

Implementasi Pembelajaran Mendalam melalui Aplikasi Canva dalam Konteks Pendidikan Masyarakat pada Program Paket B Dan C di PKBM Ash-Shoddiq Lembang

Dadang Yunus Lutfiansyah¹, Hanifah Irnawati^{2*}, Babang Robandi³
^{1,2,3}Prodi Pendidikan Masyarakat, Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Author email: irnaharif@upi.edu*

Article Info

Article history:

Received Januari 5, 2026
Revised April 1, 2026
Accepted June 25, 2026

Keywords:

Community education
Deep learning
Canva
Package B and C
Transformative pedagogy

ABSTRACT

Community education plays an important role in empowering learners through contextual and meaningful learning services. The Package B and C equivalency programs, as part of community education, face challenges such as fluctuating learning motivation, low engagement, and monotonous instructional practices. This study aims to describe the implementation of deep learning through the use of the Canva application in the context of community education for Package B and C learners at PKBM Ash-Shoddiq Lembang. This research employed a qualitative descriptive approach involving learners from grades 7 to 12. Data were collected through classroom observation, documentation of learners' digital products, and reflective notes from tutors. The results indicate that Canva-based deep learning provides broad opportunities for exploration, enhances creativity, motivation, and active engagement. Learners produced various digital works such as presentations, posters, quote designs, and advertisements based on their interests. Sharing learners' works through a WhatsApp group strengthened social and reflective learning. The study concludes that deep learning through Canva is effective in community education settings, particularly in Package B and C programs, and contributes to more meaningful and empowering learning experiences from a pedagogical perspective.

ABSTRAK

Pendidikan masyarakat berperan penting dalam memberdayakan warga belajar melalui layanan pendidikan yang kontekstual dan bermakna. Program kesetaraan Paket B, C sebagai bagian dari pendidikan masyarakat menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan belajar, motivasi yang fluktuatif, serta pembelajaran yang cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran mendalam melalui pemanfaatan aplikasi Canva dalam konteks pendidikan masyarakat pada peserta didik Paket B, C di PKBM Ash-Shoddiq Lembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek warga belajar kelas 7 hingga kelas 12. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, dokumentasi hasil karya warga belajar, serta catatan reflektif tutor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam berbasis Canva memberikan ruang eksplorasi yang luas, meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan aktif warga belajar. Warga belajar mampu menghasilkan berbagai produk digital seperti presentasi, poster, desain kutipan, dan iklan sesuai minat dan tema pembelajaran. Publikasi hasil karya melalui grup WhatsApp memperkuat pembelajaran sosial dan reflektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran mendalam melalui Canva efektif diterapkan dalam pendidikan masyarakat, khususnya pada program Paket B, C, serta berkontribusi pada pembelajaran yang lebih bermakna dan memberdayakan dari perspektif pedagogik.



Corresponding Author:

Hanifah Irnawati
Pendidikan Masyarakat, FIP
Universitas Pendidikan Indonesia
irnahanif@upi.edu

PENDAHULUAN

Pendidikan masyarakat merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk memberdayakan warga belajar melalui berbagai layanan pendidikan di luar jalur formal. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat (Depdiknas, 2003). Pendidikan masyarakat menekankan pada partisipasi aktif, pengembangan potensi, dan pemberdayaan individu agar mampu berperan dalam kehidupan sosialnya (Sudjana, 2004; Kamil, 2011).

Salah satu bentuk konkret pendidikan masyarakat adalah pendidikan nonformal melalui program kesetaraan Paket B dan C yang diselenggarakan oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Program Paket B dan C melayani warga belajar dengan latar belakang usia, pengalaman pendidikan, dan kondisi sosial yang beragam. Keragaman tersebut menuntut pendekatan pembelajaran yang fleksibel, partisipatif, dan kontekstual (Mustofa, 2018). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pada program kesetaraan masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional yang berorientasi pada penyampaian materi, sehingga kurang mampu membangun keterlibatan dan makna belajar bagi warga belajar (Umbara & Raharjo, 2021).

