



Praktik Inovatif: Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Rantau

Abdul Rahman¹, Brezto Asagi Dewantara² & Lazaro Kumala Dewi³

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70123

Email: abdulrahman@ulm.ac.id¹, brezto.tp@ulm.ac.id², lazarakumaladewi@ulm.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-01-18

Revised : 2025-01-24

Accepted: 2025-01-24

KEYWORD

Innovative practice

Community service

Learning media

Teacher skills

KATA KUNCI

Praktik inovatif

Pengabdian masyarakat

Media pembelajaran

Keterampilan guru

ABSTRACT

Utilizing technology is an essential skill for educators, including in developing learning media. However, the gap in teachers' ability to use technology in learning is still a significant challenge. This community service activity aims to support improving teachers' ability to develop innovative learning media. The method used is participatory action research (PAR), oriented towards empowering the partner community, in this case, teachers at SMP Negeri 1 Rantau. Based on a survey involving 28 teachers regarding the needs of learning media types, 71% of the respondents chose Canva-based media as a topic to be learned. Furthermore, an assessment of teachers' initial abilities in developing Canva-based learning media was conducted, which included 10 indicators of media mastery. Based on the results of the initial ability assessment, there were four indicators with an average of 1.64 which fell into the category of less and 2.70 overall average value. So training is given to teachers to improve teacher competence at SMP Negeri 1 Rantau in developing Canva-based learning media. After attending the training, the average teacher ability increased to 3.47, which is in the very good category. This shows that community service activities have succeeded in improving teachers' skills to develop learning media using Canva.

ABSTRAK

Penguasaan teknologi menjadi keterampilan esensial bagi para pendidik, termasuk dalam mengembangkan media pembelajaran. Namun, kesenjangan pada kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran masih menjadi tantangan yang signifikan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendukung peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan adalah *participatory action research* (PAR), yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat mitra, dalam hal ini guru di SMP Negeri 1 Rantau. Berdasarkan survei yang melibatkan 28 guru mengenai kebutuhan jenis media pembelajaran, sebanyak 71% dari responden memilih media berbasis Canva sebagai topik yang ingin dipelajari. Selanjutnya, dilakukan asesmen terhadap kemampuan awal guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva, yang mencakup 10 indikator penguasaan media. Berdasarkan hasil asesmen kemampuan awal terdapat empat indikator dengan rata-rata 1,64 yang masuk kategori kurang dan 2,70 nilai rata-rata secara keseluruhan. Sehingga diberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi guru di SMP Negeri 1 Rantau dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Setelah mengikuti pelatihan, rata-rata kemampuan guru meningkat menjadi

3,47, yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berhasil meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Canva.

1. Pendahuluan

Pendidikan di era teknologi menghadapi tantangan yang semakin kompleks, seiring dengan perkembangan pesat teknologi digital dan transformasi menuju era society 5.0. Menurut Yadav (2024) Di era yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat dan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang, pembelajaran digital menawarkan banyak sekali manfaat yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa agar dapat berkembang di abad ke-21.

Pembelajaran yang melibatkan teknologi dan pendekatan *student-centered* dapat meningkatkan partisipasi siswa dan pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa, hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung inovasi pendidikan (Novita, 2022). Namun, masih terdapat kesenjangan di lingkungan sekolah, terutama pada institusi yang memiliki keterbatasan akses, sarana, dan prasarana untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran digital (Rahmah & Yovani, 2024). Selain itu, para guru sebagai tenaga pendidik masih membutuhkan pengembangan kapasitas sumber daya manusia dalam bidang teknologi pendidikan. Menyoroti kebutuhan mendesak akan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar, dosen melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu pilar penting dalam Tridarma Perguruan Tinggi, yang berperan dalam mendukung pembangunan masyarakat dan meningkatkan kualitas hidup (Khairuddin, 2019).

