa kompetensi ICT pada guru harus mendukung tujuan pendidikan berikut: a) membuat pengajaran fleksibel, b) menciptakan jalur pembelajaran individu, c) menciptakan lingkungan belajar yang kaya, d) mengintensifkan interaksi guru - siswa, d) mendukung pembelajaran kolaboratif, e) memotivasi siswa, serta mempersiapkan siswa untuk belajar sepanjang hayat. Sedangkan secara managerial, kompetensi ICT yang dimiliki guru akan membantu meningkatkan efektivitas pengajaran, efisiensi biaya, dan meningkatkan daya tarik profesi guru.

Tuntutan penguasaan ICT pada guru dilatarbelakangi oleh nuansa pembelajaran bagi

pembelajar Abad 21. Pembelajaran masa kini harus memberikan jaminan bahwa peserta didik melalui proses belajar yang diberikan akan terampil dalam belajar, berinovasi, menguasai teknologi, dan memiliki keterampilan hidup (*lifes skill*) (Murti, 2015). Untuk menuju pada jaminan tersebut, guru harus lebih dahulu menguasai ICT dan mengimplementasikannya dalam pengalaman belajar yang diselenggarakan.

Inti dari kompetensi ICT pada guru adalah serangkaian kemampuan yang diperlukan oleh guru dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Qing & Qizhong, 2012). Herliani & Wahyudin (2018) memetakan kompetensi ICT yang berkaitan dengan kompetensi pedagogis dan harus dimiliki

guru kepada tiga level kompetensi yaitu literasi teknologi (*technology literacy*), kedalaman pengetahuan (*knowledge deepening*), dan kreasi pengetahuan (*knowledge creation*).

Kompetensi pertama berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan atau mengintegrasikan alat dan konten teknologi pada proses belajar. Kompetensi kedua berkaitan dengan pengetahuan untuk melakukan penyelesaian masalah yang kompleks, dengan demikian teknologi digunakan untuk membantu siswa melakukan eksplorasi pada informasi dan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah secara kontekstual dalam pembelajaran. Sedangkan kompetensi ketiga merupakan kemampuan untuk mengembangkan situasi

pembelajaran yang aktif, kritis, dan menyenangkan melalui penggunaan TIK.

Muara dari penguasaan kompetensi ICT pada guru adalah terampilnya guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Sinergi antara penggunaan teknologi, metode pedagogis, dan konten pengetahuan merupakan inti dari kerangka kerja TPACK (Spector et al., 2014).

Implementasi TPACK dalam Pendidikan Agama Islam belum optimal dilakukan. Eliyanto et al. (2021) telah melakukan survey kepada Guru Pendidikan Agama Islam di Indonesia, dan hasilnya menunjukkan bahwa pengetahuan yang dimiliki guru terkait TPACK tergolong cukup

baik, namun guru perlu meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dan menerapkan berbagai jenis teknologi yang tepat ke dalam pembelajaran agama Islam.

Kondisi serupa ditemukan di SMP Riyadhusshalihin Cimanuk Kabupaten Pandeglang. Guru-guru di sekolah tersebut memiliki informasi dan perangkat teknologi yang terkini, sudah terbiasa membuat media pembelajaran berbentuk power point, namun masih belum mengoptimalkan media power point yang menstimulasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten merasa perlu merespon persoalan tersebut dalam



sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan yang diselenggarakan berbentuk pelatihan peningkatan kompetensi bagi guru – guru di SMP Riyadhussalihin Cimanuk Kabupaten Pandeglang.

Pokok persoalan yang ingin diselesaikan melalui kegiatan PKM adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman guru –guru terhadap implementasi TPACK dalam pembelajaran PAI yang belum tersosialisasikan dengan baik
2. Belum dimilikinya lisensi *canva education* sebagai perangkat dalam pengembangan media belajar
3. Kemampuan guru mengkreasikan powepoint yang interaktif belum

maksimal dimiliki oleh guru

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut kegiatan Pelatihan ICT untuk Pembelajaran yang diselenggarakan bukan hanya membekali peserta dengan keterampilan teknis saja, melainkan dibekali juga pengetahuan secara konseptual, dan pemenuhan perangkat untuk menunjang kreativitas guru. Dengan demikian pelatihan diharapkan dapat meningkatkan inisiatif, kerangka pikir, dan keterampilan guru di SMP Riyadhusshalihin Cimanuk Kabupaten Pandeglang dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

## **B. Tujuan**

Tujuan utama dari pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Jurusan PAI FTK UIN Sultan

Maulana Hasanuddin Banten adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan ICT pada guru – guru SMP Riyadhusshalihin Cimanuk Kabupaten Pandeglang.

Secara spesifik tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan pemahaman guru –guru terhadap implementasi TPACK dalam pembelajaran
2. Membantu guru untuk mendapatkan lisensi *canva education* sebagai perangkat dalam pengembangan media belajar
3. Meningkatkan kemampuan guru mengkreasikan powepoint yang interaktif berbasis *canva education*

### **C. Manfaat**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Sebagai stimulasi bagi guru untuk dapat

menerapkan pendekatan TPACK dalam pembelajaran

2. Sebagai upaya fasilitasi guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis ICT
3. Sebagai stimulasi bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang lebih interaktif

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI DAN PEMECAHAN MASALAH**

#### **A. KOMPETENSI ICT GURU**

Yuldasheva (2021) menegaskan pentingnya kompetensi ICT sebagai bagian penting pada kualifikasi guru modern. Penguasaan kompetensi ICT pada guru merupakan modal bagi guru untuk merancang pembelajaran yang terindividualisasi dan terkesan modern. Dengan penguasaan kompetensi ICT, guru dapat lebih mudah berinovasi dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran.

Hogenbirk (McDougall, 2008) mengemukakan bahwa kompetensi ICT pada guru harus mendukung tujuan pendidikan berikut: a) membuat pengajaran fleksibel, b) menciptakan jalur

pembelajaran individu, c) menciptakan lingkungan belajar yang kaya, d) mengintensifkan interaksi guru - siswa, d) mendukung pembelajaran kolaboratif, e) memotivasi siswa, serta mempersiapkan siswa untuk belajar sepanjang hayat. Sedangkan secara managerial, kompetensi ICT yang dimiliki guru akan membantu meningkatkan efektivitas pengajaran, efisiensi biaya, dan meningkatkan daya tarik profesi guru.

Penguasaan ICT akan mendukung nuansa pembelajaran abad 21 yang diimplementasikan oleh guru. Murti, 2015 menyampaikan bahwa proses belajar abad 21 yang diberikan kepada siswa menjadikan mereka terampil dalam belajar, berinovasi, menguasai teknologi, dan memiliki keterampilan hidup (lifes skill). Implementasi

pembelajaran tersebut mempersyaratkan penguasaan teknologi yang mumpuni dari guru.