Dalam perspektif pendidikan masyarakat, pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi sebagai upaya pemberdayaan warga belajar agar mampu mengembangkan potensi dan kreativitasnya. Perspektif pedagogik kritis menegaskan bahwa pendidikan harus membebaskan dan memberdayakan peserta didik untuk menjadi subjek yang aktif dalam proses pembelajaran (Freire, 2000). Sejalan dengan itu, pembelajaran mendalam (deep learning) menjadi pendekatan yang relevan karena menekankan pemahaman bermakna, keterlibatan emosional, refleksi, serta kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata (Fullan & Langworthy, 2014; Biggs, 1987).

Konsep pembelajaran mendalam pertama kali dikemukakan oleh Marton dan Säljö (1976) yang membedakan antara pendekatan belajar mendalam (deep learning approach) dan pendekatan belajar permukaan (surface learning approach). Pembelajaran mendalam dicirikan oleh upaya peserta didik untuk memahami makna, mengaitkan konsep dengan pengalaman, dan membangun struktur pengetahuan yang koheren. Dalam konteks pedagogik, pembelajaran mendalam memerlukan strategi instruksional yang mendorong keterlibatan

kognitif tingkat tinggi dan konstruksi pengetahuan secara aktif (Entwistle, 2000).

Pedagogik transformatif dalam pendidikan masyarakat menekankan pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang mengubah cara pandang dan meningkatkan kapasitas warga belajar (Mezirow, 1997). Hal ini sejalan dengan prinsip andragogi yang menekankan kemandirian, pengalaman sebagai sumber belajar, kesiapan belajar, dan orientasi pada pemecahan masalah (Knowles, 1970). Dalam praktik pedagogik, tutor berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, dialog, dan refleksi kritis (Brookfield, 2015).

Pemanfaatan media digital merupakan salah satu strategi pedagogik yang dapat mendukung pembelajaran mendalam. Kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006) menekankan pentingnya integrasi antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi dalam merancang pembelajaran yang efektif. Aplikasi Canva sebagai platform desain visual berbasis web menyediakan sarana yang mudah diakses dan memungkinkan warga belajar mengekspresikan gagasan secara kreatif melalui berbagai format multimedia (Lestari & Projosantoso, 2016).

Dalam konteks pendidikan masyarakat, media digital berfungsi sebagai alat pedagogik yang mendorong partisipasi, eksplorasi, dan pembelajaran sosial. Teori multimedia learning yang dikemukakan Mayer (2009) menegaskan bahwa kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Darusman (2016) yang menegaskan pentingnya pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman dalam penguatan proses pendidikan masyarakat. Pembelajaran berbasis proyek digital juga terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif peserta didik (Krajcik & Shin, 2014).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran nonformal. Penelitian oleh Puspitasari dan Rakhmawati (2013) menemukan bahwa pemanfaatan media digital dalam pendidikan kesetaraan dapat meningkatkan minat belajar warga belajar. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Rizal (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkontribusi positif terhadap hasil belajar program Paket C. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji implementasi pembelajaran mendalam berbasis aplikasi desain visual seperti Canva dalam konteks pedagogik pendidikan masyarakat.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji implementasi pembelajaran mendalam berbasis Canva dalam konteks pendidikan masyarakat pada program Paket B dan C dengan perspektif pedagogik transformatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta dampaknya terhadap kreativitas, motivasi, dan keterlibatan warga belajar. Manfaat ilmiah penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pedagogik dalam pendidikan masyarakat, khususnya terkait integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mendalam. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi praktisi pendidikan masyarakat dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan memberdayakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena implementasi pembelajaran mendalam berbasis Canva secara mendalam dan kontekstual (Creswell, 2014). Subjek penelitian adalah warga belajar program Paket B dan C di PKBM Ash-Shoddiq Lembang yang terdiri dari kelas 7 hingga kelas 12 dengan jumlah lebih dari 50 orang warga belajar. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterwakilan tingkat kelas dan ketersediaan akses terhadap perangkat digital.