Pada program pengabdian masyarakat di SMP Negeri 1 Rantau, dosen dari Program Studi Teknologi Pendidikan berkesempatan untuk melaksanakan praktik inovatif dalam pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan. Praktik ini melibatkan penerapan teknologi serta pengembangan media pembelajaran inovatif, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi pendidikan. Andriani (2015) menekankan pentingnya sistem pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efisien. Penggunaan TIK memungkinkan guru mengembangkan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Maria & Sedyono (2017) menjelaskan bahwa hasil penelitian mereka menunjukkan pengembangan model manajemen pembelajaran berbasis TIK di sekolah dasar belum efektif. Hal ini memerlukan dukungan dari pihak sekolah, baik dalam hal kesiapan SDM, infrastruktur, maupun peserta didik. Bagi guru, diperlukan kerjasama dan komunikasi yang baik antara pihak internal dan eksternal untuk meningkatkan kemampuan TIK. Sementara itu, bagi kepala sekolah, penting untuk meningkatkan supervisi terkait penerapan pembelajaran berbasis TIK, membentuk tim IT, serta merumuskan strategi untuk menyiapkan dana guna peningkatan infrastruktur TIK dan perawatannya

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi ajang penting bagi dosen dan guru untuk berinteraksi dengan lingkungan pendidikan serta memahami tantangan dan potensi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen Teknologi Pendidikan FKIP ULM di SMP Negeri 1 Rantau. Para dosen berbagi praktik inovatif dan pengetahuan tentang cara memanfaatkan dan mengembangkan teknologi secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, materi yang disampaikan juga mencakup inovasi media pembelajaran dan aplikasi teknologi yang relevan dengan kondisi pembelajaran di sekolah

Melalui kegiatan praktik inovatif, diharapkan terjadi pertukaran pengetahuan yang bermanfaat antara civitas akademika dan pihak sekolah. Dosen dapat mempelajari kondisi nyata yang dibutuhkan di lapangan, sementara pihak sekolah memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan, inovasi media pembelajaran, serta aplikasi teknologi yang relevan dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Sinergi ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas pendidikan, baik di lingkungan SMP Negeri 1 Rantau maupun di lembaga pendidikan lainnya.

2. Metode

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan menggunakan metode *participatory action research* (PAR). Afandi et al., (2022) mengemukakan bahwa metode PAR berfokus pada pemberdayaan masyarakat mitra. PAR adalah metode penelitian yang melibatkan masyarakat sebagai subjek aktif, bukan sekadar objek penelitian

(Rahmat & Mirnawati, 2020). Pemberdayaan ini dilakukan dengan berkolaborasi dalam upaya meningkatkan kemampuan kelompok kerjasama, dalam hal ini Guru SMP Negeri 1 Rantau. Kelompok kerja sama tersebut diberdayakan dengan melibatkan langsung pihak mitra sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang dirasakan pada lingkungan tersebut. Langkah-langkah dalam pengabdian masyarakat ini meliputi:

- a. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melaksanakan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah. Proses ini dilaksanakan dengan melakukan survei awal untuk memahami konteks permasalahan.
- b. Setelah masalah teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah merencanakan tindakan yang akan diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut. Perencanaan ini dilakukan dengan melaksanakan asesmen terhadap kemampuan awal guru dalam menguasai media pembelajaran canva dengan mempertimbangkan sumber daya dan kapasitas yang dimiliki guru.
- c. Berdasarkan hasil asesmen awal, Tindakan selanjutnya adalah dengan menganalisis indikator kemampuan yang belum dikuasai oleh guru. Berdasarkan hasil asesmen tersebut, dosen teknologi pendidikan mengimplementasikan praktik inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan guru di SMP Negeri 1 Rantau.
- d. Sebagai langkah akhir, dilakukan evaluasi melalui survei kepuasan yang diisi oleh peserta pelatihan untuk menilai efektivitas kegiatan praktik inovatif yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi, dosen dan peserta melakukan refleksi bersama untuk memahami apa yang telah berhasil dan apa yang perlu diperbaiki untuk keberlanjutan.

3. Hasil

a. Observasi/Survei Awal

Kegiatan observasi merupakan tahap awal pengabdian kepada masyarakat “Praktik Inovatif: Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Rantau”. Survei dilaksanakan pada tanggal 25 September 2024 dengan memberikan kuesioner berbasis *google form* yang menanyakan tentang kebutuhan pengembangan pengembangan media pembelajaran bagi guru.

