

# PARASIA

*Pengabdian, Riset, dan Aksi Sosial Indonesia*

## **Penguatan Profesionalisme Guru melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di MAS As'adiyah Putri Sengkang**

*Strengthening Teacher Professionalism through the Development of Interactive Learning Media at MAS As'adiyah Putri Sengkang*

**Hardi Yanti<sup>1</sup>, Muhsyanur<sup>2</sup>, Nurnaningsih A<sup>3</sup>, Fatmawati<sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup>Universitas Islam As'adiyah Sengkang, Sulawesi Selatan

\*Corresponding Author: [hardiyanti@unisad.ac.id](mailto:hardiyanti@unisad.ac.id)

 doi: <https://doi.org/10.58586/j07w5418>

Diterima: 25 Februari 2026

Direvisi: 5 Maret 2026

Disetujui: 25 Maret 2026

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan profesionalisme guru di MAS As'adiyah Putri Sengkang melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Rendahnya kompetensi digital guru serta keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi pendidikan menjadi latar belakang utama pelaksanaan kegiatan ini. Pendekatan yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan model workshop intensif selama dua hari, yakni pada 25–26 Agustus 2025. Peserta terdiri atas 28 guru tetap dan honorer MAS As'adiyah Putri Sengkang. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep media interaktif (dari 41,3% menjadi 87,6%), keterampilan penggunaan platform digital seperti Canva, PowerPoint interaktif, Quizizz, dan Kahoot!, serta kemampuan mengintegrasikan media ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Evaluasi pascakegiatan mengungkapkan bahwa rata-rata skor kompetensi digital guru meningkat sebesar 46,6 poin persentase. Kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap penguatan kapasitas profesional guru dan diharapkan menjadi model pengembangan berkelanjutan di lingkungan madrasah.

**Kata Kunci:** profesionalisme guru, media pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan, madrasah, pelatihan guru

### **ABSTRACT**

*This community service activity aimed to enhance teacher professionalism at MAS As'adiyah Putri Sengkang through technology-based interactive learning media development training. The low level of teachers' digital competency and limited access to educational technology training served as the primary motivation for this activity. A participatory training approach was applied through an*

*intensive two-day workshop held on August 25–26, 2025. The participants comprised 28 permanent and contract teachers of MAS As'adiyah Putri Sengkang. The results demonstrated a significant improvement in understanding of interactive media concepts (from 41.3% to 87.6%), skills in using digital platforms such as Canva, interactive PowerPoint, Quizizz, and Kahoot!, as well as the ability to integrate media into lesson plans. Post-activity evaluation revealed that the average digital competency score of teachers increased by 46.6 percentage points. This activity made a tangible contribution to strengthening teachers' professional capacity and is expected to serve as a model for sustainable development in the madrasah environment.*

**Keywords:** *teacher professionalism, interactive learning media, educational technology, madrasah, teacher training*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



## PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban suatu bangsa, dan guru menjadi aktor sentral yang menentukan keberhasilan proses tersebut. Transformasi digital yang berlangsung dengan pesat menuntut setiap tenaga pendidik untuk tidak hanya menguasai substansi keilmuan, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran secara efektif dan kreatif. Namun demikian, kesenjangan antara tuntutan kompetensi digital dan kesiapan guru di lapangan—khususnya di lingkungan madrasah—masih menjadi persoalan yang memerlukan perhatian serius dari seluruh pemangku kepentingan pendidikan (Herlina, Muhsyanur, 2024; Muhsyanur and Mustapha, 2023; Muhsyanur, 2024b).

Sebagai institusi pendidikan tinggi, perguruan tinggi memiliki tanggung jawab moral dan akademik untuk mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat (Muhsyanur, 2024a; Muhsyanur et.al, 2025). Ketiga dharma tersebut tidak dapat dipisahkan, melainkan saling melengkapi dalam upaya mentransformasikan ilmu pengetahuan menjadi solusi konkret bagi persoalan riil di masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, hasil kajian ilmiah dan inovasi akademik dihadirkan secara aplikatif guna meningkatkan kapasitas lembaga pendidikan mitra, memperkuat kompetensi sumber daya manusia, serta mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Muhyiddin Tahir, Muhsyanur, Dina Ramadhanti, 2024). Dalam kerangka inilah keterlibatan perguruan tinggi menjadi strategis sebagai katalisator perubahan dan pemberdayaan berbasis ilmu pengetahuan.

