

Model TPACK dalam Kolaborasi Canva Creator dan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Muhammad Nur Setiawan* dan Mohamad Joko Susilo

Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

*Email: 25913011@students.uii.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 14-01-2026

Revised: 24-01-2026

Accepted: 30-01-2026

Kata Kunci

Canva Creator
Kolaborasi
Media Pembelajaran Digital
TPACK

ABSTRAK

Di era digital, guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, namun seringkali terkendala oleh keterbatasan waktu dan kemampuan teknis desain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model TPACK dalam kolaborasi antara guru dan Canva Creator di Studio Kreasi Cantik, Magelang, sebagai solusi pengembangan media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (*library research*). Data dikumpulkan melalui observasi proses kolaborasi dan pemanfaatan data sekunder dari sistem informasi monitoring kinerja desainer untuk mengukur efektivitas produksi media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi berjalan secara sistematis melalui integrasi tiga komponen TPACK: (1) *Technological Knowledge* tercermin pada penguasaan platform Canva oleh kreator yang didukung sistem monitoring kualitas; (2) *Pedagogical Knowledge* diimplementasikan melalui adaptasi desain terhadap strategi instruksional guru; dan (3) *Content Knowledge* dijaga melalui proses validasi akurasi materi keagamaan oleh guru. Tingginya angka penggunaan aset digital studio (lebih dari 15.000 pengikut) membuktikan bahwa model kolaborasi ini memberikan utilitas tinggi bagi pendidik. Dengan hal ini sinergi antara praktisi teknologi dan guru mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang modern tanpa mengabaikan kualitas substansi materi.

ABSTRACT

Keywords

Canva Creator
Collaboration
Learning Media
TPACK

In the digital era, teachers are required to present innovative learning media, yet they are often constrained by time limitations and technical design skills. This study aims to analyze the implementation of the TPACK model in the collaboration between teachers and Canva Creators at Studio Kreasi Cantik, Magelang, as a solution for developing effective learning media. This research employs a qualitative case study approach. Data were collected through observations of the collaboration process and the utilization of secondary data from the designer performance monitoring information system to measure the effectiveness of media production. The results indicate that the collaboration operates systematically through the integration of three TPACK components: (1) *Technological Knowledge* is reflected in the creators' mastery of the Canva platform, supported by a quality monitoring system; (2) *Pedagogical Knowledge* is implemented through the adaptation of designs to teachers' instructional strategies; and (3) *Content Knowledge* is maintained through a validation process of religious material accuracy by the teachers. The high utility of the studio's digital assets (over 15,000 followers) proves that this collaboration model provides significant value to educators. Finally, The synergy between technology practitioners and teachers is capable of creating a modern learning ecosystem without compromising the quality of the material substance.



1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami transformasi akibat derasnya arus digitalisasi. Arus digitalisasi menyebabkan proses belajar kini bersifat kolaboratif dan terhubung secara global yang dahulu bersifat konvensional. Arus Digitalisasi juga melahirkan berbagai platform teknologi pendidikan untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif. Salah satu platform yang paling populer untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif adalah *Canva for Education*.

Canva pada dasarnya adalah platform desain grafis yang ramah bagi penggunaannya, namun sejak hadirnya *Canva for Education* pada tahun 2020 lalu platform ini berubah menjadi sarana kolaboratif bagi dunia pendidikan. (canva, 2022) Berdasarkan laporan Kemendikbudristek tahun 2023 dalam acara *Google for Education* di Semarang, sebanyak 2,3 juta pengguna akun belajar.id sudah mengakses platform digital pendidikan termasuk *Canva for Education*, *Google Workspace for Education*, dan *Microsoft 365 Education*. (jpnn.com, 2025) Menurut Pipit Indrawati yang merupakan perwakilan canva Indonesia dalam acara *Canva Southeast Asia Regional Lead* pada tanggal 17 Maret 2025, bahwa lebih dari 5 juta pengguna telah memanfaatkan *Canva for Education*, dengan 2,59 juta di antaranya merupakan pengguna aktif bulanan dan sudah menghasilkan lebih dari 45 juta desain. Hal ini membuktikan bahwa canva tidak lepas sebagai platform yang membantu mendukung pembelajaran untuk lebih optimal (Ernowo, 2025).