Qing & Qizhong, (2012) mengemukakan kompetensi utama pada penguasaan ICT pada guru adalah mampu menggunakan teknologi unrtuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Herliani & Wahyudin (2018) memetakan kompetensi ICT yang berkaitan dengan komptensi pedagogis dan harus dimiliki guru kepada tiga level kompetensi yaitu literasi teknologi (*technology literacy*), kedalaman pengetahuan (*knowledge deepening*), dan kreasi pengetahuan (*knowledge creation*).

Pandangan Herliani & Wahyuddin sejalan dengan kerangka yang dikemukakan oleh UNESCO. Saat ini belum ditemukan kerangka kerja kompetensi ICT berupa naskah akademik yang dikeluarkan oleh

kementrian. Sedangkan UNESCO memberikan kerangka kompetensi ICT yang harus dikuasai oleh guru seperti pada gambar 1 di bawah ini.

THE UNESCO ICT COMPETENCY FRAMEWORK FOR TEACHERS			
	TECHNOLOGY LITERACY	KNOWLEDGE DEEPENING	KNOWLEDGE CREATION
UNDERSTANDING ICT IN EDUCATION	Policy awareness	Policy understanding	Policy innovation
CURRICULUM AND ASSESSMENT	Basic knowledge	Knowledge application	Knowledge society skills
PEDAGOGY	Integrate technology	Complex problem solving	Self management
ICT	Basic tools	Complex tools	Pervasive tools
ORGANIZATION AND ADMINISTRATION	Standard classroom	Collaborative groups	Learning organizations
TEACHER PROFESSIONAL LEARNING	Digital literacy	Manage and guide	Teacher as model learner

Gambar 1. The UNESCO ICT Competency Framework For Teachers

Gambar 1 diatas merupakan peta kompetensi ICT yang terbagai kepada tiga level kompetensi. Setiap level kompetensi memiliki area implementasi yaitu area pada penggunaan teknologi, kurikulum dan asesmen, pedagogy, perangkat ITC, pengadministrasian, dan proses pembelajaran yang harus dilalui guru.



Kompetensi ICT yang dapat diidentifikasi berdasarkan kerangka UNESCO adalah sebagai berikut.

1. Literasi teknologi (*technology literacy*), adalah kemampuan menggunakan perangkat untuk memecahkan masalah, menganalisis informasi, dan memodelkan ide-ide kompleks. Guru harus memiliki kesadaran akan aturan yang berlaku (contoh : undang – undang ITE dan hak cipta). Secara teknis guru mengetahui perangkat standar yang digunakan serta berbagai fitur untuk mengintegrasikan ICT dalam proses pembelajaran.
2. Kedalaman pengetahuan (*knowledge*

*deepening*) merupakan level dimana guru memiliki “kemampuan untuk mengelola informasi”. Implementasi kemampuan ini seperti menggunakan ICT untuk mengelola tugas, berkolaborasi, mengadministrasikan proyek bersama siswa, dan menggunakan ICT untuk melakukan monitoring. Pada level ini guru harus belajar cara mengelola kelas dan melakukan bimbingan kepada siswa berbasis teknologi.

3. *Knowledge creation* sebagai level tertinggi adalah ketika guru mampu menciptakan proses transfer pengetahuan dalam siklus pembelajaran berbasis ICT. Pada level tersebut guru sudah mampu membuat sistem pembelajaran yang nyaman untuk diikuti oleh

siswa, menciptakan media pembelajaran yang baru (inovatif), serta menyajikan prosedur pembelajaran berbasis ICT yang efisien dan efektif. Misalkan dalam *E-learning* guru dapat membuat sistem pembelajar daring yang memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi, siswa dapat mengakses berbagai bentuk sumber belajar dengan cepat, serta guru dapat mengontrol interaksi dalam pembelajaran yang berjalan dalam sistem *e-learning*.

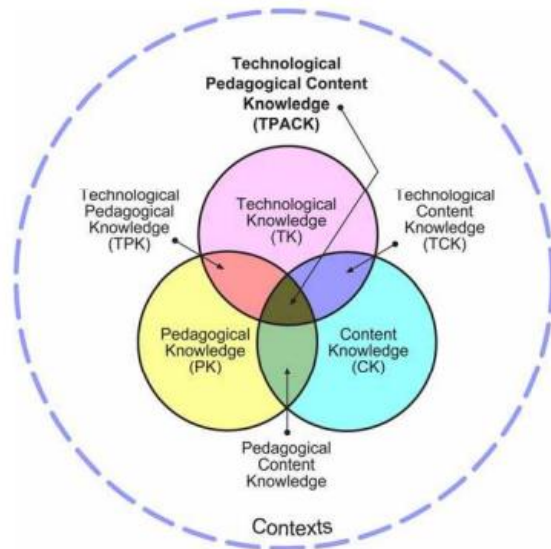
## **B. IMPLEMENTASI TPACK DALAM PEMBELAJARAN PAI**

Lembaga pendidikan Islam dan Pembelajaran Agama Islam khususnya dipaksa untuk menerapkan digitalisasi pembelajaran, sebagai dampak dari

pandemik dua tahun terakhir. Kesan tradisional masih melekat erat pada pembelajaran agama hingga saat ini. Pendidikan Agama Islam yang berjalan selama ini dilakukan dengan metode konvensional, baik dari aspek konten, proses, kurikulum dan penilaian dalam mencapai visi dan misi pembelajaran dalam mengembangkan dan “mengakreditasi” pengetahuan dan keterampilan siswa (Prasetia et al., 2021).

Pengembangan TPACK sebagai paradigma baru dalam Pendidikan Agama Islam masih sangat minim. Beberapa penelitian terkait TPACK pun belum menyentuh pembelajaran PAI secara utuh. Namun demikian TPACK mulai dikenalkan pada program profesi atau pendidikan persiapan guru yang dikemas dalam bentuk sistem *e-learning*.

Koehler et al. (2011) merumuskan kerangka TPACK yang diimplementasikan guru dalam pembelajaran terdiri dari tiga komponen seperti pada gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 2. Kerangka TPACK**

Pada gambar 2 di atas dapat diidentifikasi tiga komponen utama yaitu teknologi, konten, dan pedagogis. Dalam implementasi TPACK, teknologi

dipandang sebagai pendorong inovasi dalam pedagogi dan representasi konten pembelajaran. Sangat disayangkan jika teknologi yang digunakan guru tidak dirancang untuk tujuan pendidikan. Penggunaan teknologi bukanlah tambahan tetapi lebih merupakan bagian integral dari kinerja pengajaran. Pada intinya, dalam implementasi model TPACK perlu disediakan konteks pembelajaran yang menekankan ketiga domain pengetahuan ini secara bersama-sama.

Pendidikan Agama Islam memiliki tuntutan dimana bukan hanya menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, tapi juga menanamkan nilai-nilai Agama pada peserta didik. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan TPACK. Pada satu sisi kentalnya

sentuhan teknologi mungkin berdampak pada pengabaian nilai-nilai (asal canggih). Di sisi lain, Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat dikemas serba digital.

Guru PAI diharapkan tidak terfokus pada penggunaan teknologi saja, diperlukan kreativitas dan inovasi dalam menanamkan nilai-nilai agama berbasis teknologi. Beberapa langkah yang perlu ditempuh adalah sebagai berikut.