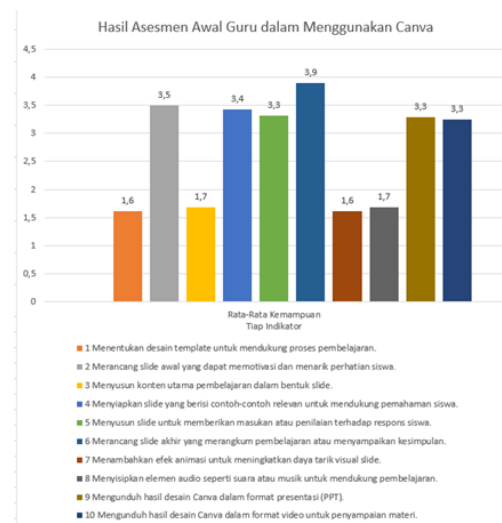


Gambar 1. Hasil Survei Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran bagi Guru SMP Negeri 1 Rantau.

Hasil survei kebutuhan pengembangan media pembelajaran bagi guru SMP Negeri 1 Rantau disajikan dalam bentuk diagram lingkaran yang menunjukkan preferensi guru terhadap beberapa jenis media pembelajaran. Dari hasil survei, Canva menempati posisi tertinggi sebagai media yang paling diminati, dengan persentase sebesar 71% atau dipilih oleh 20 guru. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas guru memiliki minat yang besar untuk mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

b. Perencanaan tindakan

Langkah selanjutnya setelah mengidentifikasi permasalahan adalah merencanakan tindakan yang tepat untuk mengatasi kesenjangan kemampuan guru dalam menguasai media pembelajaran berbasis Canva. Perencanaan ini dilakukan dengan memberikan asesmen terhadap kemampuan awal guru, berdasarkan sepuluh indikator utama yang disajikan pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Hasil Asesmen Awal Guru dalam Menggunakan Canva

Berdasarkan data pada gambar 2, indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah "merancang slide akhir yang merangkum pembelajaran atau menyampaikan kesimpulan" dengan skor 3,9, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah cukup terampil dalam aspek ini. Namun, terdapat beberapa indikator yang masih memerlukan perhatian khusus, seperti menentukan desain template untuk mendukung proses pembelajaran skor 1,6 tergolong rendah.

Selain itu, kemampuan untuk "menambahkan efek animasi" dan "menyisipkan elemen audio" juga masih perlu ditingkatkan, karena nilai rata-rata keduanya hanya berada pada 1,6 dan 1,7. Sebagai upaya mengatasi permasalahan ini, perencanaan tindakan melibatkan penyusunan program pelatihan yang berfokus pada indikator dengan nilai rendah, dengan mempertimbangkan sumber daya dan kapasitas yang dimiliki guru. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menguasai berbagai fitur Canva, sehingga mereka mampu memanfaatkan media pembelajaran secara lebih efektif dan inovatif.

c. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat, praktik inovatif ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan intensif yang diselenggarakan pada tanggal 26 dan 27 September 2024. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan solusi praktis dan aplikatif bagi guru dalam mengatasi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan oleh Dosen yang Didampingi Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Rantau

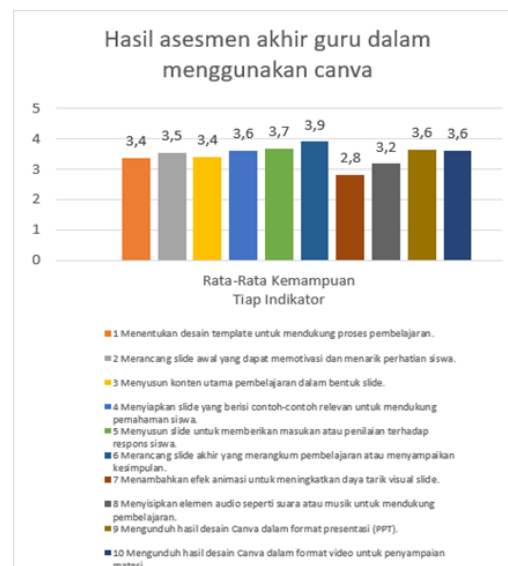


Gambar 4. Praktik Inovatif Hari Ke-1 Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Rantau Tanggal 26 September 2024



Gambar 5. Praktik Inovatif Hari Ke-2 Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Rantau Tanggal 27 September 2024

Materi pelatihan mencakup panduan mendalam tentang cara menentukan desain template yang sesuai dengan kebutuhan siswa, teknik menarik perhatian siswa melalui slide awal yang interaktif, serta penggunaan fitur animasi dan audio untuk meningkatkan daya tarik visual dan pengalaman pembelajaran.



