



Lokakarya Pengembangan Teknologi Pendidikan bagi Guru-Guru di Desa Ujung Gunung Ilir

Serepina Hasibuan^{1*}, Nova Ritonga², Desmon Adu³, Setiaman Larosa⁴,

Daniel⁵, Rudy Roberto Walean⁶, Saedo Marbun⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Sekolah Tinggi Teologi Mawar Saron Lampung

*E-mail: serepinahasibuan1991@gmail.com

Abstract

The digital era certainly has implications for the use of technology in the world of education. The more developed the times, the more superior the resources. One of the standards of excellence of an educational institution is the sophisticated technology used. Therefore, technology needs to be mastered by educational actors. PkM activities are carried out by the tutoring method where teachers are directly guided in technology practice. Before carrying out PkM activities, the team conducted observations and interviews with several teachers and after the activities the team evaluated the results of the activities. PkM conducted by STTMSL lecturers and students aims to equip elementary, middle and high school teachers around the campus environment with adequate technological capabilities for this digital era. The activity carried out on November 15, 2022 was held with three sessions, namely: making creative and interactive PPT slides, making questions and assessment graphs from google forms and how to use them and introducing the Canva application as one of the applications that help teachers to prepare designs for certificates, diplomas, flyers, posters, advertisements, short videos for learning, and so on. Through this activity, teachers can improve their self-competence, especially in terms of utilizing technology to support learning in schools.

Keywords: canva; digital; google forms; workshop; powerpoint; technology

Abstrak

Era digital tentunya berimplikasi pada penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Semakin berkembangnya zaman maka semakin unggul pula sumber dayanya. Salah satu standar keunggulan suatu lembaga pendidikan adalah canggihnya teknologi yang digunakan. Oleh karena itu, teknologi perlu dikuasai oleh pelaku pendidikan. Kegiatan PkM dilakukan dengan metode tutoring di mana guru secara langsung dibimbing dalam praktik teknologi. Sebelum melaksanakan kegiatan PkM, Tim melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa guru dan setelah kegiatan tim melakukan evaluasi hasil kegiatan. PkM yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa STTMSL bertujuan untuk memperlengkapi guru-guru SD, SMP dan SMA di sekitar lingkungan kampus dengan kemampuan teknologi yang memadai untuk era digital ini. Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 15 November 2022 diselenggarakan dengan tiga sesi yakni: membuat slide PPT kreatif dan interaktif, membuat soal dan grafik penilaian dari *google form* dan bagaimana penggunaannya serta memperkenalkan aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi yang membantu guru untuk mempersiapkan desain sertifikat, ijazah, *flyer*, poster, iklan, video singkat untuk pembelajaran, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan ini, guru-guru dapat meningkatkan kompetensi diri khususnya dalam hal memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: canva; digital; formulir google; lokakarya; powerpoint; teknologi



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi tidak akan dapat dihindari karena sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan.¹ Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif.² Syahrizal mengutip Haryanto mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai cabang ilmu, studi dan praktik etis, yang menjadi sarana untuk memudahkan berlangsungnya pembelajaran, dan sebagai proses menyeluruh dalam menyelidiki persoalan, mencari solusi, mengadakan penilaian serta manajemen bagaimana cara penyelesaian masalah yang berhubungan dengan pendidikan.³

Teknologi pendidikan adalah hal relevan yang dibutuhkan oleh para guru termasuk guru-guru di Desa Ujung Gunung Ilir di Tulang bawang, Lampung, namun fakta di lapangan menunjukkan tingkat pengetahuan guru tentang teknologi pendidikan masih rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi pembelajaran selama pandemi kurang lebih dua tahun belakangan. Para guru yang tidak diizinkan mengajar tatap muka karena alasan *social distancing* tidak berupaya memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran di sekolah, misalnya guru tidak mengadakan *zoom meeting* untuk proses belajar mengajar, tidak menggunakan *google form* dalam memberikan tugas/PR, tidak memahami cara membuat PPT/video pembelajaran untuk peserta didik dan lain sebagainya. Hal yang dilakukan adalah sebatas pemberian tugas melalui chat grup di *Whatsapp*.

