

## **Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Kukerta Terintegrasi Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Sekolah Dasar Negeri 002 Desa Tambak Kabupaten Pelalawan**

Eko Prianto<sup>1</sup>, Yuannito Rick Yorda Sitinjak<sup>2</sup>, Rizki Fahreza<sup>2</sup>, Owen Rivaldi Sinaga<sup>2</sup>, Melza Adika Putri<sup>2</sup>, Della Oktaviani<sup>3</sup>, Mega Sri Devi Simanjuntak<sup>4</sup>, Wulan Guritno<sup>4</sup>, Alifa Khansa Sofian<sup>4</sup>, Yayang Febri Yela<sup>5</sup> dan Risma Amelia<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Manajemen Sumberdaya Perairan, Fakultas Perikanan dan Kelautan, Universitas Riau

<sup>2</sup> Mahasiswa Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

<sup>3</sup> Mahasiswa Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau

<sup>4</sup> Mahasiswa Jurusan Pemanfaatan Sumberdaya Perairan, Fakultas Perikanan dan Kelautan, Universitas Riau

<sup>5</sup> Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

<sup>6</sup> Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email korespondensi: [eko.prianto@lecturer.unri.ac.id](mailto:eko.prianto@lecturer.unri.ac.id)

### **ABSTRAK**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang didirikan dengan tujuan untuk membantu peningkatan dan perkembangan taraf kehidupan melalui pendidikan. Sekolah memiliki peranan yang cukup besar dalam melahirkan pemikir dan pemimpin bangsa yang akan membawa kepada kemajuan. Sekolah Dasar 002 Desa Tambak menjadi tempat yang dipercaya oleh masyarakat untuk mengantarkan putra-putrinya mengenyam pendidikan yang layak. Untuk lebih mengoptimalkan dan meningkatkan mutu pendidikan yang diberikan, maka diperlukan usaha-usaha pemberdayaan. Salah satu usaha yang dilakukan adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran yang interaktif dan kekinian. Tujuan dari pengabdian ini sendiri antara lain yaitu, a) menambah pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, b) membantu para guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, c) memanfaatkan kemajuan teknologi untuk diaktualisasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan siswa-siswa yang berprestasi. Pemberdayaan ini akan memberikan manfaat positif yang berkepanjangan bagi guru, siswa, dan masyarakat Desa Tambak secara keseluruhan. Kegiatan pengabdian ini pula juga memberikan manfaat kepada tenaga penyuluh dan Perguruan Tinggi. Sasaran dari kegiatan ini adalah majelis guru SDN 002 Desa Tambak, dan dari hasil kegiatan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa para guru memiliki antusias yang tinggi untuk menggunakan aplikasi belajar dan mampu untuk menggunakannya sebagai salah

Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas Jambi  
ISSN (PRINT) 2580-1120 (ONLINE) 2580-2178  
Volume 6, Nomor 2, Desember 2022

satu media belajar yang efektif kedepannya. Dengan adanya KUKERTA terintegrasi ini kemampuan guru terkait metode pembelajaran yang lebih baik dapat ditingkatkan lagi. Ini menunjukkan bahwa sentuhan Iptek melalui KUKERTA terintegrasi mampu mengakselerasi kemampuan guru didalam belajar mengajar di SDN 002 Desa Tambak.

**Kata Kunci:** Sistem pembelajaran, aplikasi Canva, SDN 002 Desa Tambak

## **PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan sebuah institusi pendidikan yang menjadi wadah dan berlangsungnya proses pendidikan, memiliki sistem yang kompleks dan dinamis dalam perkembangan masyarakat yang semakin maju (Sari & M.Si., 2017). Sekolah sebagai pusat pendidikan formal lahir dan berkembang dari pemikiran efisiensi dan efektifitas dalam pemberian pendidikan kepada warga masyarakat (Gunawan & Ary, 2010). Di dalam kehidupan sekolah terbentuk interaksi sosial dengan berbagai keragaman budaya dan latar belakang, hal ini yang menjadi salah satu tantangan bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan untuk membentuk individu yang terdidik. Pada proses belajar mengajar yang dilakukan tentunya sekolah diharapkan untuk mampu meningkatkan kemampuan siswa dan masyarakat secara keseluruhan melalui sistem pendidikan yang mereka terapkan.