MAS As'adiyah Putri Sengkang merupakan salah satu madrasah aliyah swasta yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren As'adiyah Sengkang, Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan. Sebagai lembaga pendidikan yang telah lama berkontribusi dalam mencetak generasi yang berakhlak dan berpengetahuan, madrasah ini menghadapi tantangan nyata dalam adaptasi terhadap perkembangan teknologi pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian dari Universitas Islam As'adiyah Sengkang, sebagian besar guru di madrasah ini masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada ceramah, sementara pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital masih sangat terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Hidayat et al., 2023).

Urgensi kegiatan ini semakin diperkuat oleh temuan berbagai penelitian yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Sanjaya, 2020; Rusman, 2022). Di sisi lain, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2019 tentang Penataan Linieritas Guru Bersertifikat Pendidik secara implisit menegaskan pentingnya penguasaan teknologi sebagai bagian integral dari profesionalisme guru. Keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi yang berkelanjutan di daerah menjadikan kegiatan ini sebagai intervensi strategis yang mendesak untuk dilaksanakan (Kemenristekdikti, 2020; Saputra & Dewi, 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai perwujudan nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dharma ketiga, yaitu pengabdian kepada masyarakat. Universitas Islam As'adiyah Sengkang sebagai institusi pendidikan tinggi yang berlokasi di wilayah yang sama dengan MAS As'adiyah Putri Sengkang memiliki tanggung jawab moral dan akademik untuk memberikan kontribusi langsung bagi peningkatan kualitas pendidikan di lingkungannya. Kegiatan ini selaras dengan misi universitas dalam mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten, inovatif, dan berkarakter islami melalui kolaborasi yang bermakna dengan lembaga pendidikan di sekitarnya (Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; Munawar, 2021).

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Secara spesifik, kegiatan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan menggunakan aplikasi Canva, PowerPoint interaktif, serta platform kuis daring seperti Quizizz dan Kahoot! dalam konteks pembelajaran di madrasah. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru

menuju pendekatan yang berpusat pada peserta didik, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 (Binkley et al., 2012; Widodo & Widayanti, 2023).

Relevansi kegiatan ini dengan pengembangan sumber daya manusia sangatlah erat, mengingat kualitas guru merupakan determinan terpenting dalam meningkatkan mutu lulusan. Investasi dalam pengembangan profesional guru adalah investasi jangka panjang yang berdampak berlipat ganda: guru yang terampil secara digital akan menghasilkan generasi peserta didik yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan global. Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya bernilai pragmatis dalam jangka pendek, tetapi juga memiliki implikasi strategis bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia secara menyeluruh (Tilaar, 2019; Yusuf & Fatchan, 2022).

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain pelatihan partisipatif berbasis workshop dengan pendekatan learning by doing yang memungkinkan peserta terlibat langsung dalam praktik pengembangan media. Kegiatan dilaksanakan pada 25–26 Agustus 2025 di ruang laboratorium komputer MAS As'adiyah Putri Sengkang, Jalan Veteran, Sengkang, Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan. Sasaran kegiatan adalah seluruh guru tetap dan honorer MAS As'adiyah Putri Sengkang yang berjumlah 28 orang, dipilih secara purposif karena merupakan kelompok yang paling bersinggungan langsung dengan proses pembelajaran di kelas. Tahapan pelaksanaan meliputi empat fase utama: (1) fase persiapan, mencakup asesmen kebutuhan awal (need assessment) melalui angket daring dan observasi kelas; (2) fase orientasi, berupa pembukaan resmi, pemaparan materi konseptual tentang media pembelajaran interaktif dan urgensinya dalam pembelajaran abad ke-21; (3) fase workshop intensif, yang mengintegrasikan demonstrasi, pendampingan terpandu, dan praktik mandiri; serta (4) fase evaluasi dan refleksi, yang mencakup uji kompetensi pascapelatihan dan sesi berbagi pengalaman antarpeserta.