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan selama 8 minggu dengan menggunakan pedoman observasi terstruktur; (2) dokumentasi hasil karya digital warga belajar yang mencakup tangkapan layar produk Canva, proses kreatif, dan interaksi dalam grup WhatsApp; serta (3) catatan reflektif tutor yang ditulis setelah setiap sesi pembelajaran untuk merekam pengamatan pedagogik dan respons warga belajar. Data tambahan juga diperoleh melalui wawancara informal dengan warga belajar untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi mereka terhadap proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Proses reduksi data melibatkan pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah menjadi informasi yang lebih fokus. Data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif dan matriks untuk memudahkan identifikasi pola dan tema. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber untuk memastikan kredibilitas temuan. Validitas data dijaga melalui member checking, di mana temuan penelitian dikonfirmasi kembali kepada subjek penelitian dan tutor untuk memastikan akurasi interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Mendalam dalam Pendidikan Masyarakat

Implementasi pembelajaran mendalam melalui aplikasi Canva di PKBM Ash-Shoddiq Lembang dirancang dengan pendekatan pedagogik yang menempatkan warga belajar sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai dengan fase orientasi, di mana tutor memperkenalkan tema pembelajaran secara umum dan memberikan kebebasan kepada warga belajar untuk mengeksplorasi subtema sesuai minat dan pengalaman mereka. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik (learner-centered pedagogy) yang menekankan otonomi dan partisipasi aktif warga belajar (Weimer, 2013).

Dalam perspektif pedagogik konstruktivis, tutor berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung konstruksi pengetahuan secara aktif (Vygotsky, 1978). Peran fasilitatif ini mencakup pemberian scaffolding atau dukungan instruksional yang disesuaikan dengan kebutuhan individual warga belajar (Wood, Bruner, & Ross, 1976). Tutor tidak memberikan instruksi teknis yang rigid, melainkan mendorong

warga belajar untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan menemukan solusi kreatif secara mandiri. Pendekatan pedagogik ini mencerminkan prinsip andragogi yang dikemukakan Knowles (1970) bahwa pembelajaran orang dewasa harus menghormati kemandirian dan pengalaman peserta didik.

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan pedagogik yang terstruktur namun fleksibel. Pertama, tahap eksplorasi tema, di mana warga belajar melakukan pencarian informasi melalui berbagai sumber digital termasuk mesin pencari dan platform kecerdasan buatan. Praktik ini mencerminkan pembelajaran mandiri yang terfasilitasi (self-directed learning) dan memperkuat literasi digital warga belajar (Merriam & Bierema, 2014). Kedua, tahap produksi kreatif, di mana warga belajar merancang dan menghasilkan produk digital menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, warga belajar menunjukkan keterlibatan kognitif tingkat tinggi melalui proses pemilihan elemen desain, pengorganisasian informasi, dan pengambilan keputusan estetis yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap tema pembelajaran. Ketiga, tahap publikasi dan berbagi, di mana warga belajar mengunggah hasil karya mereka ke grup WhatsApp kelas. Publikasi karya menciptakan ruang untuk pembelajaran sosial dan kolaboratif, di mana warga belajar saling memberikan apresiasi, umpan balik konstruktif, dan refleksi kritis (Wenger, 1998). Proses ini memperkuat konsep komunitas praktik (community of practice) dalam pendidikan masyarakat, di mana pembelajaran terjadi melalui partisipasi dan interaksi sosial. Keempat, tahap refleksi pedagogik, di mana tutor memfasilitasi diskusi reflektif untuk membantu warga belajar mengartikulasikan pembelajaran mereka dan mengaitkan produk kreatif dengan konsep atau tema yang lebih luas. Refleksi kritis merupakan elemen penting dalam pedagogik transformatif yang mendorong perubahan perspektif dan kesadaran diri warga belajar (Mezirow, 1997).

Eksplorasi Sumber Belajar Digital dan Pembelajaran Mandiri

Warga belajar memanfaatkan berbagai sumber digital sebagai inspirasi dan referensi dalam proses kreatif mereka. Penggunaan mesin pencari seperti Google dan platform kecerdasan buatan menunjukkan adaptasi warga belajar terhadap literasi digital dan kemampuan kurasi informasi. Dalam konteks pedagogik, praktik ini mencerminkan pengembangan kompetensi abad ke-21 yang mencakup literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi (Trilling & Fadel, 2009). Warga belajar tidak hanya mengonsumsi informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengevaluasi, memilih, dan mengadaptasi informasi untuk tujuan kreatif mereka.