Pengumpulan tugas pun tidak dikontrol dengan baik. Pada jenjang SD, komunikasi pembelajaran lebih intens dengan orang tua daripada peserta didiknya, bahkan tidak jarang orang tua yang mengerjakan tugas anaknya. Nilai peserta didik bagus tetapi bukan mereka

¹ Nurdyansyah, "Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan," *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan* (2017): 1–22, [http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber%20Daya%20dalam%20Teknologi%20Pendidikan.pdf).

² "Arti Kata Teknologi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," accessed November 9, 2022, <https://kbbi.web.id/teknologi>.

³ Irvan Syahrizal, "Konsep Teknologi Pendidikan," in *Teknologi Pendidikan* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1–14, [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Lhh-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=perkembangan+teknologi+pendidikan&ots=WTGtHhER4Q&sig=PpAbv vQZ26cUYHa59w7Q1wEIfho&redir_esc=y#v=onepage&q=perkembangan teknologi pendidikan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Lhh-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=perkembangan+teknologi+pendidikan&ots=WTGtHhER4Q&sig=PpAbv vQZ26cUYHa59w7Q1wEIfho&redir_esc=y#v=onepage&q=perkembangan%20teknologi%20pendidikan&f=false).

yang mengerjakan melainkan orang tuanya. Orang tua hanya berfokus pada nilai bukan proses pembelajaran, ditambah lagi apabila ada materi yang dijelaskan hanya sebatas pemberian foto catatan tulisan tangan guru tersebut. Guru tidak menyampaikannya secara langsung, guru hanya disibukkan dengan hal-hal administratif di sekolah, sehingga siklus pembelajaran seperti ini tentu berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran. Ukuran peningkatan prestasi murid yang berstandar nilai PR sebenarnya tidak menjadi ukuran yang tepat untuk menunjukkan kualitas pembelajaran karena orang tua tidak jujur dalam mengajari anak mereka, selain itu guru tidak mampu memberikan kualitas pembelajaran secara langsung lewat media, misalnya *handphone*.

Masalah ini perlu direspons dengan pemberian pelatihan guru mengenai teknologi pendidikan bagi guru-guru di Desa Ujung Gunung Ilir sekitarnya, karena itu STT Mawar Saron Lampung (STTMSL) menginisiasi suatu lokakarya yang bertema Lokakarya Pengembangan Teknologi Pendidikan bagi Guru. Dalam lokakarya, guru tidak diberikan pemaparan teori yang panjang melainkan teknis pelaksanaan secara langsung yang dipandu dengan tutor, jadi masing-masing guru diberikan ruang untuk mempraktikkan langsung materi yang disampaikan oleh narasumber. Melalui kegiatan ini, diharapkan semua guru yang mengikuti acara tersebut mendapatkan pengetahuan baru yang dapat bermanfaat untuk peningkatan kualitas kerja guru di sekolah.

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) STTMSL didahului dengan observasi fenomenologis yang mana tim mengirim utusan untuk mengamati secara langsung kegiatan di sekolah-sekolah sekitar STTMSL dan bagaimana guru mengajar, media serta teknologi apa yang digunakan. Dari hasil observasi tersebut ditemukan bahwa seluruh sekolah tersebut masih minim menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Hal-hal yang menjadi pemicunya adalah usia guru yang tidak produktif (rata-rata sudah diatas 40 tahun) yang kurang melek teknologi,⁴ ketersediaan media pembelajaran sangat terbatas, jaringan internet yang tidak stabil,⁵ dan kurangnya tenaga IT di sekolah. Baik di jenjang SMA, SMP terlebih SD, penggunaan teknologi pendidikan tidak memadai. Menurut pengakuan salah satu narasumber, faktanya masih ada guru di sekolah tersebut yang belum mengerti menggunakan

⁴ Alyan Fatwa, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 20–30.