Desa Tambak yang berada di Kecamatan Langgam, Kabupaten Pelalawan dikenal sebagai desa adat dan salah satu desa tertua yang ada di wilayah tersebut. Dengan dikelilingi oleh kawasan Sungai Segati, hutan, dan perkebunan, mayoritas masyarakat Desa Tambak memiliki mata pencaharian sebagai nelayan dan petani. Letak desa ini sendiri cukup jauh dari daerah kota utama Kabupaten Pelalawan yang menyebabkan ciri masyarakatnya yang cenderung homogenitas, dan belum dikategorikan sebagai masyarakat pedesaan yang maju. Oleh sebab itu, pendidikan sangat dibutuhkan sebagai salah satu pilar yang dapat mencerdaskan dan memajukan masyarakat Desa Tambak. Adanya SDN 002 Desa Tambak sebagai lembaga pendidikan formal tingkat dasar diharapkan dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan tersebut.

Namun perlu untuk dilakukan kegiatan pemberdayaan pada sekolah agar dapat mengoptimalkan berbagai unsur dan komponen sumber daya yang dimiliki serta dapat memberikan mutu pendidikan yang baik pula. Pemberdayaan sebagai konsep alternatif pembangunan, dengan demikian menekankan otonomi pengambilan keputusan suatu kelompok masyarakat yang berlandaskan pada sumber daya pribadi, partisipasi, demokrasi, dan pemberdayaan sosial melalui pengalaman langsung (Maani, 2011).

Salah satu langkah pemberdayaan yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi media belajar yang interaktif. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar (Pelangi, 2020). Aplikasi media belajar merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Perubahan tersebut tentunya membawa sistem pendidikan kita ke arah industri 4.0, dimana interaksi antara guru dan murid dilakukan melalui berbagai media pembelajaran (Paris, Rusmayadi, Annia, Apriliyanti, & Khafifah, 2022).

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Sedangkan pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik ( Djamaluddin & Wardana, 2019). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat

perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan gagasan edukasi yang interaktif dan berbasis teknologi.

Dengan aplikasi media belajar tersebut, materi yang disampaikan jadi lebih simple, interaktif, dan menarik. Bahkan, media pembelajaran dapat melatih siswa untuk berinovasi dan belajar mandiri, sehingga tidak harus selalu terpaku kepada penjelasan guru. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017). Salah satu aplikasi media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Canva adalah seperti (Tanjung & Faiza, 2019):

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
5. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

Usaha pemberdayaan ini dapat dilakukan dan diprakarsai melalui kegiatan KUKERTA terintegrasi oleh Perguruan Tinggi sekaligus sebagai wadah memperkenalkan kemajuan teknologi dan informasi secara menyeluruh kepada masyarakat, khususnya bagi sistem pendidikan. Tujuan dari pengabdian ini sendiri antara lain yaitu, a) menambah pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, b) membantu para guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, c) memanfaatkan kemajuan teknologi untuk diaktualisasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan siswa-siswa yang berprestasi.

### **Permasalahan Mitra**

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu masalah utama yang dihadapi oleh pemerintah Indonesia termasuk Provinsi Riau. Saat ini, mutu pendidikan terjadi disparitas yang sangat besar antara di kota besar dengan di wilayah pedesaan. Perbedaan ini disebabkan perbedaan kelengkapan sarana prasarana, informasi, sumberdaya manusia dan teknologi informasi dan lain sebagainya. Dengan adanya perbedaan tersebut menyebabkan keterampilan dan keahlian tenaga pendidik di desa-desa menjadi kian tertinggal.

Kondisi ini juga dirasakan di sekolah dasar negeri 002 Desa Tambak Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan. Para guru di SD tersebut masih merasa tertinggal dengan sekolah dasar di daerah perkotaan seperti Pekanbaru dan Pelalawan. Para

