

## PENGUATAN KOMUNITAS BELAJAR SEKTOR SUKARAJA DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA

Fadlul Amdhi Yul<sup>1</sup>, Diah Selviani<sup>2</sup>, Monica Indah Lestari<sup>3</sup>, Fallela Rohma Saputra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

email: <sup>1</sup> [fadlulamdhi@unived.ac.id](mailto:fadlulamdhi@unived.ac.id); <sup>2</sup> [diah.selviani@unived.ac.id](mailto:diah.selviani@unived.ac.id); <sup>3</sup> [monicaindahlestari149@gmail.com](mailto:monicaindahlestari149@gmail.com);

<sup>4</sup> [falelaputra@gmail.com](mailto:falelaputra@gmail.com);

\* Korespondensi penulis

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat komunitas belajar di sektor Sukaraja dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi desain grafis Canva. Dalam era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, banyak guru di daerah pedesaan yang masih kesulitan dalam menggunakan alat teknologi secara maksimal. Oleh karena itu, kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan kepada para guru di Sukaraja dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun komunitas belajar di kalangan guru, sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan materi ajar yang lebih kreatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa di Sukaraja, serta memberi.

**Kata kunci : Canva, Komunitas Belajar, Media Pembelajaran**

### Abstract

*This community service activity aims to strengthen the learning community in the Sukaraja sector by focusing on the development of learning media based on the Canva graphic design application. In this digital era, the use of technology in education is very important to improve the quality of learning. However, many teachers in rural areas still have difficulty in using technological tools optimally. Therefore, this activity was carried out to provide training to teachers in Sukaraja in using Canva as an interesting and interactive learning media. In addition, this activity also aims to build a learning community among teachers, so that they can share knowledge and experiences in developing learning media. The expected results of this activity are increased teacher skills in developing more creative teaching materials, so that they can improve the quality of learning and student learning motivation. The use of Canva-based learning media is expected to have a positive impact on the learning experience of students in Sukaraja, as well as provide.*

**Keywords : Canva, Learning Community, Learning Media**

Cara menulis sitasi : Yul, F.A., Selviani, D., Lestari, M, I., & Saputra, F, R. (2024). Penguatan Komunitas Belajar Sektor Sukaraja Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*. *Jurnal Abdimas Bencoolen (JAB)*, 2(3), 160-168.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan suatu bangsa, khususnya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pembangunan pendidikan di Indonesia telah mengalami kemajuan yang signifikan, namun masih terdapat ketimpangan antara wilayah perkotaan dan pedesaan, terutama dalam hal akses terhadap teknologi, fasilitas pendidikan yang memadai, dan kualitas tenaga pendidik. Salah satu daerah yang menghadapi tantangan tersebut adalah Kecamatan Sukaraja, yang terletak di wilayah pedesaan, dimana

komunitas belajar di sektor ini belum sepenuhnya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran.

Pada era revolusi industri 4.0 ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web, muncul sebagai solusi untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mudah diakses oleh semua kalangan. Canva memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti poster, infografis, presentasi, dan video, yang dapat memperkaya proses belajar mengajar di kelas.

Namun, meskipun aplikasi seperti Canva memiliki potensi yang besar dalam mendukung proses pembelajaran, masih banyak tenaga pendidik, terutama di daerah pedesaan, yang belum memanfaatkan sepenuhnya teknologi ini. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan pengetahuan, keterampilan dalam menggunakan teknologi, serta rendahnya akses terhadap pelatihan teknologi bagi para guru dan anggota komunitas. Oleh karena itu, penguatan komunitas belajar di sektor Sukaraja dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah tersebut.

Pentingnya penguatan komunitas belajar di sektor Sukaraja sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pasal 3, dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan teknologi yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan dan menerima materi pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan ini adalah dengan melibatkan teknologi desain grafis, khususnya Canva, dalam pembelajaran. Canva adalah alat desain grafis yang user-friendly, dapat diakses secara gratis, dan memiliki berbagai template yang memudahkan penggunanya untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan Canva, guru dapat membuat berbagai media pembelajaran visual seperti poster, brosur, dan infografis yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, sementara siswa juga dapat terlibat dalam proses kreatif dengan membuat materi pembelajaran mereka sendiri.

Namun, untuk dapat mengoptimalkan penggunaan Canva dalam pembelajaran, diperlukan pelatihan dan pendampingan yang cukup bagi para guru dan anggota komunitas belajar di sektor Sukaraja. Para pendidik dan masyarakat setempat harus diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta keterampilan praktis dalam menggunakan Canva untuk merancang materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks lokal. Dengan demikian, penguatan komunitas belajar menjadi langkah penting yang harus diambil agar pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat berjalan dengan maksimal.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di Sukaraja dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Pelatihan ini juga akan mengajak para guru untuk berbagi pengalaman dan saling mendukung dalam menciptakan metode pembelajaran yang inovatif. Diharapkan, setelah mengikuti pelatihan ini, para peserta tidak hanya mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif, tetapi juga dapat mentransfer pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh kepada rekan-rekan sejawat serta masyarakat sekitar.