1. Hal pertama yang harus dilakukan dalam implementasi TPACK adalah memahami tubuh ilmu karakteristik kandungan Pendidikan Agama Islam secara mendalam (*the deep knowledge fundamentals*) sebagai sarana pengembangan yang lebih terarah.

2. Kedua yaitu memahami penyampaian materi sesuai perkembangan zaman. Guru harus mempelajari strategi berdialektika dan berinteraksi dengan siswa terkait materi yang akan disampaikan, serta memilih dan memilah teknologi yang relevan dengan materi Pendidikan Agama Islam.
3. Ketiga, Guru PAI perlu memiliki pemikiran positif bahwa setiap peserta didik memiliki potensi yang dapat “dieksternalisasikan” menjadi keterampilan yang adaptif sesuai dengan konteks zaman. Dengan demikian dalam memilih perangkat teknologi disesuaikan dengan keseharian peserta didik, agar



peserta didik belajar menggunakan teknologi untuk menelusuri nilai-nilai ajaran Islam yang relevan.

TPACK sebagai pendekatan pedagogis baru model pembelajaran pendidikan Islam memungkinkan guru pendidikan Islam menjadi agen perubahan, mendorong pendidikan Islam yang lebih merata, adaptif, dan andal dengan harapan zaman (Prasetia et al., 2021). Implementasi TPACK dalam pembelajaran PAI memerlukan lompatan berfikir dari guru PAI yang kritis, kreatif, dan sensitif untuk merespon berbagai tantangan era digital, khususnya pengemasan pembelajaran yang terdigitalisasi, namun tetap berfokus kepada target dari Pendidikan

Agama Islam yaitu penanaman nilai.

### **C. MENGENAL CANVA EDU**

Canva education (*Canva Edu*) merupakan *platform* yang hadir saat masa pembelajaran jarak jauh. Kehadiran platform ini didasari oleh kebutuhan akan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan walaupun dalam kondisi belajar secara daring (Putra, 2022). *Platform* ini memberikan opsi dalam mengembangkan media belajar secara digital, yang interaktif dan kolaboratif (High Tech Teacher Indonesia, 2021).

Secara teknis, Canva for Education merupakan alat bantu dalam membuat pelajaran secara menarik dan menjalankan aktivitas untuk siswa di kelas maupun online. Guru akan dapat mengakses ribuan template untuk subjek (mata pelajaran), nilai, atau

topik apa pun, serta semua fitur premium Canva yang dapat diakses guru secara gratis.

Beberapa keuntungan dalam menggunakan canva for education berdasarkan hasil riset terdahulu adalah sebagai berikut.

1. Kemudahan dalam memproduksi media /multimedia pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan menarik (Scardina, 2018)
2. Alat untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan tantangan yang dihadapi peserta didik dalam kesehariannya (Putra, 2022).
3. Berperan dalam memproduksi infografis digital yang mendukung pembelajaran *online* (Chicca & Chunta, 2020).
4. Berperan dalam memproduksi atau

mengembangkan poster pendidikan  
(Palazón-Herrera & Soria-Vílchez, 2021)

5. Memudahkan penyampaian materi dalam lingkungan digital (Zabiyeva et al., 2021).

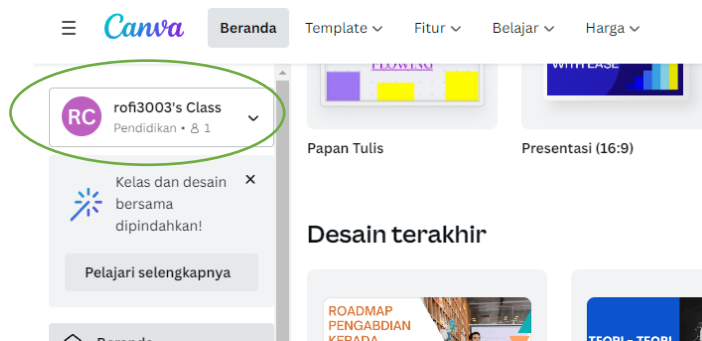
Akses Canva Edu dapat diperoleh guru dengan dua cara yaitu mendaftarkan melalui surel pribadi, atau menggunakan akun belajar.id. Guru melakukan registrasi pada aplikasi atau melalui website [www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](http://www.canva.com/id_id/pendidikan/).

Selanjutnya guru mengikuti setiap tahapan registrasi menggunakan surel pribadi yang dikehendakinya. Setelah proses registrasi selesai, guru memilih role sebagai “guru”.

Tahap kedua yaitu mengisi formulir atau data pekerjaan. Guru harus melengkapi data mapel dan kelas yang diampu, dan mengunggah bukti penugasan

yang sah seperti Surat Tugas, SK Guru Tetap, Sertifikasi, ataupun Jadwal Mengajar yang ditandatangani oleh Kepala Sekolah.

Tahap akhir adalah verifikasi yang dilakukan oleh tim canva. Proses tersebut biasanya berlangsung sekitar 2 x 24 jam. Jika disetujui, persetujuan akan dikirim melalui surel yang didaftarkan dan berubah status pada akun guru dengan format “nama guru+class”, seperti pada gambar berikut.



**Gambar 3. Tangkapan layar website canva edu yang telah terverifikasi**

#### **D. KETERKAITAN CANVA EDU DENGAN PENGEMBANGAN TPACK**

Kepopuleran canva sebagai *platform* pengembangan media belajar dan pembelajaran merupakan potensi dalam pengembangan kemampuan guru mengimplementasikan TPACK pada pembelajaran. Sebagai opsi pengembangan media pembelajaran, canva memiliki tampilan yang lebih segar dan kekinian dibandingkan aplikasi terdahulu seperti *MS. Power Point* (Leryan et al., 2018).

Dewi et al. (2022) melakukan pengembangan kompetensi TPACK kepada guru berbasis canva, dan diketahui terjadi peningkatan sebesar 44% pada kemampuan TPACK guru. Pada kegiatan tersebut guru terlatih dalam merancang rencana pembelajaran (RPP) berbasis TPACK , kuis asesmen, dan media

video pembelajaran.

Pemanfaatan canva dalam menciptakan media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan kapasitas guru dalam implementasi TPACK. Arifin et al. (2021) mengungkapkan kegiatan tersebut merupakan upaya optimalisasi kemampuan guru pada aspek *Technological Knowledge* (TK).

Dimensi *Technological Knowledge* merupakan dimensi paling dinamis, sejalan dengan perkembangan teknologi yang beragam. Jika guru tidak melakukan *upgrading* terhadap pengetahuan akan perkembangan teknologi akan mudah tertinggal. Koehler et al. (2011) mengemukakan bahwa TK merupakan cara berpikir tertentu tentang (pemahaman), dan bekerja dengan (kemampuan

teknis) teknologi. Dengan kedua hal tersebut guru akan mampu menggunakan teknologi sebagai sumberdaya pembelajaran.