guru masih mengajar dengan metode lama dan lebih mengandalkan papan tulis atau katon sebagai media pengajaran. Kondisi ini sudah berlangsung selama bertahun-tahun tanpa melakukan terobosan terkait metode pembelajaran. Dampak yang dirasakan adalah para siswa merasa jenuh dan tidak serius didalam mengikuti pembelajaran. Akibat yang dirasakan dalam jangka panjang adalah nilai atau indeks prestasi siswa menjadi menurun. Hal ini yang dirasakan para guru di SDN 002 Desa Tambak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan ketertarikan para siswa SD didalam belajar dengan mengubah metode pembelajaran dan cara penyajian materi. Salah satu cara penyajian yang dapat meningkatkan kemampuan siswa melalui aplikasi Canva. Aplikasi ini cukup sederhana dan mudah didalam pengoperasionalnya namun penyajiannya menarik. Aplikasi Canva telah banyak diterapkan disekolah-sekolah dasar terutama diwilayah perkotaan. Dengan penerapan aplikasi Canva oleh para guru diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak dan meningkatkan prestasi para siswa di sekolah dasar negeri 002 Desa Tambak. Akselerasi penerapan pembelajaran interaktif melalui aplikasi Canva dapat terlaksana dengan baik maka diperlukan sentuhan iptek dan pelatihan langsung dengan para guru. Salah satunya melalui kegiatan KUKERTA terintegrasi dengan melibatkan dosen, mahasiswa, pemerintah desa dan masyarakat setempat. Melihat kemampuan para guru SD negeri 002 Desa Tambak yang belum mengetahui aplikasi Canva maka Universitas Riau melalui kegiatan KUKERTA terintegrasi pada tahun 2022 ini mencoba memberi pelatihan aplikasi Canva guna mengoptimalkan kapasitas guru SD negeri 002 Desa Tambak. KUKERTA terintegrasi merupakan program kegiatan yang mensinergikan antara kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat antara dosen dengan mahasiswa KKN guna mengaselerasi percepatan pembangunan di wilayah pedesaan.

## **METODE**

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran merupakan kegiatan bagian dari kegiatan KUKERTA terintegrasi yang dilakukan pada bulan Juli-Agustus 2022 dengan tujuan pemberdayaan terhadap guru-guru SDN 002 Desa Tambak Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau. Pelatihan Canva ini tidak memerlukan banyak biaya dan peralatan untuk pelaksanaannya. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode workshop, dan untuk mencapai tujuan pelaksanaan pelatihan ini, maka dilakukan beberapa tahapan kegiatan, seperti:

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah berdiskusi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kebutuhan para guru dalam menggunakan Canva, jumlah partisipan yang akan mengikuti kegiatan, pemeriksaan ruangan pelatihan, dan persiapan alat yang digunakan. Selain itu juga melakukan pengumpulan data mengenai aplikasi Canva beserta fiturnya dan kegunaannya dalam proses belajar.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, dilakukan penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi Canva yang dilaksanakan di aula SDN 002 Desa Tambak. Adapun materi yang disampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Pengenalan aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif dan umum digunakan
- b. Penyampaian cara-cara penggunaan aplikasi Canva dimulai dari login email ke aplikasi tersebut
- c. Penyampaian berbagai fitur dan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Canva
- d. Penyampaian manfaat dan kegunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran

### 3. Tahap Demonstrasi

Pada tahap ini dilakukan proses peragaan langsung oleh para guru. Mereka diberikan kebebasan untuk menggunakan aplikasi Canva sesuai kebutuhan mereka dalam mengajar. Proses demonstrasi ini dipimpin oleh pembicara dan dibantu oleh tim KUKERTA terintegrasi dengan melakukan beberapa hal, seperti:

- a. Memilih desain pamflet, ppt, dsb yang akan digunakan
  - b. Memilih ukuran font dan mengatur tata letak pada desain
  - c. Cara menghapus, menambah, atau menyalin desain
  - d. Penyimpanan desain yang sudah dibuat
4. Tahapan pengumpulan dan menampilkan hasil desain
  5. Tahapan evaluasi dan tanya jawab
  6. Foto bersama sebagai dokumentasi kegiatan dan penutup pada kegiatan pelatihan

### **Alat Ukur Ketercapaian**

Alat ukur ketercapaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah minimal 50% peserta pelatihan tertarik dan berkeinginan untuk menerapkan aplikasi canva didalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penyampaian Materi**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai wujud kegiatan pengabdian masyarakat melalui kegiatan KUKERTA terintegrasi sebagai wujud kepedualian perguruan tinggi didalam menyebarkan Iptek dan pemberdayaan masyarakat. Kegiatan ini diikuti oleh 17 orang guru dan disambut dengan respon yang positif, ditunjukkan melalui tingginya partisipasi dan semangat mereka dalam kegiatan ini. Para guru tidak segan dan malu untuk bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat, sehingga menghidupkan suasana dalam pelaksanaan kegiatan. Kegiatan pelatihan dimulai dengan adanya kata sambutan dari Ibu Kepala Sekolah SDN 002 Desa Tambak dan kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber.

