

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI CANVA BAGI GURU SDN 68 KOTA BENGKULU

Erni Sukes¹, Lia Haryana^{2*}, Eka Novita³, Fatinah Azhar⁴, Rahma Silva Fadillah Sumbayak⁵, Mia Dzulkarnaen⁶

^{1,2,3,4,5,6} S1 Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Bengkulu

Email: ernidarsono1915@gmail.com

*Korespondensi penulis

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat penting di abad ke 21 ini. Salah satu aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi Canva. Pengabdian berbentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Pengabdian ini melibatkan 22 orang guru SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Model Technical Assistance* dalam bentuk kegiatan pelatihan dan juga pendampingan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan memaparkan materi tentang apa itu Canva, kelebihan Canva, fitur utama Canva, cara mengakses Canva, tips desain yang baik, tips membuat *power point presentation*, tips membuat video pembelajaran yang menarik, contoh struktur video pembelajaran di Canva, langkah-langkah membuat video pembelajaran di Canva, tips membuat poster, serta cara menyimpan dan membagikan hasilnya. Sementara itu, kegiatan pendampingan dilakukan setelah pemaparan materi dengan mendampingi guru-guru dalam mempraktekkan bagaimana cara membuat akun Canva, membuat desain *power point*, video pembelajaran, dan poster. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu para guru di SD N 68 Kota Bengkulu telah mampu membuat media pembelajaran interaktif dalam bentuk *power point presentation* dan juga video pembelajaran menyesuaikan dengan konten materi kelas yang diajarkan.

Kata kunci : Canva, Media Pembelajaran, Pelatihan

Abstract

The use of digital-based learning media is very important in the 21st century. One of the digital applications for creating learning media is the Canva application. This community service, in the form of creating interactive learning media training using the Canva application, aims to improve teachers' skills in creating interactive learning media. This community service involved 22 teachers from SD Negeri 68 Kota Bengkulu. This community service was carried out using the Technical Assistance Model method in the form of training and mentoring activities. The training activities were carried out by presenting material about what Canva is, the advantages of Canva, the main features of Canva, how to access Canva, tips for good design, tips for creating PowerPoint presentations, tips for creating interesting learning videos, examples of learning video structures in Canva, steps for creating learning videos in Canva, tips for creating posters, and how to save and share the results. Meanwhile, the mentoring activities were carried out after the presentation of the material, assisting the teachers in creating a Canva account, designing PowerPoint presentations, creating learning videos, and creating posters. The result of this community service activity was that the teachers at SD N 68 Kota Bengkulu were able to create interactive learning materials in the form of PowerPoint presentations and learning videos, tailored to the content of the class material being taught.

Keywords: Canva, Learning Media, Training

Cara menulis sitasi : Sukesi, E., Haryana, L., Novita, E., Azhar, F., Sumbayak, R. S. F., Dzulkarnaen, M. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva bagi guru SD Negeri 68 kota Bengkulu. *Jurnal Abdimas Bencoolen (JAB)*, 3(2), 125-132.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi komunikasi (TIK) serta tuntutan pendidikan abad 21 saat ini telah memberikan inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media pembelajaran atau bahan ajar berbasis elektronik yang interaktif dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, 2017). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi sebuah keharusan saat ini. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu: media cetak, media audio, media visual, media video, multimedia, dan perangkat komputer (Sari et al., 2021).

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Dengan menggunakan media diharapkan terjadinya komunikasi yang lebih komunikatif, siswa lebih mudah memahami maksud materi yang disampaikan di kelas, dan guru juga akan lebih mudah dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi Canva. Rahmasari dan Yogananti (2021) menyatakan bahwa Canva adalah salah satu platform terbaik yang digunakan untuk mendesain. Adrian et al., (2022) mengemukakan bahwa kita dapat mengakses Canva melalui website, aplikasi PC, dan juga handphone. Hal ini semakin memudahkan pengguna Canva berkreasi di manapun dan kapanpun. Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain poster, kartu ucapan, brosur, infografis hingga presentasi dalam waktu yang singkat. Selain itu, Canva juga dapat membantu dalam pembuatan konten pembelajaran seperti power point presentation, infografis, poster, banner, dan video yang sangat berguna dalam pembelajaran (Wiyanah et al., 2022). Beberapa penelitian tentang penggunaan Canva sebagai media pembelajaran sudah dilakukan. Yuliana et al. (2023) mengemukakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu guru mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan kepada siswa. Selain itu, menurut Adriani, et al. (2023), penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa, serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media, guru dapat mengajarkan berbagai keterampilan yang penting bagi siswa. Peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu, kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis. Media yang digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif (Rahmatullah, et al., 2020). Namun, faktanya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar seperti aplikasi Canva ini, termasuk guru-guru di SD N 68 Kota Bengkulu.