Pemerintah telah menyediakan akun belajar.id sebagai media pendukung pembelajaran canva namun, tidak semua pendidik mampu memanfaatkan platform canva secara optimal. Meskipun potensi canva cukup besar untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan optimal pada kenyataannya banyak pendidik yang belum bisa menggunakan platform ini. Ketidakefektifan menggunakan kompetensi digital ini dapat menjadi hambatan serius bagi pendidik dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era digital (Mursalin et al., 2024). Untuk menjawab tantangan tersebut, canva melalui program *canva creator* membuka para kreator canva untuk membuat media pembelajaran inovatif yang dirancang guna mendukung guru dalam menciptakan materi ajar yang kreatif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Program *Canva Creator* memberikan kemudahan yang signifikan bagi tenaga pendidik, khususnya para guru (Mampuono, 2022). Melalui program ini, guru tidak perlu lagi menyiapkan media pembelajaran dari awal seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar kerja interaktif, hingga presentasi materi digital, karena seluruh media tersebut telah dibantu dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan guru melalui template yang dibuat oleh *Canva Creator*. Menariknya, banyak *Canva Creator for education* yang aktif membuat dan membagikan template-template edukatif tersebut tidak berasal dari latar belakang



pendidikan, melainkan dari dunia kreatif seperti desain, komunikasi, dan digital marketing.

Dalam praktiknya, para desainer bekerja berdasarkan brief yang telah disusun oleh project manager (Sodikin, 2025). Beberapa kasus memanfaatkan AI-assisted untuk membantu penyusunan konten teks atau struktur materi. Meskipun penggunaan AI dapat meningkatkan efisiensi produksi dan konsistensi desain, ketergantungan pada AI tanpa kontrol dengan pedagogik berpotensi menghasilkan media pembelajaran yang kurang kontekstual dan tidak sepenuhnya selaras dengan tujuan pembelajaran (Sahabuddin et al., 2025).

Di sisi lain, media pembelajaran yang diproduksi Studio Kreasi Cantik telah digunakan oleh guru seluruh dunia. Namun, sebagian guru pengguna tidak sepenuhnya mengetahui latar belakang pembuat media tersebut. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi prinsip pedagogis, konten keilmuan, dan kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Fenomena ini tidak semata-mata menunjukkan kelemahan, tetapi justru membuka peluang kolaborasi strategis antara guru sebagai pemilik pengetahuan pedagogik dan konten pendidikan dengan designer canva sebagai pemilik keahlian teknologi dan desain visual. Kolaborasi ini dapat dianalisis melalui kerangka pemahaman *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu umumnya membahas pemanfaatan Canva oleh guru secara individual atau pengembangan media pembelajaran berbasis TPACK dalam konteks kelas. Namun, kajian yang mengulas kolaborasi antara guru dan desainer canva masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana proses kolaborasi tersebut berlangsung, bagaimana integrasi teori TPACK diimplementasikan, serta bagaimana model sinergi yang ideal dapat dirumuskan guna meningkatkan kualitas media pembelajaran digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan studi kasus untuk menganalisis penerapan model TPACK designer canva dan guru dalam pengembangan media pembelajaran dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur seperti buku, artikel jurnal ilmiah, tesis, dan disertasi yang relevan (Putra et al., 2023). Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara komprehensif bagaimana aplikasi canva dimanfaatkan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sekaligus mengeksplorasi tantangan yang dihadapi guru dan pengembang konten melalui literatur yang sudah ada (Saiful et al., 2023).



Literatur yang telah dihimpun selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-analitis untuk mengidentifikasi konsep, teori, serta temuan penelitian yang berkaitan dengan integrasi aspek teknologi, pedagogi, dan konten dalam pengembangan media pembelajaran oleh Canva Creator dan guru (Muhammad Buchori Ibrahim et al., 2023). Tahap berikutnya dilakukan evaluasi kritis terhadap literatur guna menemukan kesenjangan penelitian atau aspek yang belum banyak dikaji, khususnya terkait model TPACK dalam kolaborasi antara Canva Creator dan guru.

Hasil analisis literatur tersebut kemudian disintesis untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai peran model TPACK dalam pengembangan media pembelajaran, sekaligus merumuskan rekomendasi yang relevan bagi peningkatan kualitas desain dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Kolaborasi Studio dengan pendidik.