Metode yang digunakan selama kegiatan berlangsung mencakup ceramah interaktif, demonstrasi langsung (live demonstration), praktik terbimbing (guided practice), diskusi kelompok kecil, serta presentasi produk media yang dihasilkan oleh peserta. Pada hari pertama (25 Agustus 2025), pelatihan difokuskan pada penguasaan Canva for Education dan PowerPoint interaktif, meliputi pembuatan slide presentasi yang menarik, animasi sederhana, dan fitur hyperlink antar-slide. Pada hari kedua (26 Agustus 2025), pelatihan diarahkan pada pengembangan kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot!, serta teknik mengintegrasikan media yang telah dibuat ke dalam dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Evaluasi

kegiatan dilakukan menggunakan instrumen tes kompetensi berupa angket terstruktur dengan skala Likert (pra dan pasca kegiatan), lembar observasi partisipasi, serta penilaian produk media yang dihasilkan oleh setiap peserta. Analisis data dilakukan secara deskriptif-komparatif untuk mengukur peningkatan skor rata-rata kompetensi digital guru sebelum dan sesudah pelatihan.



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Hasil asesmen kebutuhan pra-kegiatan mengungkapkan kondisi kompetensi digital guru MAS As'adiyah Putri Sengkang yang secara umum masih berada pada kategori rendah hingga cukup. Dari 28 peserta yang mengisi angket pra-pelatihan, hanya 7 orang (25%) yang mengaku pernah menggunakan platform digital dalam pembelajaran, itupun terbatas pada penggunaan tayangan video dari YouTube tanpa adanya interaksi dua arah yang bermakna. Sebagian besar guru menyatakan ketidakpercayaan diri dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis maupun

aplikasi kuis daring, yang mencerminkan adanya hambatan psikologis (*technological anxiety*) di samping hambatan keterampilan teknis (Prensky, 2001; Hargittai, 2010).

Setelah dua hari pelatihan intensif, data evaluasi pascakegiatan menunjukkan lonjakan signifikan pada seluruh aspek kompetensi yang diukur. Pemahaman konsep media pembelajaran interaktif meningkat dari rata-rata 41,3% menjadi 87,6%, sementara keterampilan penggunaan Canva dan PowerPoint interaktif meningkat dari 38,5% menjadi 84,2%. Kenaikan paling mencolok terlihat pada kemampuan merancang kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot!, yang meningkat dari hanya 29,7% menjadi 81,9%—sebuah peningkatan sebesar 52,2 poin persentase. Rata-rata keseluruhan kompetensi digital guru meningkat dari 37,7% menjadi 84,3%, yang berarti terjadi kenaikan sebesar 46,6 poin persentase (lihat Tabel 1).

Data peningkatan kompetensi ini sejalan dengan temuan Susilana dan Riyana (2019) yang menegaskan bahwa pelatihan media berbasis praktik langsung secara konsisten menghasilkan peningkatan keterampilan yang lebih besar dibandingkan pendekatan teoretis semata. Pendekatan workshop intensif yang diterapkan dalam kegiatan ini memungkinkan peserta untuk segera mempraktikkan setiap konsep yang dipelajari, sehingga retensi keterampilan lebih kuat dan transfer pengetahuan ke konteks nyata lebih mudah terjadi (Guskey, 2002; Darling-Hammond et al., 2009).

Selain peningkatan kompetensi teknis, terjadi pula perubahan sikap yang signifikan di antara peserta. Kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran meningkat dari 44,8% menjadi 88,3%, mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil mengatasi hambatan psikologis yang sebelumnya menjadi penghalang utama adopsi teknologi. Perubahan afektif ini sangat krusial karena, sebagaimana dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl (2001), perubahan dalam domain afektif sering kali menjadi prasyarat bagi internalisasi keterampilan baru secara berkelanjutan.