⁵ Ibid.

laptop, *smartphone* dan proyektor, apalagi harus menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi. Ada juga guru yang tidak dapat atau jarang sekali mengembangkan diri dengan sumber belajar digital, seperti membaca ataupun men-*download e-book*, mencari informasi di internet, mengikuti seminar dari *youtube*, dan lain sebagainya.⁶

Percepatan dalam hal teknologi adalah sebuah keniscayaan di zaman digital ini yang perlu ditanggapi dengan cepat oleh para penggerak pendidikan.⁷ Bagaimana jika guru ketinggalan dalam hal teknologi? STTMSL meresponns permasalahan tersebut dengan mengadakan suatu kegiatan yang bersifat pelatihan bagi para guru SD, SMP dan SMA di sekitar kampus dalam bentuk Pengabdian kepada masyarakat (PkM). Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PkM tersebut adalah lokakarya.⁸ Lokakarya dilakukan dalam rangka memperingati hari PGRI ke-77. Melalui kegiatan PkM ini diharapkan guru-guru sudah mulai dan atau meningkatkan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran di kelas masing-masing dan aktivitas sekolah lainnya. Dengan menggunakan teknologi pendidikan, diharapkan pembelajaran yang disampaikan guru lebih kreatif, inovatif, interaktif dan menyenangkan.⁹

METODE

Langkah-langkah yang ditempuh untuk pelaksanaan PkM ini adalah observasi, wawancara dengan beberapa guru mengenai kebutuhan materi, mengadakan kegiatan lokakarya dengan metode *tutoring* (pembimbingan setiap guru/peserta), dan evaluasi hasil kegiatan. Setelah 3 tahapan tersebut, maka Tim melakukan penulisan artikel PkM. Penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif yang menjelaskan rangkaian PkM dalam bentuk deskripsi berdasarkan fakta di lapangan, sementara evaluasi kegiatan menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan kuisisioner skala likert untuk mengetahui tingkat kepuasan

⁶ Sella Mawarni and Ali Muhtadi, "Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 84–96.

⁷ Aulia Romadona, "Perkembangan Teknologi Pendidikan: Peluang Meningkatkan Kompetensi Guru 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED* (2011): 435–442.

⁸ Lokakarya adalah pertemuan antara para ahli (pakar) untuk membahas masalah praktis atau yang bersangkutan dengan pelaksanaan dalam bidang keahliannya. Bacaan lebih lanjut, Husnul Khotimah, Eka Yuli Astuti, and Desi Apriani, "Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan Dan Tantangan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (2019): 357–368.

⁹ Yusufhadi Miarso, "Peningkatan Kualifikasi Guru Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Penabur* 7, no. 10 (2008): 66–83.

peserta PkM dalam mengikuti kegiatan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dilakukan dalam tiga sesi pembahasan topik yang berbeda. *Pertama*, tim memberikan pelatihan tentang bagaimana membuat slide PPT yang kreatif dan interaktif. *Kedua*, tim memperkenalkan sebuah aplikasi pendukung untuk paparan materi presentasi yakni Canva. *Ketiga*, tim melatih guru-guru membuat soal-soal mata pelajaran seperti matematika, kewarganegaraan, dan soal lainnya menggunakan *google form*.

Sesi 1: Membuat Slide PPT (*Powerpoint Text*) yang Kreatif dan Interaktif

Sesi pertama membahas tentang bagaimana cara membuat slide powerpoint yang kreatif dan interaktif.¹⁰ Slide powerpoint adalah bahan presentasi guru untuk menyampaikan materinya. Slide yang tidak didesain secara kreatif tidak akan menarik perhatian pendengar, karena itu tampilan slide bukan hal yang sepele melainkan harus dipersiapkan sebaik mungkin. Dalam sesi pertama ini, pemateri menjelaskan berbagai fitur yang ada di microsoft power point supaya dimaksimalkan penggunaannya sehingga slide menarik perhatian peserta didik. Guru sebaiknya memperhatikan warna, bentuk tulisan, ukuran tulisan, kata-kata inti dalam bahan ajar, menambah gambar dan menggunakan animasi gerakan slide, selain itu peserta juga diajarkan bagaimana cara memasukkan musik dan video ke dalam power point. Tambahan musik dan video dalam slide biasanya disukai daripada tulisan saja. Pemateri juga mengajak guru-guru/peserta menggunakan slide PPT untuk membuat kuis/pertanyaan pilihan ganda dengan menambahkan suara pada pilihan jawaban yang benar atau salah. Icon yang lucu dan menarik juga bisa dipakai untuk semakin meningkatkan interaksi guru dan peserta didik.

¹⁰ Jenri Ambarita and Agusthina Siahaya, "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Interaktif," *Leecom 2*, no. 2 (2019).