Pada Canva Edu disediakan berbagai Pada Canva Edu disediakan berbagai *template* yang dapat menginspirasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Template* yang disediakan memenuhi setiap kebutuhan pembelajaran seperti pada gambar *template* untuk membuat bahan presentasi sebagai berikut.





## Merah Hijau dan Kuning Bergambar Matematika Seru Presentasi

Presentasi (16:9) • 1920 x 1080 piks

Sesuaikan template ini



## Presentasi Kuis Inggris Ilustratif Biru Kuning dan Merah

Presentasi (16:9) • 1920 x 1080 piks

Sesuaikan template ini



Gambar 4. Contoh template presentasi dalam canva edu

Canva edu memungkinkan guru untuk menelusuri beragam *template* yang disediakan. Guru cukup melihat kesesuaian *template* dengan materi yang akan diajarkan, dan aktivitas yang diinginkan.

Dalam canva edu beberapa pilihan *template* yang memenuhi kebutuhan pembelajaran yaitu info grafis, kuis, tabel, dan peta konsep. Guru akan lebih mudah dalam memahami fitur dan bentuk media berdasarkan *template* yang disediakan.

Setelah itu guru cukup melakukan penyesuaian terhadap *template* dengan materi pembelajaran. Guru cukup memilih fitur “sesuaikan *template* ini”. Proses tersebut dalam pengembangan media disebut dengan Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM).

*Template* yang disediakan memudahkan guru untuk memahami fitur –fitur canva dan

mengkreasikan media pembelajaran. Guru tidak perlu merancang media dari awal mendesain, dan lebih fokus kepada pengemasan konten dan aktivitas pembelajaran berdasarkan *template* yang disediakan.

## **E. PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS CANVA**

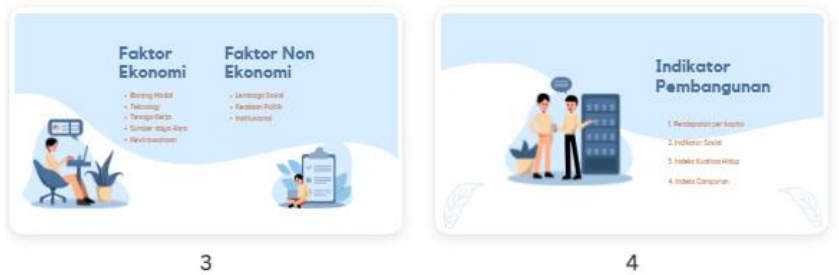
Slide Presentasi merupakan media yang umum digunakan dalam pembelajaran. Umumnya slide presentasi berisi poin-poin materi yang dibahas oleh guru, dan terkadang menjadi membosankan untuk disimak.

Canva edu memberikan beberapa opsi *template* presentasi pada fitur “presentasi pendidikan”. Beberapa *template* yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

## 1. Pengenalan Materi

Pada *template* ini setiap slide berisi uraian materi dengan pola apa, mengapa, dan bagaimana. Selain itu terdapat desain slide yang memudahkan dalam membuat poin uraian seperti ciri – ciri, jenis-jenis, atau bentuk bentuk, seperti pada gambar berikut ini.

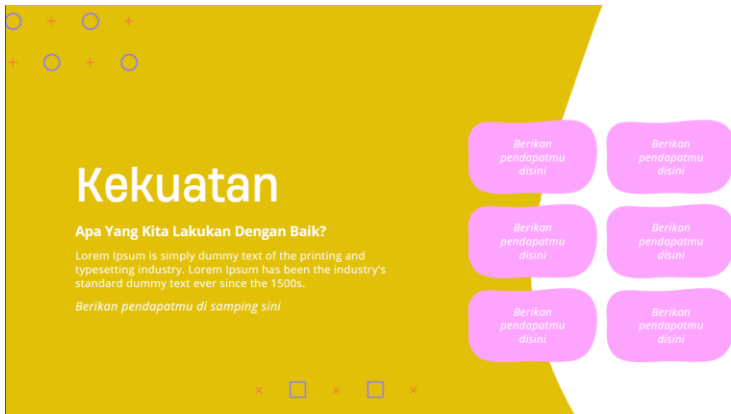




**Gambar 5. *Template* Presentasi Pengenalan Konsep**

## 2. *Brainstorming*

Pada *template* ini guru dapat menstimulasi siswa untuk mengemukakan pendapat. Bentuk utama pada *template ini* adalah pertanyaan terbuka, dan kolom yang dapat diisi bersama siswa, seperti pada gambar berikut.



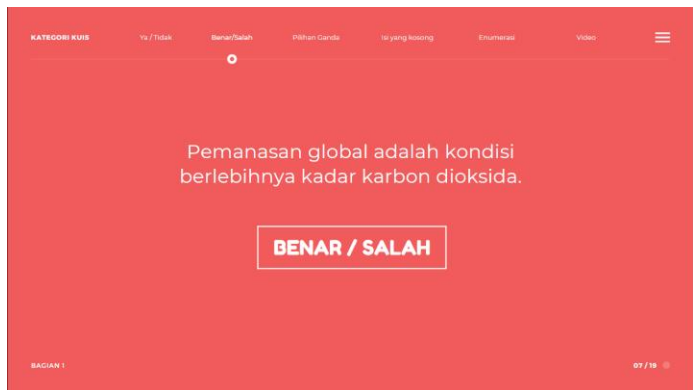
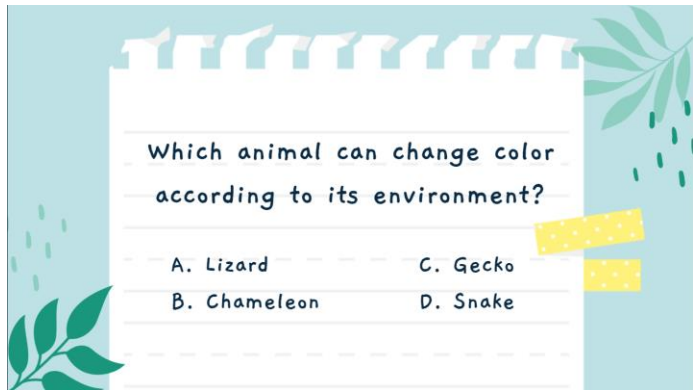
**Gambar 6. *Template brainstorming***

Penggunaan *template* ini diperuntukkan untuk sesi diskusi kelompok, ataupun curah pendapat secara umum. Bahkan guru dan siswa dapat berkolaborasi bersama dalam pembelajaran secara daring.

### 3. Kuis

*Canva Edu* menyediakan banyak bentuk kuis yang dapat ditampilkan dalam slide presentasi. Beberapa format kuis yang dapat disajikan adalah pilihan berganda, benar / salah, dan melengkapi

kata. Contoh kuis dalam slide presentasi dapat dilihat pada gambar berikut.





**Gambar 7. Contoh *Template* Kuis**

Pembuatan slide presentasi berbasis canva pada dasarnya bukan sekedar mendesain presentasi yang menarik, namun mengemas presentasi menjadi kegiatan belajar yang aktif dan berkesan. Beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam membuat slide presentasi berdasarkan rekomendasi Canva Education adalah sebagai berikut.