Gambar 6. Hasil Asesmen Akhir dalam Menggunakan Canva

Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga melibatkan praktik langsung dan sesi tanya jawab untuk memastikan para guru mampu mengaplikasikan materi yang diberikan dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru secara signifikan, mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, serta menjadikan mereka lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi pendidikan di era digital. Implementasi praktik inovatif ini juga menjadi langkah konkret dalam mendukung terciptanya pendidikan yang berkualitas di SMP Negeri 1 Rantau.

d. Evaluasi

Langkah terakhir dalam kegiatan praktik inovatif, melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas program yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan melalui survei kepuasan yang diisi oleh peserta, yaitu guru-guru yang mengikuti pelatihan. Survei tersebut dirancang untuk mengukur kepuasan yang dirasakan oleh peserta setelah mengikuti praktik inovatif. Indikator yang dinilai disajikan pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 1. Indikator Penilaian

No.	Nilai rata-rata	Kategori
1	1 - 1,7	Kurang
2	1,8 - 2,5	Cukup Baik
3	2,6 - 3,3	Baik
4	3,4 - 4	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Survey Kepuasan oleh Peserta Pelatihan

No	Indikator	Skor (Mean)	Kriteria
1	Materi yang disampaikan dalam kegiatan PKM (Pengabdian kepada Masyarakat)	3,6	Sangat Baik
2	Respon peserta terhadap materi yang disampaikan	3,1	Baik
3	Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta	3,7	Sangat Baik
4	Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap oleh peserta	3,2	Baik
5	Keterkaitan materi dengan kebutuhan peserta	3,6	Sangat Baik
6	Pemateri dan teknik penyajian	3,3	Baik
7	Waktu yang diberikan selama pelatihan	3,7	Sangat Baik
8	Kejelasan materi	3,6	Sangat Baik
9	Minat peserta terhadap kegiatan	3,3	Baik
10	Kepuasan kegiatan secara keseluruhan	2,8	Baik
Rata-rata		3,37	

Hasil evaluasi kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian masyarakat "Praktik Inovatif: Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di SMP

Negeri 1 Rantau" menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dinilai baik, dengan skor rata-rata 3,37. Indikator "hubungan materi dengan kebutuhan peserta" dan "waktu pelatihan" mendapatkan skor tertinggi, yaitu 3,7, yang mencerminkan relevansi materi dan pengelolaan waktu yang optimal. Namun, aspek "keterkaitan materi dengan aplikasi" serta "minat dan kepuasan peserta secara keseluruhan" memperoleh skor lebih rendah, menunjukkan perlunya peningkatan dalam menghubungkan teori dengan praktik dan menciptakan pengalaman pelatihan yang lebih memotivasi. Evaluasi ini menjadi landasan untuk menyempurnakan pelatihan serupa di masa mendatang.

4. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan di era digital. Revolusi Industri 4.0 merupakan satu inovasi yang dapat membentuk kemajuan dalam teknologi khususnya bidang pendidikan (Nurzuliana et al., 2020). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penguasaan teknologi oleh pendidik menjadi elemen penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai kebutuhan. Pendekatan yang digunakan, yaitu *participatory action research* (PAR), merupakan strategi yang efektif untuk memberdayakan guru sebagai mitra aktif dalam proses transformasi pendidikan (Afandi et al., 2022). Kegiatan ini menyoroti adanya kesenjangan yang signifikan pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Survei menunjukkan bahwa 71% guru memilih Canva sebagai media pembelajaran yang ingin dikuasai. Implementasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, karena penggunaan Canva juga mempersiapkan guru untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang efektif di era digital (Renaldi et al., 2024)

Proses pengabdian masyarakat yang melibatkan survei, asesmen awal, pelatihan intensif, hingga evaluasi terstruktur mencerminkan praktik terbaik dalam penelitian berbasis tindakan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi aktif antara akademisi dan praktisi pendidikan dapat menghasilkan solusi konkret dalam meningkatkan kompetensi guru. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemampuan guru dari 2,70 (kategori baik) menjadi 3,47 (kategori sangat

baik), yang menunjukkan keberhasilan program. Namun, beberapa indikator dengan skor rendah, seperti animasi dan elemen audio, menunjukkan perlunya perhatian lebih pada penguasaan fitur tertentu. Hasil evaluasi kepuasan peserta pelatihan mencapai rata-rata skor 3,37 (baik). Namun, aspek "keterkaitan teori dengan praktik" masih memerlukan peningkatan untuk memastikan pelatihan lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari.