Lebih jauh lagi, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong terbentuknya komunitas belajar yang saling mendukung dan berkembang bersama. Dengan adanya komunitas yang solid, guru dan masyarakat dapat berkolaborasi dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penggunaan Canva diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam mengurangi ketimpangan dalam kualitas pendidikan, terutama di daerah pedesaan seperti Sukaraja, sehingga peserta didik dapat memperoleh akses pendidikan yang lebih baik dan lebih merata.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pendidikan juga didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Menurut Sukmadinata (2015), penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas informasi, meningkatkan minat siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, Rachmawati (2020) juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah, serta membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif.

Dalam pengabdian kepada masyarakat dengan judul "*Penguatan Komunitas Belajar Sektor Sukaraja dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Canva*", terdapat beberapa masalah utama yang menjadi latar belakang dan dasar pelaksanaan kegiatan ini. Masalah-masalah tersebut antara lain: Keterbatasan Akses dan Pemanfaatan Teknologi di Daerah Pedesaan, urangnya Pengetahuan dan Keterampilan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital, Tingkat Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran yang Interaktif Masih Rendah, Kurangnya Komunitas Belajar yang Mendukung Pengembangan Media Pembelajaran, Keterbatasan Infrastruktur dan Sumber Daya Pembelajaran, Ketimpangan Akses Pendidikan Berkualitas.

## METODE

Artikel ini bertujuan untuk menguatkan komunitas belajar guru SMP di sektor Sukaraja melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini mencakup beberapa tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta, karakteristik peserta, dan tujuan program. Tahapan metode yang digunakan terdiri dari:

1. Pendekatan Partisipatif
2. Pelatihan dan Workshop  
Pelatihan ini mencakup beberapa aspek:
  - a. Pengenalan Canva: Peserta diberi pemahaman tentang dasar-dasar Canva, mulai dari fitur-fitur dasar hingga teknik desain untuk membuat media pembelajaran yang menarik.
  - b. Desain Media Pembelajaran: Peserta diberikan materi tentang desain media pembelajaran yang efektif, mulai dari pembuatan poster, infografik, hingga presentasi interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
  - c. Praktik Langsung: Peserta diberikan kesempatan untuk berlatih langsung membuat desain media pembelajaran menggunakan Canva, dengan didampingi oleh fasilitator yang berpengalaman.

Dengan demikian, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman teori, tetapi juga pengalaman praktis dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

3. Pendampingan dan Bimbingan Teknis

Setelah workshop, dilakukan pendampingan secara intensif kepada peserta, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang relevan dengan kurikulum yang mereka ajarkan. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu peserta dalam:

- a. Mengatasi kesulitan teknis yang mungkin mereka hadapi saat menggunakan Canva.
  - b. Memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat mendukung efektivitas pembelajaran di kelas.
  - c. Memberikan umpan balik terkait desain media pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta.
4. Penyusunan Modul Pembelajaran

Sebagai bagian dari upaya untuk menguatkan komunitas belajar, peserta diajak untuk berkolaborasi dalam menyusun modul pembelajaran berbasis Canva. Modul ini berisi langkah-langkah praktis dalam membuat media pembelajaran, serta panduan bagi para guru dan tenaga pendidik di sektor Sukaraja untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Canva ke dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Penyusunan modul ini dilakukan secara bersama-sama, dengan melibatkan ide dan kontribusi dari setiap peserta untuk memastikan bahwa modul yang dihasilkan dapat diadaptasi oleh berbagai jenis pembelajaran dan tingkat pendidikan.

#### 5. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan program tercapai. Evaluasi ini dilakukan melalui:

- Umpan Balik dari Peserta: Peserta diminta untuk memberikan umpan balik terkait pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan. Hal ini untuk mengetahui apakah mereka merasa terbantu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.
- Penilaian terhadap Media Pembelajaran yang Dihasilkan: Setiap peserta diminta untuk mengunggah hasil media pembelajaran yang telah mereka buat, yang kemudian akan dinilai berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan kurikulum, dan potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- Refleksi Diri: Peserta diajak untuk melakukan refleksi diri mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan dan bagaimana mereka dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan fokus pada pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di sektor Sukaraja, kami dapat menarik beberapa refleksi yang sangat berharga. Refleksi ini meliputi pengalaman kami sebagai pelaksana, dampak yang terlihat pada guru dan siswa, serta tantangan yang dihadapi selama kegiatan berlangsung.