Proses eksplorasi digital ini juga memperkuat kemandirian belajar (self-regulated learning) warga belajar. Zimmerman (2002) mendefinisikan pembelajaran mandiri sebagai proses aktif di mana peserta didik menetapkan tujuan pembelajaran, memonitor kemajuan mereka, dan merefleksikan hasil belajar. Dalam konteks penelitian ini, warga belajar menunjukkan inisiatif dalam mencari sumber belajar tambahan, bereksperimen dengan berbagai fitur Canva, dan mengelola waktu serta proses kreatif mereka secara otonom. Dukungan pedagogik dari tutor berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran mandiri

dengan memberikan orientasi awal, mengarahkan eksplorasi, dan menyediakan umpan balik formatif yang membantu warga belajar meningkatkan kualitas karya mereka.

Dari perspektif pedagogik kritis, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran harus dilihat tidak hanya sebagai alat teknis, tetapi sebagai medium yang memberdayakan warga belajar untuk menjadi produsen pengetahuan dan budaya (Jenkins, 2006). Warga belajar tidak lagi menjadi konsumen pasif informasi, tetapi menjadi kreator aktif yang menghasilkan artefak digital bermakna. Transformasi peran dari konsumen menjadi produsen ini mencerminkan pedagogik partisipatoris yang mendorong agensi dan pemberdayaan warga belajar dalam era digital.

Dampak terhadap Kreativitas dan Motivasi Warga Belajar

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme dan rasa percaya diri warga belajar selama proses pembelajaran berbasis Canva. Observasi mengungkapkan bahwa warga belajar menunjukkan keterlibatan aktif yang tinggi, yang diindikasikan oleh durasi waktu yang dihabiskan dalam proses kreatif, frekuensi revisi karya, dan intensitas diskusi dalam grup WhatsApp. Dari perspektif pedagogik, keterlibatan ini mencerminkan motivasi intrinsik, yaitu keinginan internal untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran karena aktivitas itu sendiri memberikan kepuasan dan makna (Deci & Ryan, 2000).

Teori *self-determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik diperkuat ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial. Dalam konteks pembelajaran berbasis Canva, kebutuhan otonomi terpenuhi melalui kebebasan memilih tema dan format produk; kebutuhan kompetensi terpenuhi melalui pengalaman sukses dalam menghasilkan karya digital berkualitas; dan kebutuhan keterkaitan sosial terpenuhi melalui interaksi dan apresiasi dari sesama warga belajar dalam grup WhatsApp. Pemenuhan ketiga kebutuhan ini menciptakan kondisi pedagogik yang optimal untuk pembelajaran mendalam dan pengembangan kreativitas.

Kreativitas warga belajar termanifestasi dalam keragaman produk digital yang dihasilkan, termasuk presentasi interaktif, poster informatif, desain kutipan inspiratif, dan iklan promosi. Analisis terhadap produk-produk ini menunjukkan bahwa warga belajar mampu mengintegrasikan elemen visual seperti warna, tipografi, dan komposisi dengan konten yang bermakna. Dari perspektif pedagogik, kreativitas bukan hanya tentang originalitas estetis, tetapi juga tentang kemampuan untuk memecahkan masalah, mengekspresikan ide kompleks, dan mengkomunikasikan pemahaman dengan cara yang inovatif (Craft, 2005). Pembelajaran berbasis Canva menyediakan platform yang memungkinkan warga belajar mengekspresikan kreativitas mereka dalam konteks yang autentik dan bermakna.

Publikasi hasil karya melalui grup WhatsApp menciptakan dimensi pembelajaran sosial yang memperkuat motivasi dan kreativitas warga belajar. Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial di mana pengetahuan dikonstruksi

melalui interaksi dengan orang lain. Dalam grup WhatsApp, warga belajar tidak hanya membagikan karya mereka, tetapi juga terlibat dalam dialog pedagogik melalui pemberian komentar apresiatif, saran perbaikan, dan refleksi terhadap karya teman sebaya. Proses peer feedback ini berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan reflektif warga belajar (Topping, 2009).

Catatan reflektif tutor mengungkapkan perubahan positif dalam disposisi belajar warga belajar. Warga belajar yang sebelumnya pasif dan enggan berpartisipasi menunjukkan peningkatan inisiatif dan kepercayaan diri setelah beberapa sesi pembelajaran. Transformasi ini mencerminkan konsep pedagogik pemberdayaan (empowerment pedagogy), di mana pembelajaran dirancang untuk meningkatkan rasa efikasi diri dan kapasitas warga belajar untuk bertindak sebagai agen perubahan dalam kehidupan mereka (Freire, 2000; Shor, 1992).