Dalam amanatnya kepala Sekolah Dasar Negeri 002 Desa Tambak sangat mengapresiasi kegiatan pelatihan ini yang diinisiasi oleh tim KUKERTA terintegrasi Universitas Riau. Diakui Kepala Sekolah bahwa aplikasi Canva masih kurang familiar

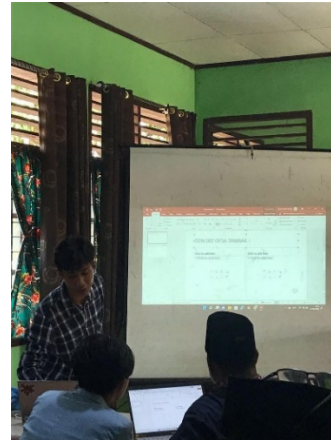
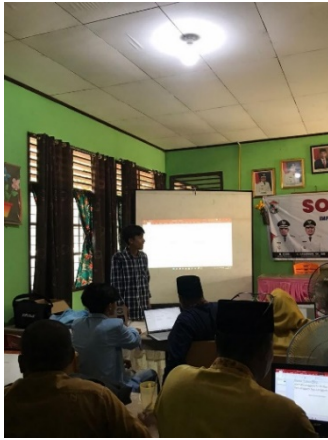
dikalangan para guru SD negeri 002 disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya mendapat pelatihan dari Dinas Pendidikan kabupaten sehingga banyak para guru yang belum mengetahuinya. Namun melalui KUKERTA terintegrasi ini para guru setidaknya dapat pengenalan dan diharapkan mampu menjalankan aplikasi tersebut sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Tentunya dengan menerapkan metode yang baru akan mampu merangsang para siswa untuk lebih semangat didalam belajar disekolah. Penyampaian kata sambutan dan penyampaian materi oleh narasumber dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Pembukaan dan arahan oleh Kepala SDN 002 Desa Tambak

Selanjutnya setelah pembukaan dan arahan dari kepala sekolah dilanjutkan dengan pemaparan oleh tim KUKERTA terintegrasi terkait aplikasi Canva. Sebelum dilakukan praktek, terlebih dahulu narasumber menyampaikan pengantar terkait aplikasi

Canva (Gambar 2) dan selanjutnya dilakukan praktek penggunaannya. Para peserta diwajibkan membawa



Gambar 2. Penyampaian materi oleh narasumber

### Demonstrasi Aplikasi Canva

Saat ini, sistem pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan mengadopsi perkembangan digitalisasi dan teknologi yang ada. Pembelajaran yang dilakukan tidak lagi bisa monoton dengan berpaku pada interaksi guru dan murid saja dan hanya menggunakan buku untuk menyampaikan materi. Interaksi antara guru dengan murid harus di jembatani oleh suatu aplikasi pembelajaran yang bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, mandiri, dan modern tentunya. Ada banyak aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan dan salah satunya adalah aplikasi canva. Namun sayang, mayoritas guru-guru SDN 002 Desa Tambak masih belum mampu menggunakan aplikasi tersebut.

Sebagian besar guru-guru SDN 002 Desa Tambak belum mengenal aplikasi Canva dengan baik sehingga ketika pengenalan pertama aplikasi ini para guru banyak yang belum mengerti penggunaannya. Ketidakmampuan para guru dalam menjalankan aplikasi tersebut sangat dipahami karena para guru jarang mendapatkan pelatihan terkait dengan metode pembelajaran termasuk aplikasi canva. Disaat penyampaian materi canva oleh pemateri para guru sangat antusias karena aplikasi ini ternyata sangat mudah dipahami dan sangat membantu didalam metode pembelajaran (Gambar 3). Dalam penyampaian materi narasumber menyampaikan kelebihan dari aplikasi canva diantaranya:

- a. Canva memiliki tampilan yang sederhana, dan mudah digunakan oleh siapa saja
- b. Memiliki banyak template yang bisa diedit dan tidak perlu menginstall aplikasi ke laptop cukup menggunakan link [canva.com](https://www.canva.com) pada web browser.
- c. Canva juga bisa digunakan di mobile, tetapi harus menginstall aplikasinya di playstore.
- d. Canva bisa digunakan sebagai alat belajar ataupun sebagai media pembelajaran.
- e. Memudahkan peserta didik dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran



- f. Menghemat waktu karena tidak perlu menggunakan media lain seperti televisi, laptop, ataupun projector.
- g. Memudahkan penjadwalan kegiatan pembelajaran dan membuatnya lebih efektif

Setelah dilakukannya pelatihan penggunaan aplikasi canva ini, terlihat jelas sekali perubahan yang dirasakan oleh para guru. Mereka menunjukkan antusiasnya dalam mempelajari dan menggunakan canva. Mereka menjadi lebih mengetahui bahwa penyampaian materi bisa dilakukan secara simple namun tetap menarik dan tentunya materi bisa disampaikan kepada para murid. Dengan begitu, kini mereka dapat menggunakan aplikasi canva untuk berinteraksi dengan murid dalam menyampaikan materi pembelajaran.