Gambar 1: Berbagai Tools di Power Point



Gambar 2 : Cara Memasukkan Video dan Musik di Slide PPT

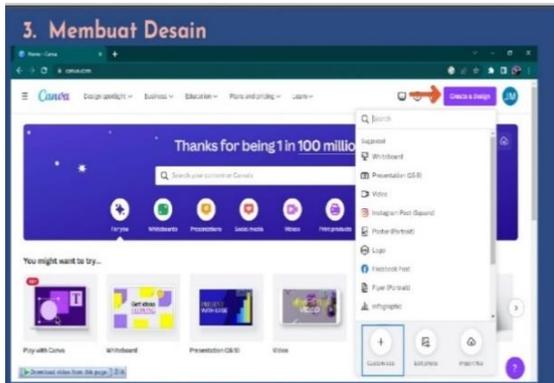
Sesi 2: Memperkenalkan Aplikasi Canva

Berhubung Canva adalah salah satu aplikasi yang belum banyak diketahui kalangan umum, maka pemateri dua berusaha memperkenalkan aplikasi ini secara detail namun sederhana sehingga mudah dipahami orang awam. Canva adalah sebuah *platform* pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada *software* grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa digunakan secara *online* melalui *browser* desktop atau *download* aplikasi *mobile*-nya melalui App atau *Play Store*. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro).

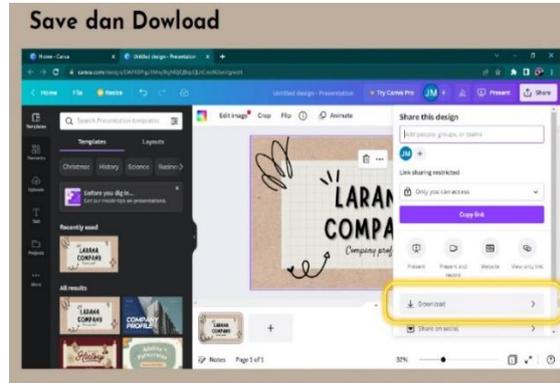
Kegunaan Canva, antara lain: 1) Membuat presentasi mirip PowerPoint. 2) Membuat konten Instagram untuk *feed*, *story*, dan *Ads* dengan pilihan animasi atau statik. 3) Mendesain postingan, *cover*, *Ads*, *event cover*, *Facebook* video, dan *story Facebook*. 4) Mengedit video untuk berbagai *platform* media sosial, seperti *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, *Pinterest*, *LinkedIn*, dan *YouTube*. 5) Mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *business card*, *newsletter*, dan *invoice* untuk kebutuhan bisnis dan sebagai *digital marketing tools*. 6) Membantu menyusun format *resume*, CV, *letterhead*, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan. 7) Menyusun infografis, *mind map*, kolase foto, *virtual background*, format kalender, *worksheet*, *planner*, peta konsep, dan *wallpaper/background* layar *gadget*.

Selain memperkenalkan Canva, pemateri juga mengajak peserta untuk mencoba aplikasi tersebut dengan memberi contoh cara membuat presentasi bahan ajar, mirip dengan *slide* PPT namun lebih mudah karena desain-desain yang sudah disiapkan secara *online* (apabila sudah memahami cara penggunaannya).

Untuk penggunaan aplikasi ini, beberapa hal yang harus dilakukan antara lain: *download* aplikasi dari *play store*, membuat akun, membuat desain, menyimpan dan *download* kembali ke perangkat komputer. Semua tindakan pada Canva membutuhkan kuota internet yang stabil.



Gambar 3 : Cara Membuat Desain pada Canva



Gambar 4 : Cara Menyimpan dan Men-download Desain Canva

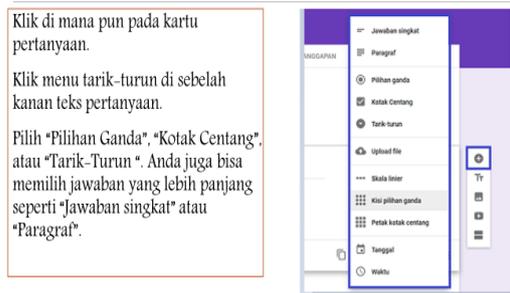
Sesi 3: Membuat Formulir *Google* dan Cara Penggunaannya¹¹