Analisis Pedagogik Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam berbasis Canva mendorong pembelajaran bermakna, di mana warga belajar membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan refleksi atas karya yang dihasilkan. Teori pembelajaran bermakna Ausubel (1968) menekankan bahwa pengetahuan baru harus dikaitkan dengan struktur kognitif yang sudah ada agar pembelajaran menjadi bermakna dan bertahan lama. Dalam konteks penelitian ini, warga belajar mengaitkan tema pembelajaran dengan pengalaman personal, minat, dan konteks sosial budaya mereka, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya mencerminkan pemahaman konseptual tetapi juga relevansi personal.

Dari perspektif pedagogik, pembelajaran mendalam memerlukan keterlibatan kognitif pada berbagai tingkat, mulai dari mengingat dan memahami hingga menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson & Krathwohl, 2001). Proses kreatif dalam Canva melibatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi, terutama pada tahap evaluasi dan penciptaan, di mana warga belajar membuat keputusan desain yang kompleks dan menghasilkan produk original yang mengkomunikasikan pemahaman mereka. Penggunaan taksonomi Bloom revisi untuk menganalisis proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Canva secara konsisten mendorong warga belajar untuk beroperasi pada tingkat kognitif yang lebih tinggi.

Pembelajaran mendalam juga dicirikan oleh koneksi interdisipliner, di mana warga belajar mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai domain. Dalam penelitian ini, warga belajar mengintegrasikan keterampilan literasi visual, literasi digital, komunikasi, dan pemahaman konten mata pelajaran dalam proses kreatif mereka. Pendekatan interdisipliner ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi pengetahuan dan aplikasi keterampilan dalam konteks autentik (Partnership for 21st Century Skills, 2009).

Dalam konteks pendidikan masyarakat, pembelajaran mendalam berbasis Canva berkontribusi pada pemberdayaan warga belajar secara pedagogik dan sosial. Pemberdayaan pedagogik mengacu pada peningkatan kapasitas warga belajar untuk belajar secara mandiri, berpikir kritis, dan menghasilkan pengetahuan (Boshier, 1998). Pemberdayaan sosial

mengacu pada peningkatan kepercayaan diri, partisipasi, dan kemampuan warga belajar untuk berkontribusi dalam komunitas mereka. Produk digital yang dihasilkan warga belajar tidak hanya menjadi bukti pembelajaran, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dan advokasi dalam konteks kehidupan mereka.

Refleksi pedagogik tutor menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Canva memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, di mana setiap warga belajar dapat belajar sesuai dengan kecepatan, gaya, dan minat mereka. Tomlinson (2014) menekankan pentingnya diferensiasi dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap keberagaman peserta didik. Fleksibilitas aplikasi Canva dalam menyediakan berbagai template dan fitur memungkinkan warga belajar dengan tingkat keterampilan dan pengalaman berbeda untuk berhasil dalam tugas kreatif mereka.

Tantangan dan Strategi Pedagogik

Meskipun pembelajaran berbasis Canva menunjukkan dampak positif, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan pedagogik. Pertama, kesenjangan literasi digital di antara warga belajar memerlukan pendampingan yang lebih intensif dari tutor untuk warga belajar tertentu. Strategi pedagogik yang diterapkan meliputi pembelajaran berbasis teman sebaya (peer- assisted learning), di mana warga belajar yang lebih mahir membantu teman mereka yang mengalami kesulitan teknis. Kedua, keterbatasan akses internet di rumah sebagian warga belajar menghambat proses eksplorasi dan publikasi karya. PKBM merespons tantangan ini dengan menyediakan fasilitas WiFi dan waktu pembelajaran tambahan untuk warga belajar yang membutuhkan. Ketiga, beberapa warga belajar mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan pemahaman konseptual mereka melalui media visual. Tutor mengatasi tantangan ini dengan menyediakan scaffolding berupa contoh, pertanyaan pemandu, dan dialog reflektif yang membantu warga belajar menjembatani kesenjangan antara pemahaman internal dan ekspresi visual. Strategi pedagogik ini mencerminkan prinsip zone of proximal development Vygotsky (1978), di mana pembelajaran optimal terjadi ketika tutor menyediakan dukungan yang tepat untuk membantu warga belajar mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi.