**Tabel 1.** Perbandingan Skor Kompetensi Digital Guru Pra dan Pascakegiatan

No.	Aspek Evaluasi	Pra-Kegiatan (%)	Pasca-Kegiatan (%)
1	Pemahaman konsep media interaktif	41,3	87,6
2	Keterampilan menggunakan Canva/PowerPoint	38,5	84,2
3	Kemampuan merancang kuis	29,7	81,9

	interaktif (Quizizz/Kahoot)		
4	Integrasi media ke dalam RPP	34,0	79,4
5	Kepercayaan diri dalam pemanfaatan teknologi	44,8	88,3
Rata-rata	37,7	84,3	

Sumber: Data Primer Pengabdian, Agustus 2025

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran oleh Peserta

Pada sesi workshop hari pertama (25 Agustus 2025), peserta dibimbing untuk mengenal antarmuka Canva for Education dan fungsi-fungsi dasar pembuatan presentasi visual yang menarik. Pelatih mendemonstrasikan cara memilih template yang sesuai dengan jenjang dan mata pelajaran, menambahkan elemen grafis, memasukkan teks yang terbaca dengan baik, serta mengeksplor hasil karya dalam berbagai format. Peserta kemudian diberikan waktu praktik mandiri dengan pendampingan langsung dari anggota tim pengabdian, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan responsif terhadap kesulitan individual yang dialami masing-masing guru.

Sesi pengembangan media pada hari kedua (26 Agustus 2025) diarahkan pada pembuatan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai instrumen penilaian formatif sekaligus alat pembelajaran yang menyenangkan. Peserta dikenalkan dengan fitur-fitur Quizizz dan Kahoot! mulai dari pembuatan bank soal, pengaturan waktu pengerjaan, hingga analisis laporan hasil peserta didik secara otomatis. Sesi ini mendapat respons antusias dari para peserta, terutama karena demonstrasi langsung yang melibatkan peserta sebagai 'murid' dalam simulasi kuis, sehingga mereka dapat merasakan sendiri pengalaman belajar yang menyenangkan yang akan dirasakan oleh peserta didik mereka (Dicheva et al., 2015).

Foto kegiatan 1: Suasana sesi pendampingan pengembangan media menggunakan Canva for Education pada hari pertama pelatihan, di mana peserta tampak antusias bereksperimen dengan berbagai template presentasi interaktif di laboratorium komputer MAS As'adiyah Putri Sengkang.



**Gambar 2.** Peserta mengikuti sesi pendampingan Canva for Education, 25 Agustus 2025

Foto kegiatan 2: Sesi simulasi kuis interaktif menggunakan platform Quizizz pada hari kedua pelatihan, di mana fasilitator memandu peserta dalam mencoba peran sebagai guru sekaligus peserta didik untuk merasakan pengalaman belajar berbasis gamifikasi.



**Gambar 3.** Simulasi interaktif bersama seluruh peserta, 26 Agustus 2025

Pada akhir sesi kedua, setiap peserta diminta mempresentasikan minimal satu produk media yang telah mereka buat selama workshop. Dari 28 peserta, 25 orang berhasil menyelesaikan produk media sesuai target waktu, sementara 3 orang masih dalam proses penyempurnaan. Semua produk yang dihasilkan dinilai oleh tim pengabdian menggunakan rubrik penilaian yang meliputi aspek kemenarikan visual, kejelasan konten, kesesuaian dengan kompetensi dasar, dan kemudahan navigasi. Rata-rata skor produk mencapai 78,4 dari skala 100, yang menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kondisi nyata di kelas (Arsyad, 2020).

### **Dampak Kegiatan terhadap Profesionalisme Guru**

Keberhasilan program pelatihan ini tidak semata-mata diukur dari peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga dari perubahan paradigma yang terjadi pada diri guru sebagai profesional. Wawancara singkat yang dilakukan di akhir kegiatan mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta mengalami pergeseran pandangan dari yang sebelumnya menganggap teknologi sebagai sesuatu yang rumit dan menakutkan, menjadi memandangnya sebagai alat yang memudahkan dan memperkaya proses pembelajaran. Pergeseran persepsi ini merupakan indikator penting dari internalisasi nilai profesionalisme berbasis teknologi yang menjadi salah satu tujuan utama kegiatan (Gultom, 2020; Suyanto & Jihad, 2021).