Pemateri 3 memberikan pelatihan tentang cara membuat soal melalui *google form*. Biasanya soal hanya berupa teks saja, namun pada lokakarya ini, pemateri memberikan berbagai fitur yang bisa digunakan untuk soal-soal yang rumit seperti matematika yang harus memakai simbol-simbol ataupun rumus tertentu, selain itu pemateri juga melatih peserta untuk mendesain soal yang lebih menarik, misalnya memasukkan suatu video ke *google form* dan gambar tertentu yang berkaitan dengan pelajaran.

Setelah melatih cara pembuatan soal di *google form*, peserta juga dilatih untuk dapat membagikan atau mendistribusikan soal ke peserta didik lewat *link* atau *email*. Biasanya peserta didik mempunyai *smartphone* yang langsung dapat mengakses *link* soal dan mengerjakannya menggunakan *gadget* mereka, karena itu guru perlu belajar memahami cara membagikan *link google form* di grup kelas ataupun secara pribadi ke orang tua murid. Setelah soal dijawab oleh peserta didik, guru juga dilatih untuk meninjau jawaban dan mencatat nilai yang diperoleh peserta didik. Dengan *google form*, penilaian tidak perlu lagi dilakukan secara manual, lebih mudah dan menghemat waktu.

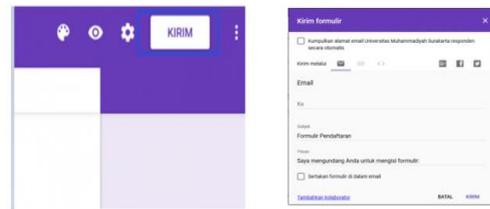
¹¹ Jenri Ambarita, Ester Yuniati, and Nurmiani Sinaga, "Persepsi Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia Terhadap Pembelajaran Online Di Tengah Covid-19 Dan Era Industri 4.0," *Jurnal Shanana* 4, no. 2 (2020): 174–193.

Pilih jenis pertanyaan. Anda memiliki beberapa cara untuk menampilkan pertanyaan. Untuk mengubah jenis pertanyaan Anda.



Gambar 5 : Cara Memilih Jenis Pertanyaan dalam *Google Form*

Klik tombol "Kirim". Tombol ini ada di pojok kanan atas layar; mengeklik "Kirim" akan memunculkan menu "Kirim formulir" dengan beberapa opsi berbagi yang dapat Anda ubah dari bagian atas jendela.