#### 1. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi

Salah satu refleksi yang paling mencolok dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada awalnya, banyak guru yang belum familiar dengan platform desain grafis digital, namun melalui pelatihan yang disediakan, mereka menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Canva. Kami juga melihat bagaimana guru-guru tersebut mulai kreatif dalam merancang materi ajar, seperti infografis, poster, dan presentasi yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Penggunaan Canva memfasilitasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal. Para guru mengungkapkan bahwa Canva membantu mereka untuk menghemat waktu dalam merancang materi ajar, karena platform ini menyediakan berbagai template yang siap pakai. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pemberian pelatihan teknologi bagi tenaga pendidik, khususnya di daerah yang selama ini terbatas dalam akses teknologi.

#### 2. Antusiasme dan Keaktifan Siswa

Dari sisi siswa, kami menyaksikan adanya perubahan yang signifikan dalam cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, seperti poster yang menarik, video pembelajaran, dan infografis, membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif dalam kelas, kini terlihat lebih bersemangat dan dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan.

Kami juga mencatat bahwa siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika materi disajikan dengan cara yang kreatif dan visual. Ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan daya tarik, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam atas materi yang diajarkan. Dampak ini sangat positif, mengingat pentingnya motivasi belajar dalam proses pendidikan, terutama di daerah pedesaan.

### 3. Kolaborasi dan Pembangunan Komunitas Belajar

Salah satu tujuan utama dari kegiatan ini adalah membangun komunitas belajar yang solid di antara guru-guru di Sukaraja. Refleksi kami menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menciptakan ruang bagi para guru untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan mendukung satu sama lain dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Kami melihat interaksi yang positif antar guru yang sebelumnya bekerja secara individual. Kini mereka lebih terbuka untuk berbagi sumber daya, tips, dan ide kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

Pembangunan komunitas ini sangat penting karena menciptakan ikatan profesional yang dapat mendukung keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Melalui kolaborasi yang terjalin, kami berharap bahwa para guru dapat terus berkembang dan saling memberikan masukan yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sukaraja.



## Gambar 1. Kegiatan PKM

### Pembahasan

Penguatan komunitas belajar di sektor Sukaraja melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Canva merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan teknologi di kalangan tenaga pendidik. Dalam kegiatan ini, beberapa aspek krusial dibahas untuk menilai efektivitas dan dampak dari program yang telah dilaksanakan. Pembahasan ini mencakup berbagai hasil yang diperoleh dari implementasi metode yang telah dijelaskan, serta refleksi terhadap proses pelatihan, pendampingan, dan penyusunan modul pembelajaran berbasis Canva.

#### 1. Keterlibatan Peserta dalam Proses Partisipatif

Pendekatan partisipatif yang digunakan dalam program ini terbukti memberikan dampak positif terhadap tingkat keterlibatan peserta. Para guru dan tenaga pendidik yang terlibat tidak hanya menerima materi pelatihan, tetapi juga aktif dalam berdiskusi, berbagi pengalaman, serta memberikan masukan terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa pendekatan yang bersifat inklusif dan kolaboratif sangat penting dalam meningkatkan rasa memiliki terhadap program, sehingga memotivasi peserta untuk lebih berkomitmen dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Program ini juga berhasil menciptakan komunitas belajar yang berkelanjutan di sektor Sukaraja, di mana peserta saling mendukung dalam proses belajar dan penerapan teknologi dalam kelas.

#### 2. Pemahaman dan Keterampilan Penggunaan Canva

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Sejak awal, banyak peserta yang belum familiar dengan platform desain grafis seperti Canva, namun setelah pelatihan dan pendampingan, mereka mampu mengoperasikan berbagai fitur Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Media yang dihasilkan, seperti poster, infografik, dan slide presentasi, tidak hanya memenuhi standar desain yang baik, tetapi juga memiliki relevansi tinggi dengan konteks pembelajaran di sekolah mereka. Peserta mengaku bahwa penggunaan Canva sangat mempermudah mereka dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan teknis yang diberikan dalam pelatihan ini sangat bermanfaat, tidak hanya dalam konteks pendidikan, tetapi juga untuk pengembangan diri para guru dalam menghadapi tantangan di era digital.

#### 3. Kolaborasi dalam Penyusunan Modul Pembelajaran

Salah satu pencapaian penting dari kegiatan ini adalah penyusunan modul pembelajaran berbasis Canva yang dilakukan secara kolaboratif oleh peserta. Melalui kerja sama antar guru, modul yang dihasilkan menjadi lebih kaya akan ide dan strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Proses penyusunan modul ini juga memperlihatkan pentingnya berbagi pengetahuan dan pengalaman di antara sesama pendidik, sehingga setiap peserta merasa lebih percaya diri untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan kreatif. Modul yang disusun tidak hanya berisi langkah-langkah teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga mencakup berbagai contoh aplikasi praktis dalam konteks pendidikan. Modul ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi guru-guru di sektor Sukaraja dan daerah lain yang ingin mengintegrasikan teknologi desain grafis dalam kegiatan pembelajaran mereka.