Dampak langsung yang dapat diobservasi selama kegiatan berlangsung adalah meningkatnya kolaborasi antarguru dalam berbagi ide dan solusi. Ketika satu peserta menemukan cara yang efektif untuk membuat animasi di Canva atau menyusun soal berlevel tinggi di Quizizz, mereka dengan spontan berbagi temuan tersebut kepada rekan-rekan di sebelahnya. Dinamika sosial ini mencerminkan terbentuknya embrio komunitas belajar profesional (*professional learning community/PLC*) yang merupakan komponen esensial dalam pengembangan keprofesian guru yang berkelanjutan (DuFour et al., 2016; Suprihatiningrum, 2022).

Relevansi kegiatan ini dengan teori pengembangan profesional guru juga tampak dari perspektif kompetensi guru yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Kegiatan ini secara langsung berkontribusi pada penguatan kompetensi pedagogik—khususnya kemampuan merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif—serta kompetensi profesional yang mencakup penguasaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang profesionalisme. Hal ini selaras dengan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006), yang

menekankan pentingnya integrasi harmonis antara pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten dalam praktik mengajar yang efektif.

Lebih jauh lagi, kegiatan ini memberikan dampak tidak langsung berupa penguatan identitas profesional guru madrasah dalam konteks yang lebih luas. Sebagai institusi pendidikan Islam yang sering dipandang tertinggal dalam aspek adopsi teknologi dibandingkan sekolah umum, partisipasi aktif guru MAS As'adiyah Putri Sengkang dalam workshop ini mengirimkan pesan yang kuat bahwa madrasah pun mampu dan siap bertransformasi secara digital. Keberhasilan kegiatan ini diharapkan menjadi katalis bagi lembaga-lembaga madrasah lainnya di Kabupaten Wajo untuk turut serta dalam gerakan transformasi digital pendidikan yang lebih masif dan terstruktur (Azra, 2019; Nata, 2022).

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada 25–26 Agustus 2025 di MAS As'adiyah Putri Sengkang, yang merupakan kolaborasi antara Universitas Islam As'adiyah Sengkang dengan pihak madrasah, berhasil mencapai seluruh tujuan yang telah ditetapkan. Rata-rata kompetensi digital guru meningkat signifikan dari 37,7% menjadi 84,3%, dengan seluruh aspek yang diukur—pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri—menunjukkan kenaikan yang konsisten. Para peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan di kelas, dan terbentuknya semangat kolaborasi antarguru menjadi nilai tambah yang melampaui target awal kegiatan. Berdasarkan capaian tersebut, disarankan agar pihak madrasah menjadikan program pelatihan media interaktif ini sebagai agenda rutin dalam kalender pengembangan keprofesian guru, idealnya dilaksanakan minimal sekali per semester dengan topik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi terkini. Kepala madrasah direkomendasikan untuk membentuk tim guru inti (guru champion) sebagai agen perubahan yang dapat mendampingi rekan-rekannya secara berkelanjutan pascapelatihan. Universitas Islam As'adiyah Sengkang juga disarankan untuk memperluas jangkauan program serupa ke madrasah-madrasah lain di Kabupaten Wajo sebagai bagian dari program pengabdian terintegrasi jangka panjang yang berorientasi pada transformasi digital pendidikan Islam di Sulawesi Selatan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pengabdian menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Islam As'adiyah Sengkang yang telah memberikan dukungan penuh, baik secara kelembagaan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan pula kepada