Gambar 6 : Cara Mengirim Soal Menggunakan *Link*, Email, atau Media Sosial

Manfaat Kegiatan PkM

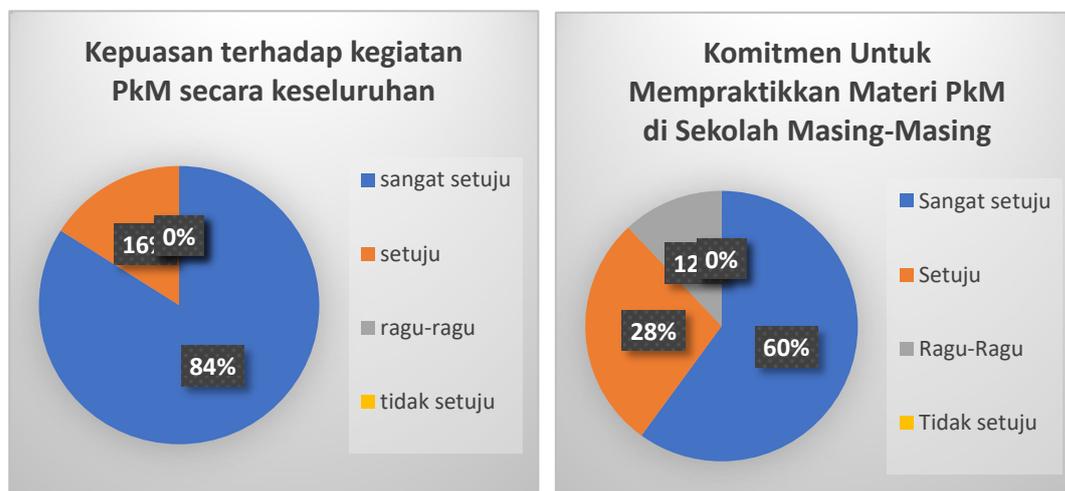
Kegiatan ini direspons dengan antusias oleh peserta. Kuota yang ditargetkan terpenuhi karena manfaat yang dirasakan sangat besar. Berdasarkan hasil kuisioner mereka menyatakan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam hal mempersiapkan soal dengan formulir *google*, membuat *slide* PPT yang menarik (kreatif dan interaktif), mengenal aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat desain sertifikat, brosur promosi sekolah ataupun *flyer* kegiatan sekolah, selain itu materi disampaikan secara teknis dan langsung. Tidak terlalu banyak teori sehingga peserta dapat mempraktikkannya sendiri dengan fasilitas yang memadai sehingga lebih mudah untuk diingat dan dipraktikkan kembali di sekolah. Dalam kegiatan ini, peserta juga dibantu oleh banyak tutor yang terdiri dari dosen dan beberapa mahasiswa STTMSL. Peserta dituntun dan diarahkan satu per satu sehingga tidak ada satu peserta pun yang ketinggalan materi lokakarya. Tutor sangat berperan untuk melancarkan kegiatan praktik pada peserta karena peserta bebas bertanya, berdiskusi tanpa harus saling tunggu, jadi waktu berjalan tidak sia-sia. Menurut penuturan peserta, topik-topik yang disampaikan sangat kontekstual dan tepat sasaran karena sudah diawali dengan survei dan observasi sehingga materi disesuaikan untuk menjawab kebutuhan sekolah.

Selain manfaat bagi peserta, kegiatan ini juga bermanfaat untuk penyelenggara yakni STTMSL. Melalui kegiatan ini, STTMSL berhasil mengadakan kegiatan PkM yang benar-benar berdampak untuk pendidikan di lingkungan sekitar STTMSL. Kegiatan

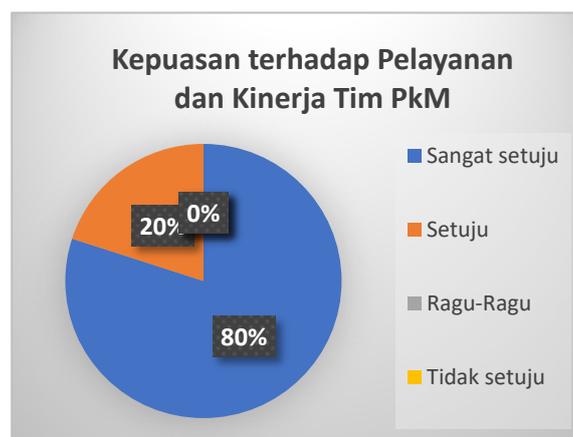
ini juga sebagai kesempatan untuk bersilahturahmi dan menjalin kebersamaan dengan rekan-rekan guru yang sama-sama berdomisili di Desa Ujung Gunung Ilir. Kegiatan ini juga menjadi kontribusi nyata yang dilakukan STTMSL untuk memajukan masyarakat desa Ujung Gunung Ilir sebagaimana harapan dan cita-cita pemerintah desa untuk modernisasi desa.

Survei Kepuasan Peserta PkM

Tim PkM STTMSL juga melakukan survei tentang tanggapan peserta terhadap kegiatan yang dilakukan. Tim membagikan link *google form* untuk meminta respons peserta mengisi survei kepuasan peserta. Hasil survei tersebut ditunjukkan dalam grafik di bawah ini:



Gambar 7 : Diagram Kepuasan Peserta Lokakarya Terhadap Kegiatan PkM dan Komitmen Peserta Lokakarya untuk Mempraktikkan Materi Kegiatan PkM di Sekolah Masing-masing



Gambar 8: Diagram Kepuasan Peserta Lokakarya Terhadap Pelayanan dan Kinerja Tim PkM

Dari hasil survei di atas, maka dapat dianalisis bahwa peserta sangat puas dengan kegiatan PkM yang diadakan oleh STTMSL. Penilaian peserta mulai dari kegiatan secara umum, kegiatan per sesi, komitmen untuk mengembangkan pelatihan di sekolah masing-masing bahkan pelayanan yang diberikan STTMSL mendapatkan skala rata-rata sangat memuaskan, karena itu PkM ini memberikan dampak yang positif untuk pengembangan guru di era digital.