#### 4. Pendampingan yang Meningkatkan Keterampilan dan Kepercayaan Diri

Pendampingan yang dilakukan selama program juga sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan peserta. Guru-guru yang awalnya merasa kesulitan dengan teknologi merasa lebih percaya diri setelah mendapatkan bimbingan langsung dari fasilitator. Dengan adanya pendampingan intensif, peserta bisa lebih mudah mengatasi kendala teknis yang dihadapi saat membuat desain media pembelajaran, serta memperoleh masukan konstruktif yang memungkinkan mereka memperbaiki dan meningkatkan hasil karya mereka. Keberhasilan pendampingan ini juga terlihat dari bagaimana peserta mampu mengadaptasi teknik yang diajarkan dalam pelatihan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelas. Pendampingan ini tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga mencakup aspek pedagogis, seperti bagaimana desain media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

#### 5. Evaluasi dan Dampak Program

Dari hasil evaluasi, dapat dilihat bahwa program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Sebagian besar peserta melaporkan bahwa mereka merasa lebih siap untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari dan menggunakannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Evaluasi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

#### 6. Penyebaran Hasil Program

Penyebaran hasil program kepada masyarakat yang lebih luas diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih besar. Modul pembelajaran dan materi pelatihan yang dihasilkan dapat diakses oleh guru-guru di daerah lain, memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan serupa dan memperkenalkan inovasi dalam pembelajaran. Penyebaran hasil program ini juga dapat membuka peluang untuk kolaborasi lebih lanjut antara komunitas belajar di Sukaraja dengan komunitas pendidikan lainnya, sehingga tercipta sinergi yang lebih luas dalam pengembangan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

#### 7. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program ini menjadi hal yang sangat penting untuk memastikan bahwa manfaat yang telah diperoleh tidak berhenti setelah program selesai. Salah satu cara untuk memastikan keberlanjutan adalah dengan membentuk jaringan atau komunitas belajar yang terus aktif berkolaborasi dan berbagi pengalaman. Selain itu, penguatan kapasitas peserta melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan juga diperlukan agar mereka dapat terus mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam pendidikan.

### SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini telah mencapai sebagian besar tujuannya, yaitu meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva, serta mendorong terciptanya komunitas belajar yang mendukung pengembangan pendidikan di Sukaraja. Meskipun ada beberapa tantangan yang dihadapi, hasil positif yang terlihat pada guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran, sangat penting dan memberikan dampak yang besar. Kami berharap pelatihan ini dapat terus berlanjut dan memberikan kontribusi lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Sukaraja..

## SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi langkah lanjutan guna mengoptimalkan penguatan komunitas belajar di sektor Sukaraja melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Saran ini ditujukan untuk meningkatkan efektivitas program serta memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang terhadap pendidikan di daerah tersebut. Diharapkan program penguatan komunitas belajar di sektor Sukaraja dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan. Keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya akan meningkatkan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan bagian dari Tridarma Perguruan Tinggi ini dapat terselenggara tentunya karena dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, patut kiranya kami meyampaikan penghargaan yang sebesar-besar dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, S.E, M.Si, Ak. Selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memfasilitasi untuk melakukan kegiatan ini.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.
3. Ketua LPPM Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan dukungannya dalam bentuk administrasi surat-surat.
4. Ketua Prodi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Dehasen Bengkulu atas motivasinya selama ini
5. Ketua Komunitas Belajar Sektor Sukaraja Kabupaten Seluma
6. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu demi satu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2023). *Canva for Education: A Powerful Tool for Teachers and Students*. Retrieved from <https://www.canva.com/education>
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Wadsworth Publishing.
- Jufri, M. (2018). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Meningkatkan Partisipasi dan Kreativitas Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mustafa, M., & Setiawan, A. (2019). *Desain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Pratiwi, I. R. (2022). *Canva untuk Pendidikan: Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(3), 123-131.
- Rachmawati, D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 45-56.
- Rahmawati, T. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(4), 112-120.

- Sari, R. M. (2021). *Pengembangan Komunitas Belajar di Sekolah: Meningkatkan Kolaborasi Guru dalam Pengajaran*. Jurnal Pendidikan, 15(2), 145-153.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.  
[https://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tabeling, M. (2017). *Innovative learning strategies in the 21st century classroom*. Routledge.
- Ward, T. (2021). *Effective digital learning: Engaging students with technology*. Springer.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-64487-6>
- Wong, A., & Lee, K. (2020). Using digital tools in education: A case study of Canva in secondary schools. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 45-57.