1. Tetap sederhana

Tampilkan slide dengan teks ringkas dan tidak perlu menjelaskan per poin hingga menurun. Aturlah agar satu slide mengusung



satu pesan alias sederhana.

2. Singkat, padat, jelas

Gunakan kalimat yang tidak terlampau panjang, sehingga memudahkan seseorang dalam membaca.

3. Memerhatikan kontras

Pengaturan kontras yang seimbang, membantu audiens memperhatikan dengan cepat untuk melihat mana pesan utama dan menangkap pesan kunci yang disampaikan.

4. Sejajarkan setiap elemen

Inti dari prinsip penjajaran adalah menempatkan setiap elemen dalam slide saling terhubung satu sama lain sehingga menjadi harmonis.

## 5. Saling berkesinambungan

Warna, logo, font, dan elemen desain lainnya, mesti dibuat berkesinambungan demi menciptakan karya visual yang tematik.

Setiap poin yang disampaikan di atas hakikatnya telah tercerminkan dalam template yang disediakan. Guru hanya perlu menyesuaikan dan memilih materi yang akan disampaikan, dan kegiatan yang perlu dilakukan dalam mengkaji materi tersebut. Selanjutnya tinggal memilih template dan elemen atau ilustrasi yang sesuai.

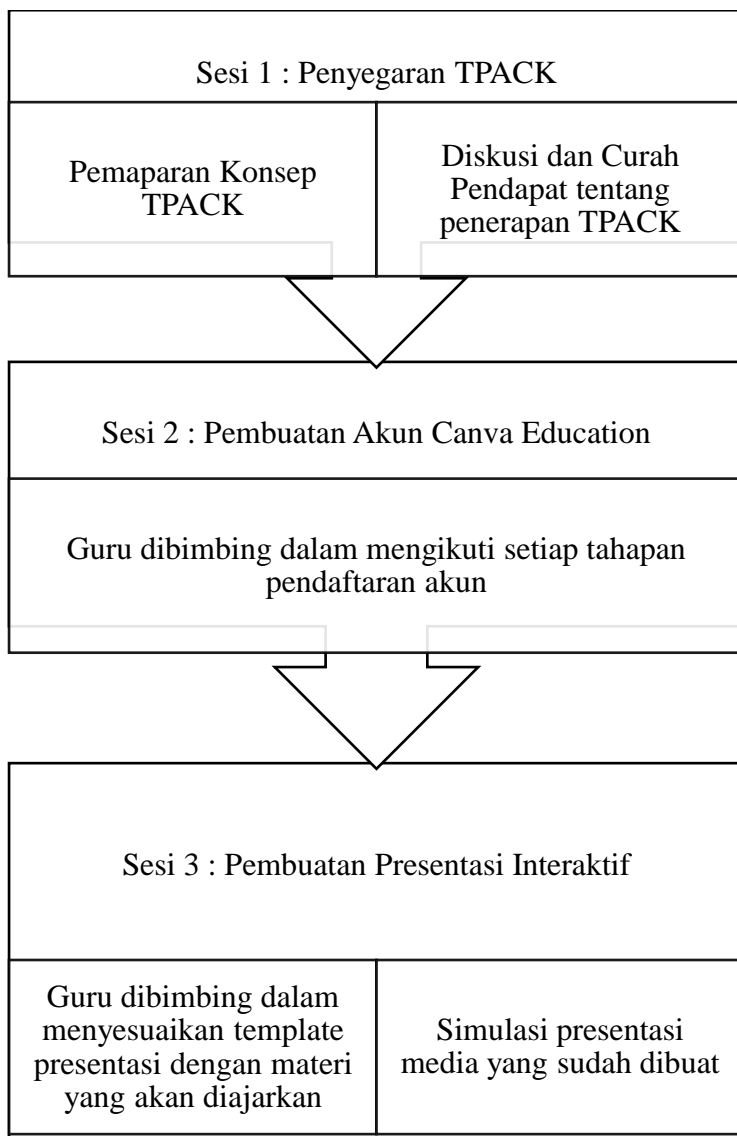
## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **A. Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan. Isu yang menjadi fokus pengabdian ialah pengembangan kompetensi ICT (*technological knowledge*) dalam membuat media pembelajaran. Peserta mendapatkan penyegaran kembali tentang implementasi TPACK dalam pembelajaran, dibimbing untuk dapat memiliki canva education, dan mendapatkan pelatihan membuat presentasi interaktif menggunakan canva education.

Kerangka metode pemecahan masalah yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat disajikan pada gambar diagram berikut ini.



**Gambar 8. Kerangka Penyelesaian Masalah**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan tiga metode sebagai berikut.

1. Pertama, metode yang digunakan adalah ceramah. Pemateri memberikan paparan mengenai TPACK kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.
2. Kedua, metode yang digunakan adalah pendampingan. Guru didampingi dalam membuat akun canva education dan memahami fitur yang ada pada canva education untuk membuat presentasi interaktif.
3. Ketiga, metode yang digunakan adalah pelatihan. Guru dilatih untuk dapat memanfaatkan fitur dan menyesuaikan *template* kepada materi pembelajaran yang akan

disampaikan di kelas, kemudian diakhiri dengan simulasi yang dilakukan dihadapan peserta lain. Peserta pun akan mendapatkan saran perbaikan

## **B. Realisasi**

Realisasi kegiatan dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2022, dan 3 -4 September 2022. Kegiatan difokuskan di Laboratorium SMPIT Riyadhushshalihin. Keseluruhan kegiatan yang dilakukan terbagi pada tiga sesi kegiatan, yang dimulai dari pengantar hingga simulasi akhir. Setiap dosen anggota pelaksana kegiatan pkm diberikan alokasi waktu yang berbeda beda sesuai dengan bobot materi yang disampaikan.

## **C. Sasaran dan Target Kegiatan**

Kegiatan PKM diikuti oleh 20 orang Guru SMPIT Riyadhushshalihin. Kegiatan dihadiri juga

oleh Kepala Sekolah SMPIT Riyadhusshalihin, serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMPIT Riyadhusshalihin.

#### **D. Langkah-Langkah Pelaksanaan**

Langkah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dengan tiga tahapan utama yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

##### **A. Persiapan**

Pada tahap ini tim PKM melakukan observasi awal kondisi sekolah mitra, meminta izin kepada Kepala Sekolah, dan membuat kesepakatan pelaksanaan.

Tim berhasil memperoleh kesepakatan waktu dan tempat pelaksanaan. Sekolah pun menyanggupi untuk menyiapkan guru peserta PKM serta peralatan penunjang terlaksananya kegiatan PKM.

## B. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah pada rencana penyelesaian masalah. Tim melakukan pelaksanaan PKM sesuai dengan rencana yaitu pada tanggal 27 Agustus 2022, dan 3 -4 September 2022. Pada kegiatan ini dilakukan tiga sesi kegiatan yaitu diskusi, pelatihan, dan simulasi.