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 10 : Pemateri 1 Memaparkan Tentang Cara Membuat Slide PPT yang Kreatif dan Interaktif



Gambar 11 : Pemateri 2 Memperkenalkan Aplikasi Canva dan Cara Penggunaannya



Gambar 12 : Pemateri 3 Memaparkan Tentang Cara Membuat Soal-soal Pelajaran Melalui *Google Form*



Gambar 13 : Penyerahan Sertifikat dan Foto Bersama Tim PkM dengan Seluruh Peserta

KESIMPULAN

Kegiatan PkM yang mengangkat tema tentang lokakarya pengembangan teknologi pendidikan bagi guru di era digital berlangsung dengan baik dan bernilai positif. Guru-guru SD/SMP/SMA di sekitar Desa Ujung Gunung Ilir dan Tiuh Toho merasa puas karena telah mendapatkan ilmu, kesempatan belajar dan mengembangkan diri, serta informasi yang bermanfaat untuk digunakan di sekolah. Teknologi pendidikan perlu terus ditingkatkan di era digital. Guru tidak boleh kalah dengan zaman, meskipun usia tak lagi muda, guru harus berjuang memperlengkapi diri dengan banyak pengetahuan dan praktik dalam hal teknologi. Membuat powerpoint kreatif dan interaktif, membuat *google form* dan menggunakan aplikasi pendukung seperti Canva adalah langkah tepat untuk memulai peningkatan diri dalam hal teknologi pendidikan.

SARAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Berjalannya kegiatan PkM di STT Mawar Saron Lampung tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak seperti pimpinan STTMSL, Pemerintahan desa Ujung Gunung Ilir, Pimpinan Sekolah-sekolah mitra dan Yayasan Mawar Saron Jakarta yang telah mengizinkan, mendanai, men-*support* tim PkM untuk melaksanakan kegiatan ini dengan baik dan lancar. Hasil yang diperoleh yakni kemajuan di bidang teknologi pendidikan yang akan dikerjakan oleh guru-guru SD/SMP/SMA di sekitar STT Mawar Saron Lampung pada masa kini dan seterusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, Jenri, and Agusthina Siahaya. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Interaktif." *Leecom* 2, no. 2 (2019).
- Ambarita, Jenri, Ester Yuniati, and Nurmiyani Sinaga. "Persepsi Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia Terhadap Pembelajaran Online Di Tengah Covid-19 Dan Era Industri 4.0." *Jurnal Shanan* 4, no. 2 (2020): 174–193.
- Fatwa, Alyan. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era New Normal." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 20–30.
- Khotimah, Husnul, Eka Yuli Astuti, and Desi Apriani. "Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan Dan Tantangan." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang* (2019): 357–368.
- Mawarni, Sella, and Ali Muhtadi. "Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi

- Pendidikan.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 84–96.
- Miarso, Yusufhadi. “Peningkatan Kualifikasi Guru Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Penabur* 7, no. 10 (2008): 66–83.
- Nurdyansyah. “Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan.” *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan* (2017): 1–22. [http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber_Daya_dalam_Teknologi_Pendidikan.pdf).
- Romadona, Aulia. “Perkembangan Teknologi Pendidikan: Peluang Meningkatkan Kompetensi Guru 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED* (2011): 435–442.
- Syahrizal, Irvan. “Konsep Teknologi Pendidikan.” In *Teknologi Pendidikan*, 1–14. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Lhh-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=perkembangan+teknologi+pendidikan&ots=WTGtHhER4Q&sig=PpAbvvQZ26cUYHa59w7Q1wEIfho&redir_esc=y#v=onepage&q=perkembangan teknologi pendidikan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Lhh-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=perkembangan+teknologi+pendidikan&ots=WTGtHhER4Q&sig=PpAbvvQZ26cUYHa59w7Q1wEIfho&redir_esc=y#v=onepage&q=perkembangan%20teknologi%20pendidikan&f=false).
- “Arti Kata Teknologi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Accessed November 9, 2022. <https://kbbi.web.id/teknologi>.