Peningkatan kompetensi TIK guru melalui pelatihan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital. Hal ini penting agar guru mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif dalam proses pembelajaran (Hadi Susilo & Ghofar Rohman, 2018). Kompetensi TIK guru pada dimensi pedagogik dapat menjadi acuan utama dalam merancang program peningkatan kompetensi yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dan pelatihan (Herliani & Wahyudin, 2018). Selain itu, pendampingan berkelanjutan melalui diskusi daring atau forum komunitas juga dapat memperkuat dampak jangka panjang dari program pendidikan dan pelatihan, sehingga mendukung pengembangan kompetensi guru secara holistik dan berkelanjutan.

5. Kesimpulan

Hasil survei kepada 28 guru mengenai kebutuhan jenis media pembelajaran menunjukkan bahwa 71% responden memilih media berbasis Canva sebagai topik yang ingin dipelajari. Berdasarkan asesmen awal terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mencakup 10 indikator penguasaan, ditemukan bahwa empat indikator memiliki nilai rata-rata 1,64 dan tergolong kategori kurang, sementara nilai rata-rata keseluruhan adalah 2,70. Menindaklanjuti temuan tersebut, diberikan pelatihan guna meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Setelah mengikuti pelatihan, kemampuan guru meningkat dengan nilai rata-rata 3,47, yang dikategorikan sebagai sangat baik.

6. Saran

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

- a. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga mengintegrasikan media pembelajaran dengan kebutuhan kurikulum yang terus berkembang.

Guru disarankan untuk memahami bagaimana memanfaatkan potensi Canva secara efektif untuk mendukung tujuan pembelajaran.

- b. Berikan pendampingan secara periodik kepada guru melalui forum diskusi, webinar, atau grup komunitas daring. Pendampingan ini dapat menjadi sarana bagi guru untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan memecahkan masalah yang mereka hadapi saat mengaplikasikan Canva maupun media pembelajaran lainnya.
- c. Jalin kerjasama yang lebih luas antara pihak sekolah dan dinas-dinas terkait untuk memperkuat dan mengembangkan potensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

7. Referensi

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, & Kadir, N. A. (2022). Metodologi pengabdian masyarakat. In A. Suwendi, A. Basir, & J. Wahyudi (Eds.), *Sustainability (Switzerland) (Vol. 11, Issue 1)*. Kemenag.
- Andriani, T. (2015). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12(1), 127–150.
- Hadi Susilo, P., & Ghofar Rohman, M. (2018). Peningkatan kompetensi TIK guru sebagai inovasi pembelajaran di era digital. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 9, 1487–1494.
- Herliani, A. A., & Wahyudin, D. (2018). Pemetaan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guru pada dimensi pedagogik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2), 135–148.
- Khairuddin. (2019). Program peningkatan kualitas sumber daya pendidikan (dosen) bagi perguruan tinggi. *Al-Afkar*, 7(1), 113–133.
- Maria, E., & Sedyono, E. (2017). Pengembangan model manajemen pembelajaran berbasis TIK di sekolah dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 59–71. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i1.p59-71>
- Novita, E. (2022). Praktik pembelajaran inovatif guru penggerak di SDN Inpres Tenga. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 110–121. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i2.225>
- Nurzuliana, Z., Hamzah, H., Zakaria, N. S., & Sani, K. (2020). Cabaran dan strategi pengajaran guru pendidikan Islam di era revolusi 4.0. *Tajuk*, 1(1), 72–93.
- Rahmah, M. A., & Yovani, N. (2024). Eksklusi sosial pada pendidikan era digital: Kasus

- pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1257–1266. <https://jurnaldidaktika.org>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Renaldi, D., Edy, Pataropura, A., Subhana, M., Edison, E., Handoko, A. F., Ferdianto, R., & Korompis, M. L. F. (2024). Implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah dram. 4(1), 53–62. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1>
- Yadav, D. N. (2024). The impact of digital learning on education. *International Journal of Multidisciplinary Research in Arts, Science and Technology*, 2(1), 24–34. <https://doi.org/10.61778/ijmrast.v2i1.34>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).