## C. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melakukan dua kegiatan yaitu observasi selama proses PKM dan pengumpulan data melalui angket yang dibagikan setelah sesi kegiatan berakhir. Angket dibagikan melalui tautan *google form*.



## E. Metode Evaluasi

Evaluasi terhadap ketercapaian target Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan menggunakan angket terkait kompetensi ICT bagi guru. Angket yang diberikan memiliki Sembilan item yang mewakili komponen pada TPACK. Kisi –kisi angket yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi – Kisi Angket

<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Item</b>
<i>Technological</i>	Pemahaman	guru	3
<i>Knowledge</i>	terhadap fitur perangkat teknologi		
<i>Content</i>	Pemahaman	guru	3
<i>Knowledge</i>	terhadap mengemas	cara konten	

---

	pembelajaran kepada		
	aplikasi teknologi yang		
	digunakan		

---

<i>Pedagogical</i>	Pemahaman	guru	3
<i>Knowledge</i>	terhadap	cara	
	menyampaikan materi		
	berbasis teknologi		

---

Setiap item pernyataan memiliki tiga pilihan jawaban yaitu 1) Mahir, 2) Belum Mahir, 3) Tidak Mahir. Angket diberikan melalui tautan <https://forms.gle/dHv3hxAfV9vHD3be8>.

Ketercapaian target Pengabdian Kepada Masyarakat dilihat melalui persentase setiap item dan aspek. Jika persentasenya kemahiran kurang dari 30%, maka dapat dipahami target tersebut belum tercapai secara menyeluruh.

## **BAB IV**

### **HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Kegiatan**

##### **1. Hasil Realisasi Kegiatan**

Sesi satu dibuka dengan paparan oleh Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PAI, mengenai Urgensi TPACK dalam Pembelajaran Agama serta penyegaran terhadap konsep TPACK. Peserta menunjukkan antusias pada materi yang disampaikan, serta menunjukkan digitalisasi pembelajaran tidak dapat dihindari dan membuka berbagai kemungkinan media pembelajaran. Selain itu guru perlu menerapkan TPACK agar pembelajaran PAI semakin relevan dan aktif.

Topik diskusi utama yang diangkat dalam sesi ini adalah bagaimana agar teknologi dapat membantu siswa dalam belajar. Peserta menyepakati bahwa kuncinya tetap pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Suasana pelaksanaan kegiatan pada sesi pertama dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Suasana Pelaksanaan Sesi 1

Hasil kegiatan dalam sesi I ialah peserta semakin sadar akan kompetensi ICT terutama dalam Pembelajaran Agama terutama agar penyampaian materi dapat lebih aktif dan menyenangkan. Kesalahan memilih dan menggunakan perangkat teknologi akan mengakibatkan tidak efektifnya pembelajaran seperti yang terjadi pada saat pembelajaran daring sebelumnya.

Pada sesi pertama muncul berbagai pertanyaan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dan teknologi apa yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Tim PKM menjawab pertanyaan tersebut pada sesi II dan III.

Pada sesia kedua Tim PKM membantu guru – guru peserta pelatihan untuk membuat akun canva

education. Namun sebelumnya peserta dikenalkan kepada aplikasi *canva education*. Peserta antusias untuk mengenali *canva education* karena dipandang masih baru dan jarang digunakan.

Pada sesi kedua Tim PKM menjadi fasilitator agar guru peserta pelatihan dapat mengikuti langkah –langkah pendaftaran. Terjadi hambatan dalam pendaftaran akun, karena peserta belum memiliki berkas yang harus diunggah sebagai validasi data keguruan, namun Kepala Sekolah dengan sigap menyebarkan berkas melalui *group whats app* sehingga peserta dapat dengan cepat mengunggah berkas yang dibutuhkan.

Suasana kegiatan pendaftaran akun cava education dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Suasana Pendaftaran Akun Canva  
Education

Selanjutnya sesi dilanjutkan dengan cara mengemas materi pembelajaran kedalam slide presentasi melalui canva education. Sesi ini masih dipimpin oleh Ahmad Rofi Suryahadikusumah, M.Pd. selaku fasilitator dan Dosen ICT

Pembelajaran.

Materi yang disampaikan berkenaan dengan poin-poin berikut.

- a. Pengenalan *template* dan memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- b. Komposisi slide
- c. Penggunaan elemen dalam presentasi
- d. Merumuskan kalimat dalam presentasi
- e. Komposisi warna dan gambar yang efisien dalam slide presentasi.

Pada sesi ini peserta menunjukkan fokus yang baik dalam memahami materi. Umumnya peserta dapat mengikuti materi, namun masih beradaptasi dengan penggunaan kata kunci untuk mencari elemen yang dibutuhkan dalam slide presentasi.



Suasana pelaksanaan sesi pengemasan materi pembelajaran dalam slide berbasis canva education dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 11. Suasana Sesi Pengemasan Materi Pembelajaran Menggunakan Canva Education

Pada sesi ini diskusi dilakukan bersamaan dengan sesi simulasi agar kegiatan lebih efisien dan dapat menghasilkan media yang diharapkan. Umumnya peserta dapat membuat tiga – lima slide

materi. Kesulitan yang paling dirasakan adalah penggunaan Bahasa Arab karena canva education masih belum terkoneksi dengan tata tulis arab.

Pada sesi simulasi pun terdapat dua peserta yang maju untuk menguji media yang dibuatnya. Dalam sesi simulasi peserta diberikan masukan agar media yang digunakan lebih efektif. Masukan yang diberikan antara lain sebagai berikut.

- a. Alur materi perlu diperhatikan kembali
- b. Video yang dimasukkan pada presentasi sebaiknya dijadikan bahan tukar pendapat dengan siswa, sehingga presentasi akan semakin interaktif dan dapat diinternalisasi oleh siswa
- c. Sebaiknya pada akhir slide diberikan penguatan berupa penugasan.

## **2. Hasil Evaluasi Kegiatan**

Hasil evaluasi kegiatan yang diperoleh oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat dibagi kepada tiga kompetensi yaitu *Technological Knowledge* (TK) , *Content Knowledge* (CK) , dan *Pedagogical Knowledge* (PK). Berikut ini hasil evaluasi pada setiap kompetensi.

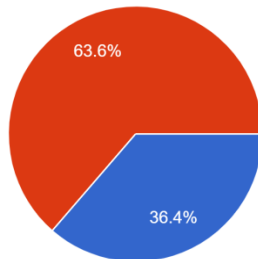
### *a. Technological Knowledge (TK)*

Kompetensi TK berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap fitur teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini penguasaan terhadap canva dan slide presentasi. Tiga hal yang dievaluasi antara lain yaitu.

- 1) Guru mampu memahami karakteristik media (TK1)
- 2) Guru mampu menentukan treatment berbasis media / teknologi (TK 2)

3) Guru mampu mengoptimalkan fitur aplikasi dalam membuat media pembelajaran (TK3).