SIMPULAN

Pembelajaran mendalam melalui aplikasi Canva efektif diterapkan dalam konteks pendidikan masyarakat pada program Paket B dan C di PKBM Ash-Shoddiq Lembang. Dari perspektif pedagogik, implementasi pembelajaran ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang memberdayakan, di mana warga belajar bertindak sebagai subjek aktif yang mengkonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi kreatif dan refleksi kritis. Pendekatan ini meningkatkan kreativitas, motivasi intrinsik, dan keterlibatan aktif warga belajar, sebagaimana dibuktikan oleh keragaman dan kualitas produk digital yang dihasilkan.

Pembelajaran berbasis Canva memfasilitasi pembelajaran mendalam melalui beberapa mekanisme pedagogik: (1) memberikan otonomi dan kebebasan kreatif yang memperkuat motivasi intrinsik; (2) mendorong keterlibatan kognitif tingkat tinggi dalam proses desain dan

produksi; (3) menciptakan ruang untuk pembelajaran sosial dan kolaboratif melalui publikasi dan dialog dalam grup WhatsApp; (4) memfasilitasi pembelajaran bermakna dengan mengaitkan konten pembelajaran dengan pengalaman dan konteks warga belajar; dan (5) mengembangkan kompetensi abad ke-21 termasuk literasi digital, kreativitas, dan komunikasi visual.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pedagogik dalam pendidikan masyarakat dengan menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, ketika dirancang dengan prinsip-prinsip pedagogik yang kuat, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan memberdayakan. Pembelajaran mendalam berbasis Canva mencerminkan pedagogik transformatif yang tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga mengembangkan kapasitas warga belajar untuk berpikir kritis, berkreasi, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Biggs, J. B. (1987). *Student approaches to learning and studying*. Melbourne: Australian Council for Educational Research.
- Boshier, R. (1998). Edgar Faure after 25 years: Down but not out. In J. Holford, P. Jarvis, & C. Griffin (Eds.), *International perspectives on lifelong learning* (pp. 3-20). London: Kogan Page.
- Brookfield, S. D. (2015). *The skillful teacher: On technique, trust, and responsiveness in the classroom (3rd ed.)*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. London: Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darusman, Y. (2016). Kearifan lokal dan pelestarian lingkungan: Studi kasus di Kampung Naga dan Kampung Kuta. *Jendela PLS*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.37058/jpls.v1i1.129>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Entwistle, N. (2000). Promoting deep learning through teaching and assessment: Conceptual frameworks and educational contexts. Paper presented at the TLRP Conference, Leicester.
- Freire, P. (2000). *Pedagogy of the oppressed (30th anniversary ed.)*. New York: Continuum.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. London: Pearson.

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kamil, M. (2011). *Pendidikan nonformal: Pengembangan melalui Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) di Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Knowles, M. S. (1970). *The modern practice of adult education: Andragogy versus pedagogy*. New York: Association Press.
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2014). *Project-based learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (2nd ed., pp. 275-297). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lestari, H. D., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145-155.
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I. Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4-11.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
- Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2014). *Adult learning: Linking theory and practice*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Mezirow, J. (1997). *Transformative learning: Theory to practice*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 74, 5-12.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Mustofa, A. (2018). Implementasi pendidikan kesetaraan program Paket C dalam meningkatkan life skills warga belajar. *Journal of Nonformal Education*, 4(1), 75-84.
- Partnership for 21st Century Skills. (2009). *P21 framework definitions*. Washington, DC: Author.
- Puspitasari, K. A., & Rakhmawati, L. (2013). Penggunaan media pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 174-185.
- Rizal, S. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Paket C. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), 34-46.
- Shor, I. (1992). *Empowering education: Critical teaching for social change*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sudjana, D. (2004). *Pendidikan nonformal: Wawasan, sejarah perkembangan, filsafat, teori pendukung, asas*. Bandung: Falah Production.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners (2nd ed.)*. Alexandria, VA: ASCD.
- Topping, K. J. (2009). Peer assessment. *Theory Into Practice*, 48(1), 20-27.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.

- Umbara, U., & Raharjo, T. J. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan kesetaraan Paket C di masa pandemi COVID-19. *Journal of Nonformal Education*, 7(1), 8-16.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weimer, M. (2013). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice (2nd ed.)*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89-100.
- Zimmerman, B. J. (2002). *Becoming a self-regulated learner: An overview*. *Theory Into Practice*, 41(2), 64-70.