Gambar 3. Para peserta belajar menggunakan aplikasi Canva di Laptop

### **Diskusi Dengan Peserta**

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah diskusi dengan peserta. Pertanyaan yang diajukan peserta mulai dari manfaat penggunaan canva, cara penggunaan dan perangkat apa saja yang bisa digunakan dalam menjalankan aplikasi tersebut. Peserta juga menanyakan apakah aplikasi ini membutuhkan kapasitas penyimpanan data yang besar atau tidak. Suasana diskusi para peserta dengan tim KUKERTA terintegrasi dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian ini berlangsung diperoleh beberapa hasil positif. Hasil positif tersebut diantaranya (1) seluruh peserta menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh tim pengabdian, (2) para peserta antusias bagaimana cara membuat dan menjalankan aplikasi canva, (3) para peserta mengikuti prosedur pembuatan materi pembelajaran dan melakukan kerja tim dengan cukup baik, (4) peserta aktif bertanya apabila terdapat prosedur pembuatan yang tidak dimengerti, dan (5) peserta mengerjakan pembuatan materi pembelajaran dengan baik selama + 2 jam.

Hasil diskusi dengan peserta, ketertarikan peserta terhadap aplikasi canva karena cara pembuatannya mudah, cepat dan bisa dilakukan di HP. Setidaknya lebih dari 60 % peserta berusaha untuk menerapkan didalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar negeri 002 Desa Tambak. Penerapan aplikasi canva ini memiliki nilai strategis dalam meningkatkan kemampuan guru didalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para siswa. Tentunya dengan adanya metode baru dan lebih bervariasi didalam menerapkan metode pengajaran diharapkan dapat merangsang minat dan ketertarikan siswa didalam menangkap materi yang diajarkan.



Gambar 4. Para peserta sedang berdiskusi dengan tim KUKERTA terintegrasi

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi canva di SDN 002 Desa Tambak mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru didalam belajar mengajar. Pelatihan menggunakan canva tersebut mampu mengubah suasana belajar lebih kreatif dan maskimal. Selain itu, belajar menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan tampilan belajar yang menarik yang disertai dengan gambar animasi. Pelatihan ini dapat berjalan lancar juga karena minat dan antusias para guru yang sangat tinggi untuk belajar. Sebaiknya kegiatan pelatihan aplikasi Canva untuk para guru-guru sekolah dasar ini tidak hanya dilakukan hanya satu kali pertemuan saja namun perlu secara berkesinambungan. Hal ini dimaksudkan agar para guru lebih mahir dan terbiasa dengan aplikasi ini. Selanjutnya pelatihan ini tidak hanya untuk guru sekolah dasar saja namun perlu dilakukan juga untuk guru Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama bahkan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas di Kecamatan Langgam.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Atas terlaksananya kegiatan ini maka tim pengabdian kepada masyarakat sebagai pelaksana menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada LPPM Universitas Riau mendukung kegiatan ini, Tim KUKERTA Terintegrasi Universitas Riau, Kepala Desa Tambak beserta jajarannya, Kepala Sekolah Dasar Negeri 002 beserta jajarannya, masyarakat Desa Tambak dan semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Pare-Pare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 13.
- Gunawan, & Ary, H. (2010). *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maani, K. (2011). Teori ACTORS dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Demokrasi*, 14.
- Paris, Rusmayadi, R., Annia, N., Apriliyanti, M., & Khafifah. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Daring Di Sdn 1 Banua Jingah Kecamatan Barabai. *ICELLA*, 8.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 18.
- Sari, N. W., & M.Si., F. P. (2017). Peran Kultur Sekolah Dalam Membangun Prestasi Siswa Di MAN 1. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 15.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VOTEKNIKA*, 7.

Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas Jambi  
ISSN (PRINT) 2580-1120 (ONLINE) 2580-2178  
Volume 6, Nomor 2, Desember 2022