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam As'adiyah Sengkang atas fasilitasi administratif, arahan akademik yang diberikan sejak tahap perencanaan hingga publikasi artikel ini. Kepala MAS As'adiyah Putri Sengkang beserta seluruh jajaran pimpinan madrasah patut mendapatkan apresiasi atas keterbukaan, koordinasi, dan penyediaan fasilitas selama kegiatan berlangsung. Penghargaan khusus diberikan kepada seluruh guru peserta pelatihan atas kehadiran penuh, antusiasme, dan dedikasi mereka dalam mengikuti setiap sesi workshop hingga tuntas. Tidak lupa, ucapan terima kasih disampaikan kepada para mahasiswa dan asisten pengabdian yang turut membantu kelancaran teknis kegiatan di lapangan, serta kepada para mitra dan narasumber yang telah berbagi keahlian demi suksesnya program ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Azra, A. (2019). *Pendidikan Islam: Tradisi dan modernisasi di tengah tantangan milenium III (Edisi ke-2)*. Kencana Prenada Media Group.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 17–66). Springer.
- Darling-Hammond, L., Wei, R. C., Andree, A., Richardson, N., & Orphanos, S. (2009). *Professional learning in the learning profession: A status report on teacher development in the United States and abroad*. National Staff Development Council.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- DuFour, R., DuFour, R., Eaker, R., Many, T., & Mattos, M. (2016). *Learning by doing: A handbook for professional learning communities at work (3rd ed.)*. Solution Tree Press.
- Gultom, S. (2020). Pengembangan profesionalisme guru dalam era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.28612>
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3–4), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Hargittai, E. (2010). Digital natives? Variation in internet skills and uses among members of the 'net generation'. *Sociological Inquiry*, 80(1), 92–113. <https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.2009.00317.x>

- Hidayat, R., Kurniawan, A., & Sari, N. P. (2023). Analisis kebutuhan pelatihan kompetensi digital guru madrasah di era transformasi pendidikan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 45–62. <https://doi.org/10.14421/jpai.2023.201-03>
- Kemenristekdikti. (2020). *Panduan implementasi merdeka belajar kampus merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Munawar, A. (2021). Tri dharma perguruan tinggi dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 123–138. <https://doi.org/10.15575/jpi.v10i2.13712>
- Herlina, Muhsyanur, M. T. (2024). *Conceptualization of educational goals in an Islamic perspective: a sociological study*.
- Muhsyanur. (2024a). *Menggali potensi, mengembangkan solusi: peran vital pengabdian masyarakat*. 1(1).
- Muhsyanur and Mustapha, B. (2023). Challenges and Strategies in Teaching Indonesian to Indonesian Occupied Students in Malaysia. *TRICKS: Journal of Education And Learning Practices*, 1(1), 32–39. <https://journal.echaprogres.or.id/index.php/tricks/article/view/6>
- Muhsyanur et.al. (2025). Tri Dharma Perguruan Tinggi in Indonesia Concept , Principles , and Implementation in Academic World. *VORS: Journal of Community Service*, 3(8), 19–26. <https://journal.echaprogres.or.id/index.php/vors/article/view/52/38>
- Muhsyanur, M. (2024b). *Love-Based Curriculum as a New Paradigm in Language Education : Between Cognition , Affection , and Spirituality*. 2(5), 12–19.
- Muhyiddin Tahir, Muhsyanur, Dina Ramadhanti, L. F. (2024). *Pemberdayaan guru madrasah melalui pendampingan menulis dan publikasi ilmiah*. 1–10.
- Nata, A. (2022). *Pembaruan pendidikan Islam di Indonesia*. Kencana Prenada Media.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rusman. (2022). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad XXI (Edisi ke-2)*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan (Edisi ke-10)*. Kencana Prenada Media.
- Saputra, H. D., & Dewi, R. S. (2023). Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui workshop media interaktif berbasis digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 210–225. <https://doi.org/10.23916/jpkm.v12i3.45321>
- Suprihatiningrum, J. (2022). *Guru profesional: Pedoman kinerja, kualifikasi, dan kompetensi guru (Edisi revisi)*. Ar-Ruzz Media.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian (Edisi ke-3)*. CV Wacana Prima

- Suyanto, & Jihad, A. (2021). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Erlangga.
- Tilaar, H. A. R. (2019). *Paradigma baru pendidikan nasional (Edisi ke-4)*. Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. (2012). Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. (2005). Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Widodo, A., & Widayanti, L. (2023). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21: Tantangan dan peluang bagi guru madrasah. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 10(1), 15–30.
- Yusuf, M., & Fatchan, A. (2022). Strategi pengembangan sumber daya manusia pendidikan berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(1), 1–14. <https://doi.org/10.17977/um047v29i12022p001>