Kreasi Cantik adalah studio desain dengan fokus dan mengelola template Canva. Lokasinya ada di Perum Griya Salaman, Salaman, Magelang, Jawa Tengah. Kreasi cantik didirikan sama Pak Adi Hermawan pada bulan Juli 2023. Setiap harinya, setiap desainer mampu membuat 5-10 desain dalam kategori yang beragam seperti LKPD, Infografis pendidikan, presentasi kuis dan presentasi materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa Studio Kreasi Cantik tidak hanya berfungsi sebagai unit produksi desain, tetapi telah bertransformasi menjadi sebuah *digital resource library* bagi para pendidik (Sodikin, 2025). Kapasitas produksi yang masif ini menciptakan ketersediaan bahan ajar yang melimpah, yang secara teknis mendukung komponen *Technological Knowledge* (TK) bagi guru yang memiliki keterbatasan waktu dalam membuat media dari nol. Dalam kerangka TPACK, ketersediaan *library* ini mereduksi hambatan teknis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Abdillah et al., 2024). Guru tidak lagi dibebani oleh kerumitan operasional perangkat lunak desain, melainkan dapat langsung berfokus pada proses *re-design* atau adaptasi konten yang sesuai dengan tujuan instruksional (Aisyah, 2021). Fenomena ini menciptakan bentuk kolaborasi di mana kreator konten menyediakan wadah digital (*library*), sementara guru melakukan kurasi pedagogis.

Integrasi antara konten digital dan kebutuhan kelas membuktikan bahwa TPACK tidak harus dikuasai secara penuh oleh satu individu pendidik. Sebaliknya, TPACK dapat diwujudkan melalui kemitraan strategis antara praktisi teknologi (*canva creator*) dan praktisi pedagogi (guru). Studio berperan dalam penguatan aspek *Technological Content Knowledge* (TCK), sementara guru memaksimalkannya melalui *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) saat di dalam kelas (Koehler et al., 2020). Model ini menjadi solusi efektif bagi akselerasi



digitalisasi pendidikan di madrasah atau sekolah dengan sumber daya teknologi yang terbatas.

Kolaborasi antara Studio Kreasi Cantik dan instansi pendidikan terwujud dalam beberapa bentuk kerja sama praktis yang mendukung ekosistem digital sekolah:

Penyediaan Infrastruktur Visual (digital learning media)

Studio berperan sebagai penyedia template siap pakai yang telah divalidasi kualitasnya oleh manajer proyek. Hal ini memudahkan guru untuk mengakses aset visual yang profesional tanpa harus memiliki keahlian desain tingkat lanjut.

Kustomisasi Media Pembelajaran

Kolaborasi dilakukan melalui proses komunikasi dua arah di mana manajer proyek studio melakukan riset untuk memahami kebutuhan spesifik tugas atau materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Desainer kemudian mengeksekusi kebutuhan tersebut ke dalam kategori desain seperti infografis atau presentasi.

Sistem Feedback untuk Akurasi Konten

Terdapat mekanisme feedback dalam sistem di mana pendidik (sebagai pengguna) dapat memberikan catatan evaluasi terhadap media yang dihasilkan. Hal ini memastikan media yang dibuat tidak hanya bagus secara estetika, tetapi juga akurat secara materi (pedagogis).

Hubungan kerja antara Studio Kreasi Cantik dan sekolah mitra menunjukkan adanya sinkronisasi perencanaan pembelajaran, di mana studio secara aktif menyesuaikan proses pengembangan media dengan dinamika akademik dan ritme pembelajaran di sekolah. Praktik ini menandai pergeseran peran Canva Creator dari sekadar penyedia layanan desain menuju mitra strategis dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa integrasi teknologi yang efektif memerlukan sinergi antara penyedia konten dan praktisi pendidikan guna mencapai tujuan instruksional yang spesifik (Koehler et al., 2020).

Sinkronisasi perencanaan ini memungkinkan media pembelajaran dikembangkan selaras dengan tahapan belajar peserta didik, kebutuhan instruksional guru, serta agenda akademik yang telah dirancang sekolah. Media tidak disusun secara seragam atau terlepas dari konteks waktu, melainkan disesuaikan dengan fase pengenalan materi, pendalaman konsep, hingga penguatan pemahaman. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai bagian integral dari proses belajar, bukan sekadar pelengkap visual (Mishra, 2019).