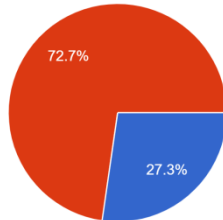
Pada TK 1 secara umum (63.6%) peserta sudah mampu memahami karakteristik media pembelajaran. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 12. Hasil Evaluasi TK 1**

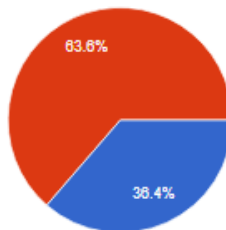
Pada TK 2 secara umum (72.7%) peserta sudah mampu menentukan treatment dan partisipasi siswa dalam merancang media pembelajaran. Hasil evaluasi pada poin

tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 13. Hasil Evaluasi TK 2**

Pada TK 3 secara umum (63.6%) peserta sudah mampu mengoptimalkan fitur aplikasi dalam membuat media pembelajaran. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 14. Hasil Evaluasi TK3**

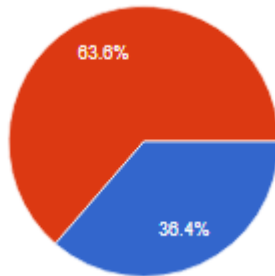
Hasil evaluasi pada kompetensi Technological Knowledge (TK) menunjukkan secara umum peserta mampu menguasai setelah mengikuti pelatihan yang diberikan. Namun dalam optimalisasi fitur aplikasi untuk keperluan pembelajaran masih harus dilatih lebih lanjut, karena muara dari penguasaan pengetahuan teknologi adalah mampu melakukan optimalisasi.

b. *Content Knowledge* (CK)

Kompetensi CK berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap proses pengemasan materi pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis ICT Dalam hal ini penguasaan terhadap pengemasan materi dalam slide presentasi. Tiga hal yang dievaluasi antara lain yaitu.

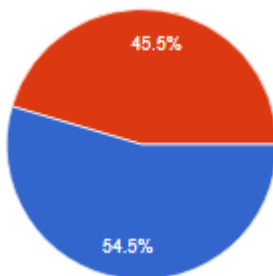
- 1) Guru mampu menganalisis karakteristik materi yang akan dimuat pada media pembelajaran (CK1)
- 2) Guru mampu membuat naskah media/storyboard sebelum memproduksi media (CK 2)
- 3) Guru mampu meramu materi yang interaktif dalam media pembelajarann (CK3).

Pada CK 1 secara umum (63.6%) peserta sudah mampu menganalisis karakteristik materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 15. Hasil Evaluasi CK 1**

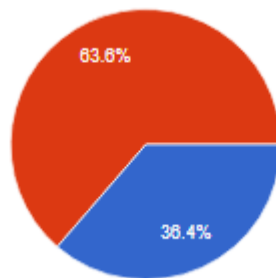
Pada CK 2 secara umum (54.5%) peserta belum mahir dalam Membuat naskah media/ *storyboard* sebelum memproduksi media. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 16. Hasil Evaluasi CK 2**



Pada CK 3 secara umum (63.6%) peserta sudah mahir dalam meramu materi yang interaktif dalam media pembelajaran. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 17. Hasil Evaluasi CK 3**

Hasil evaluasi pada kompetensi *Content Knowledge* (CK) menunjukkan secara umum peserta memiliki penguasaan kompetensi yang diberikan pada pelatihan. Namun dalam membuat naskah / *story board* masih banyak

yang belum menguasai. Hal tersebut sejalan dengan temuan ketika simulasi dimana peserta kesulitan dalam membuat alur materi. Umumnya peserta menggunakan *feeling* dalam menyusun alur materi dalam slide presentasi.

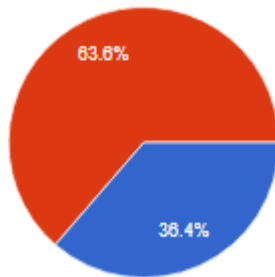
c. *Pedagogical Knowledge* (PK)

Kompetensi PK berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap proses penyampaian materi pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien melalui teknologi yang digunakan. Dalam hal ini peserta memperkirakan media yang berhasil dibuat akan mampu meningkatkan aktivitas belajar atau tidak. Tiga hal yang dievaluasi antara lain yaitu.

- 1) Guru mampu menilai media yang digunakan membuat proses belajar lebih efisien (PK1)

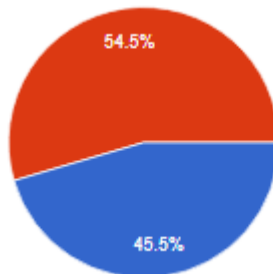
- 2) Guru mampu menilai media teknologi yang digunakan membuat proses belajar lebih hidup (PK 2)
- 3) Guru mampu menilai media teknologi yang digunakan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (PK3).

Pada PK 1 secara umum (63.6%) peserta sudah menilai media teknologi yang dibuat cukup mendekati efisiensi proses belajar. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



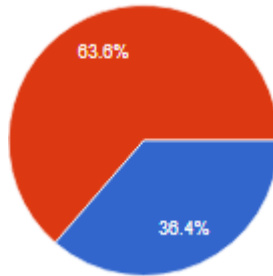
**Gambar 18. Hasil Evaluasi PK1**

Pada PK 2 secara umum (54.5%) peserta menilai teknologi yang digunakan mungkin akan membuat proses belajar lebih hidup. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 19. Hasil Evaluasi PK2**

Pada PK 3 secara umum (63.6%) peserta menilai teknologi yang digunakan mungkin akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil evaluasi pada poin tersebut dapat dilihat pada gambar tangkapan layar *google form* berikut ini.



**Gambar 20. Hasil Evaluasi PK3**

Hasil evaluasi pada kompetensi *Pedagogical Knowledge (PK)* menunjukkan secara umum peserta masih ragu akan teknologi yang berhasil dibuatnya dalam sesi pelatihan. Hal tersebut sejalan dengan temuan ketika simulasi dimana hanya dua orang yang maju untuk mensimulasikan media teknologi yang berhasil dibuat. Sehingga akan wajar jika umumnya masih ragu dengan media yang berhasil dibuatnya.

## **B. Pembahasan**

Hasil dari kegiatan Pelatihan ICT Untuk Pembelajaran Bagi Guru Guru SMPIT Riyadhusshalihin Cimanuk Kabupaten Pandeglang menunjukkan pencapaian yang diharapkan. Penguasaan kompetensi ICT terlihat memenuhi target berdasarkan hasil evaluasi.

Namun demikian terdapat beberapa poin yang masih memerlukan perhatian yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan untuk mengoptimalkan fitur aplikasi untuk keperluan pembelajaran masih harus dilatih lebih lanjut
2. Penguasaan dalam membuat naskah / story board dalam pembelajaran perlu dilatihkan kembali karena berdampak kepada alur pembelajaran berbasis teknologi yang akan dilakukan

3. Guru masih ragu akan keandalan media teknologi yang dibuatnya dalam menjadikan pembelajaran yang lebih hidup dan meningkatkan interaksi pembelajaran.

Ketiga poin tersebut merupakan keterbatasan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan. Secara operasional memang tiga sesi yang dilakukan tidak akan mampu menguatkan kompetensi ICT secara keseluruhan.

Landasan utama agar guru pendidikan agama dapat mengoptimalkan ICT dalam pembelajaran adalah pemahaman terhadap konten materi. Hal pertama yang harus dilakukan dalam implementasi TPACK adalah memahami tubuh ilmu karakteristik kandungan Pendidikan Agama Islam secara mendalam (*the deep knowledge fundamentals*)

sebagai sarana pengembangan yang lebih terarah.

Berdasarkan refleksi kegiatan PKM yang dilaksanakan, kiranya dibutuhkan upaya lain dalam pengembangan TPACK pada guru pendidikan agama yang berfokus kepada *Pedagogical Content Knowledge*. Dalam bahasa lain adalah pengembangan kompetensi pedagogis berbasis konten dan teknologi.

*Pedagogical Content Knowledge* (PCK) diperlukan agar guru mampu mengkreasikan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, baik melalui perangkat teknologi maupun klasikal (Rosyid, 2016). Sesuai dengan hasil temuan pada refleksi bahwa guru masih belum yakin dengan nilai manfaat yang dapat disampaikan melalui media teknologi yang dirancangnya.



Suminawati (Wulandari & Iriani, 2018) menjelaskan bahwa komponen PCK berkaitan dengan pemahaman materi yang diajarkan, pengelolaan kelas, penugasan yang diberikan kepada siswa, dan perencanaan pembelajaran. Dengan demikian komponen ini akan menentukan kecakapan guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam proses belajar yang diselenggarakan.

Kemampuan PCK yang dimiliki guru mendukung kompetensi ICT dengan beberapa alasan berikut.

1. Pemahaman terhadap materi yang mendalam memudahkan guru untuk menguraikan aktivitas belajar berbasis ICT
2. Guru akan lebih mudah menciptakan proses belajar yang bermakna

3. Guru akan lebih mudah menentukan perilaku yang akan ditampilkan dalam pembelajaran berbasis ICT (apakah cukup memfasilitasi siswa, atau lebih aktif mengeksplorasi materi)

Rosyid (2016) menjelaskan bahwa dengan peningkatan PCK tidak dapat dipisahkan antara pedagogi dengan konten pembelajaran, melainkan sebuah kesatuan. Guru perlu memahami bahwa konten yang berbeda jika disampaikan dengan metode atau teknologi yang berbeda akan memunculkan hasil yang berbeda juga. Dengan demikian guru akan memiliki keuikan dan kekhasan masing masing dalam menyampaikan materi berbasis teknologi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pelaksanaan PKM yang bertemakan “Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan ICT Untuk Pembelajaran“ dapat membantu Guru-guru di SMPIT Riyadhussalihin telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mampu membantu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT melalui canva education. Dalam peningkatan kompetesni ICT pun umumnya mencapai target, berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan.

Kegiatan menghasilkan pemahaman guru tentang fitur dan template dalam pembuatan media berbasiskan canva education sebagai implementasi *Technological Knowledge*. Dalam penguasaan *Content Knowledge* guru masih kurang mampu

menguraikan materi pada naskah / story board. Sedangkan dalam aspek *Pedagogical Knowledge* masih ada keraguan dalam menilai efektivitas media teknologi yang dibuat. Dengan demikian diperlukan pelatihan selanjutnya yang berfokus kepada *Pedagogical Content Knowledge*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021).  
Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi  
Untuk Meningkatkan Technological Knowledge  
Guru Sekolah Menengah Di Kabupaten Gowa.  
*Seminar Nasional Pengabdian Kepada  
Masyarakat.*
- Chicca, J., & Chunta, K. (2020). Engaging Students  
With Visual Stories: Using Infographics In  
Nursing Education. *Teaching And Learning In  
Nursing, 15*(1).
- Dewi, K. H. S., Melati, I. G. A. S., Purnaya, I. G. P.,  
& Pratama, A. E. (2022). OPTIMALISASI  
KETERAMPILAN GURU MERANCANG  
PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS  
TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL AND

CONTENT KNOWLADGE. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4).

Eliyanto, E., Adesta, E., & Fatimah, S. (2021). Islamic Education Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Study In Indonesia. *Edukasia Islamika*, 6(2).

Herliani, A., & Wahyudin, D. (2018). Pemetaan Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Guru Pada Dimensi Pedagogik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2).

High Tech Teacher Indonesia. (2021). *Special Class #18 – Project Centered Course] :Membangun Kelas Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Peserta Didik Digital Nativemelalui Canva For Education*. <https://Hightechteacher.Id/Special->

Class-18-Project-Centered-Course-  
Membangun-Kelas-Kreatif-Dan-Kolaboratif-  
Untuk-Peserta-Didik-Digital-Native-Melalui-  
Canva-For-Education/

Koehler, M. J., Mishra, P., Bouck, E. C., Deschryver, M., Kereluik, K., Shin, T. S., Wolf, L. ., & Olf, L. G. (2011). Deep-Play: Developing TPACK For 21st Century Teachers. *Int. J. Learning Technology*, 6(2).

Leryan, L. P. A., P., D. C., P., H. M., & I., P. B. (2018). The Use Of Canvaapplication As An Innovate Presentation Media Learning History. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1.

Mcdougall, A. (2008). Models And Practices In Teacher Education Programs For Teaching With And About IT. In *International Handbook*

*Of Information Technology In Primary And Secondary Education.* Springer.

Murti, K. E. (2015). *Pendidikan Abad 21 Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di SMK.* P4tksbjogja.Com.

Palazón-Herrera, J., & Soria-Vílchez, A. (2021). Students' Perception And Academic Performance In A Flipped Classroom Model Within Early Childhood Education Degree. *Heliyon*, 7(4).

Prasetia, S. A., Khalidiyah, T., & Arif, S. (2021). TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE: A New Pedagogical Approach In Islamic Education In The Pandemic Era. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2).



Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1).

Qing, Z., & Qizhong, O. (2012). Study Oncultivation Of Teachers' ICT Ability. *7th Nternational Conference Oncomputer Science & Education(ICCSE)*.

Rosyid, A. (2016). Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia Di Era MEA. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.

Scardina, C. (2018). Library Signage: Creating Aesthetics With Canva. *Teacher Librarian*, 45(5).

Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M.

J. (2014). *Handbook Of Research On Educational Communications And Technology: Fourth Edition*. Springer.

Wulandari, M. R., & Iriani, A. (2018).

Pengembangan Modul Pelatihan Pedagogical Content Knowledge (Pck) Dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Dan Kompetensi Pedagogik Guru Matematika SMP. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2).

Yuldasheva, L. R. (2021). ICT-COMPETENCE AS

A PROFESSIONAL CHARACTERISTIC OF A MODERN TEACHER. *International Journal Of World Languages*, 1(2).

Zabiyeva, K., Seitova, S., Andasbayev, Y. S.,

Tasbolatova, R., & Ibraeva, S. N. (2021).

Methodology For Using Web Technologies To  
Develop The Intellectual Abilities Of Future  
Mathematics Teachers. *Thinking Skills And  
Creativity, 41.*