Dari perspektif pedagogis, keterlibatan Studio Kreasi Cantik dalam perencanaan pembelajaran memperlihatkan adanya perluasan ruang kolaborasi pedagogik. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna akhir media, tetapi sebagai pengarah substansi dan alur pembelajaran, sementara Canva Creator mengaktualisasikan arahan tersebut ke dalam bentuk media digital yang komunikatif. Interaksi ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tidak

lagi sepenuhnya berada di ruang kelas, tetapi juga melibatkan ekosistem eksternal yang mendukung efikasi diri guru dalam mengajar (Chai et al., 2021).

Dalam kerangka TPACK, praktik kolaboratif ini merefleksikan integrasi antara pengetahuan pedagogis dan teknologi yang berlangsung secara dialogis. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai titik temu antara kebutuhan instruksional guru (*Pedagogical Knowledge*) dan kemampuan teknologi (*Technological Knowledge*) yang dimiliki Canva Creator. Integrasi ini menegaskan bahwa penerapan TPACK dalam konteks penelitian tidak dimaknai sebagai penguasaan individu semata, melainkan sebagai "*Distributed TPACK*" yang dibangun melalui kolaborasi sosial (Rosenberg & Koehler, 2020). Media yang dikembangkan selaras dengan ritme belajar peserta didik mendukung terwujudnya pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam (itqan), bukan sekadar penyampaian materi (Abdillah et al., 2024).

Praktik ini memperkuat argumen bahwa model TPACK dalam penelitian ini bersifat kontekstual dan adaptif, serta membuka ruang bagi kemitraan antara pendidik dan praktisi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital (Brianza et al., 2024).

Analisis Kolaborasi berdasarkan teori TPACK

Implementasi Technology Knowledge

Implementasi *Technological Knowledge* (TK) dalam proses kolaborasi Studio Kreasi Cantik terwujud melalui sinkronisasi antara penguasaan instrumen desain digital oleh kreator dan kebutuhan instruksional pendidik. Dalam kerangka teori TPACK, TK di sini dipahami sebagai kemampuan untuk mengoperasikan teknologi secara efektif guna menghasilkan solusi kreatif yang relevan (Koehler et al., 2020). Secara runtut, implementasi TK dalam proses kolaborasi ini mencakup Integrasi Platform Desain Adaptif

Kreator canva menggunakan penguasaan teknis pada platform Canva untuk menerjemahkan materi pembelajaran yang kompleks ke dalam visual yang mudah dipahami. Kolaborasi terjadi ketika pendidik memberikan substansi materi (CK), dan kreator mengimplementasikan TK-nya untuk memilih elemen visual, tipografi, dan tata letak yang mendukung penyampaian pesan tersebut secara efektif.

Mekanisme *Feedback* Teknologi-Pedagogi,

Kolaborasi diperkuat melalui fitur *feedback* pada sistem rekam tugas, di mana pendidik dapat memberikan catatan perbaikan. Proses ini merupakan titik temu antara TK kreator dan *Pedagogical Knowledge* (PK) pendidik, di mana penyesuaian teknis dilakukan berdasarkan kebutuhan cara belajar siswa di kelas.

Penyediaan Library Aset Digital yang bisa langsung dipakai

Studio mengimplementasikan TK dengan mengelola profil Canva yang memiliki lebih dari 15.000 pengikut sebagai "perpustakaan digital" bagi pendidik. Hal ini menciptakan kolaborasi berkelanjutan di mana pendidik dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan kembali aset-aset berkualitas yang sudah ada dengan menggunakan Kembali asset aset digital kreasi cantik, guru sudah mengimplementasi konsep TK dengan membuat media pembelajaran digital.

Implementasi Pedagogical Knowledge

Implementasi *Pedagogical Knowledge* (PK) dalam kolaborasi antara pendidik dan Studio Kreasi Cantik merupakan pondasi utama yang memastikan bahwa media yang dihasilkan bukan sekadar karya seni visual, melainkan instrumen media pembelajaran yang efektif. PK dalam hal ini mencakup pemahaman mendalam tentang karakter peserta didik, teori belajar, dan strategi instruksional yang kemudian diterjemahkan oleh kreator ke dalam bentuk media digital (Koehler et al., 2020). Implementasi PK dalam kolaborasi ini menegaskan bahwa teknologi (TK) harus tunduk pada tujuan pendidikan (PK). Kolaborasi tersebut memungkinkan guru PAI untuk mewujudkan metode pembelajaran yang lebih *student-centered*. Dengan menyerahkan beban teknis desain kepada profesional, guru memiliki ruang lebih luas untuk mengeksplorasi strategi pedagogis yang inovatif dan mendalam. implementasi PK dalam proses kolaborasi ini dijabarkan sebagai berikut:

Integrasi Strategi Instruksional dalam Desain

Kolaborasi diawali dengan penyampaian skenario pembelajaran oleh pendidik kepada manajer proyek. Di sini, PK pendidik berperan dalam menentukan alur penyampaian materi apakah bersifat penemuan (*discovery*), penguatan (*reinforcement*), atau evaluasi. Kreator kemudian menyesuaikan tata letak dan hierarki visual desain agar selaras dengan tahapan kognitif siswa sesuai dengan level siswa (Aisyah, 2021).

Adaptasi Media terhadap Karakteristik Peserta Didik

implementasi PK terlihat saat pendidik memberikan arahan khusus mengenai profil belajar siswa (misal: gaya belajar visual atau auditori). Data dari sistem monitoring studio menunjukkan bahwa desainer merespons kebutuhan ini dengan memproduksi aset yang bervariasi, mulai dari infografis ringkas hingga presentasi interaktif yang mendalam, sesuai dengan ritme akademik sekolah (Sodikin, 2025).

Evaluasi Pedagogis melalui Mekanisme *Feedback*

Siklus kolaborasi diperkuat dengan fitur *feedback* pada kolaborasi tugas. Pendidik tidak menilai desain dari sisi keindahan semata, melainkan dari keterbacaan pedagogis. Jika sebuah media dianggap terlalu kompleks bagi jenjang

tertentu, pendidik memberikan instruksi perbaikan yang berlandaskan pada prinsip-prinsip Pendidikan pada jenjang tertentu (Mishra, 2019).

Transformasi Peran Guru sebagai Perancang Ekosistem Belajar

Pedagogical Knowledge guru diimplementasikan dalam bentuk kurasi. Guru memilih dan memodifikasi *template* yang tersedia untuk disesuaikan dengan suasana kelas dan tujuan instruksional yang dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa PK guru tetap menjadi pusat kendali dalam integrasi teknologi (Brianza et al., 2024). Dengan ini sinergi ini sebagai bentuk "*Pedagogical Leadership*", di mana guru tetap memegang kendali atas nilai-nilai dan substansi keagamaan yang disampaikan, sementara teknologi berperan sebagai akselerator pemahaman siswa. Implementasi Content Knowledge

Implementasi *Content Knowledge* (CK) dalam kolaborasi antara pendidik dan Studio Kreasi Cantik merupakan upaya untuk memastikan bahwa substansi materi pembelajaran tetap akurat, mendalam, dan sesuai dengan kurikulum meskipun disajikan dalam format visual modern. (Koehler et al., 2020) CK dalam hal ini adalah penguasaan materi ajar oleh pendidik yang menjadi bahan baku utama bagi *Canva Creator* dalam menyusun media pembelajaran. Kolaborasi ini memaksa *canva creator* untuk memiliki "literasi konten" yang lebih baik, sementara pendidik dipacu untuk menyederhanakan materi yang kompleks tanpa mengurangi esensinya. Sinergi adalah bentuk modernisasi dakwah (pendidikan Islam), di mana kesucian isi tetap terjaga, namun dikemas dengan kemasan yang sesuai dengan perkembangan zaman (*itqan*). Secara sistematis, implementasi CK dalam proses kolaborasi ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pendidik sebagai Otoritas Konten (*Primary Content Source*)

Kolaborasi dimulai dengan penyerahan naskah atau draf materi dari pendidik kepada studio. Pendidik berperan sebagai filter utama untuk mencegah terjadinya distorsi makna saat materi diubah menjadi elemen visual (Abdillah et al., 2024)

Integrasi Konten dalam *Digital Library*

Hasil kolaborasi CK ini kemudian diarsipkan dalam profil Canva studio sebagai aset siap pakai oleh pendidik. Hal ini menciptakan bank materi yang telah "tervalidasi secara konten" bagi komunitas pendidik lainnya. Guru yang mengambil desain dari *library* ini mendapatkan jaminan bahwa konten di dalamnya telah melalui proses kurasi ahli (Brianza et al., 2024).

4. SIMPULAN

Implementasi model TPACK dalam kolaborasi antara Studio Kreasi Cantik dan para pendidik di Kabupaten Magelang telah berjalan dengan sangat efektif.



Muhammad Nur Setiawan dan Mohamad Joko Susilo

Model TPACK dalam Kolaborasi Canva Creator dan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Keberhasilan ini dibuktikan secara empiris melalui tingginya tingkat keterpakaian aset digital studio yang mencapai lebih dari 15.000 pengikut di platform Canva, yang menunjukkan kepercayaan dan ketergantungan positif pendidik terhadap library desain yang disediakan Integrasi Technological Knowledge (TK) dari pihak studio, Pedagogical Knowledge (PK), serta Content Knowledge (CK) dari pihak pendidik menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran yang adaptif. Kolaborasi ini tidak hanya mereduksi hambatan teknis bagi guru dalam menyusun media pembelajaran, tetapi juga menjamin kualitas substansi dan estetika visual materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Praktik ini menegaskan bahwa kemitraan strategis antara praktisi teknologi dan akademisi merupakan kunci utama dalam mengakselerasi inovasi pembelajaran yang relevan, efisien, dan memiliki dampak luas (scalable) bagi masyarakat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., Sidoarjo, U. M., Astutik, A. P., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sd. 11*, 1058–1066.
- Aisyah, R. N. (2021). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in Action : Unraveling Indonesian English as a Foreign Language Teachers ' TPACK by Implementing Telegram Research question. 22(3)*, 17–32.
- Ali, M., Armita, D., Studi, P., Matematika, P., & Malikussaleh, U. (2024). *Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 38–44.
- Brianza, E., Schmid, M., Tondeur, J., & Petko, D. (2024). Is contextual knowledge a key component of expertise for teaching with technology? A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 7(May), 100201. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100201>
- Canva. (2022). *Memperkenalkan peluncuran produk pendidikan terbesar Canva*. https://www.canva.com/id_id/kantorberita/berita/canva-for-education-new-tools/
- Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., Firdaus, A. M., Matematika, P., Makassar, U. M., & Indah, J. T. (2023). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa*. 12(1), 89–97.
- jpnn.com. (2025). *jumlah akun sudah mencapai 40 juta belajarid disambut baik masyarakat*. <https://www.jpnn.com/news/jumlah-akun-sudah-mencapai-40-juta-belajarid-disambut-baik-masyarakat>
- Koehler, M. J., & Rosenberg, J. M. (n.d.). *The Technological Pedagogical Content Knowledge Framework for Teachers and Teacher Educators*. 1–8.
- Lathifa, A., Putri, R., & Murwaningsih, T. (2023). *The Implementation TPACK in Elementary School*. 7(4), 626–636.
- Mampuono, M. (2022, November 30). *Menciptakan Desain Grafis Apik Bagi Pendidik dengan Memberdayakan Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. *Bbpmptateng Kemendikdasmen*
- Mubarok, M. R., Isro, L., & Atikoh, N. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran*



Muhammad Nur Setiawan dan Mohamad Joko Susilo

Model TPACK dalam Kolaborasi Canva Creator dan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam. 01(01), 53–60.

Pasha Yudha Ernowo,. (2025, May 18). Kemendikdasmen Gandeng Canva Dukung Digitalisasi Pembelajaran di Indonesia. *Jakarta, InfoPublik*.

Punya, M. (2019). Considering Contextual Knowledge: The TPACK Diagram Gets an Upgrade. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(2), 76–78. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1588611>

Putra, L. D., Pd, M., Salihah, A. F., & Pratiwi, N. F. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(4), 2530–2535.

Rumpun, J., Mei, N., Sahabuddin, R., Dian, M., Putra, P., Pettarani, A. J. A. P., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2025). *Dampak Penggunaan AI dalam Meningkatkan Efisiensi Belajar Mahasiswa : Studi tentang Ketergantungan dan Kemampuan Kritis Universitas Negeri Makassar Universitas Negeri Makassar*. 2(3), 421–430.

Sari, F. P., & Si, M. (n.d.). *Metode Penelitian Berbagai bidang keilmuan*.

Sodikin, M. (2025). *Pengembangan sistem informasi monitoring kinerja desainer di studio desain kreasi cantik*. Stmik bina patria.