SD Negeri 68 Kota Bengkulu merupakan sebuah sekolah negeri yang berlokasi di Jl. Merpati No.17, Rw. Makmur Permai, Kec. Muara Bangka Hulu, Kota Bengkulu. Pada saat mengantarkan mahasiswa program Kampus Mengajar (KM) Angkatan 7 di SD N 68 Kota Bengkulu ini, penulis sebagai Dosen

Pembimbing Lapangan (DPL) melakukan observasi di sekolah tersebut. Dari hasil observasi ditemukan bahwa sekolah memiliki beberapa kebutuhan mulai dari aspek sarana dan prasarana, serta kebutuhan akan pengetahuan teknologi terutama bagi guru-guru. Berdasarkan hasil observasi di SD N 68 Kota Bengkulu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Sebagian besar guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Masih sedikit sekali guru yang menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton ini membuat siswa cenderung merasa cepat bosan dalam belajar dan membuat motivasi belajar siswa berkurang. Hal ini juga berakibat dengan rendahnya hasil raport literasi dan numerasi di sekolah ini. Hal ini terbukti dengan sekolah ini ditunjuk sebagai sekolah penempatan Kampus Mengajar (KM) selama tiga periode berturut-turut, yaitu KM Angkatan 5, Angkatan 7, dan Angkatan 8. Pemilihan sekolah sebagai lokasi penempatan mahasiswa Kampus Mengajar ini didasarkan oleh rendah nya hasil raport pendidikan di sekolah tersebut yang dinilai dari segi kemampuan literasi dan numerasi para siswanya.

Sementara itu, SD N 68 kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang memiliki layanan internet yang cukup baik. Selain itu, sekolah juga sudah memiliki fasilitas *chromebook* dari pemerintah. Namun, pemanfaatan teknologi ini masih belum maksimal untuk menunjang berjalannya pembelajaran di sekolah. Terutama penggunaan internet, laptop, dan smartphone hanya sebatas sarana komunikasi, media sosial, dan hiburan. Padahal, fasilitas *chromebook* ini diharapkan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif guna menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang ini maka perlu dilakukan pengabdian tentang *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Canva bagi Guru SD N 86 Kota Bengkulu*” sehingga diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat mengembangkan softskill guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan juga membuat desain grafis dasar dan mampu mengembangkan dan mengelolanya sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan tersedianya media pembelajaran yang interaktif, diharapkan minat dan motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga nilai raport pendidikan di SD 68 Kota Bengkulu ini akan meningkat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan Model Technical Assistance yang terdiri dari dua kegiatan inti, meliputi Kegiatan Persiapan, Kegiatan Pelatihan dan Kegiatan Pendampingan.

1. Kegiatan Persiapan

Pada tahap persiapan ini, tim pengabdian melakukan observasi langsung ke lokasi pengabdian. Adapun lokasi pengabdian yaitu di SD N 68 Kota Bengkulu yang berada di Jalan Merpati No. 17, Rawa Makmur, Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi di SD N 68 Kota Bengkulu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Sebagian besar guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Masih sedikit sekali guru yang menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Hal ini bertolak belakang dengan fakta bahwa SD N 68 kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang memiliki layanan internet yang cukup baik. Selain itu, sekolah juga sudah memiliki fasilitas *chromebook* dari pemerintah. Namun, pemanfaatan teknologi masih belum maksimal untuk menunjang berjalannya pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, tim pengabdian Menyusun

materi pelatihan yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva.

2. Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka selama satu hari bertempat di ruang guru SD N 68 Kota Bengkulu. Kegiatan diawali dengan menyampaikan materi tentang pemanfaatan aplikasi Canva. selanjutnya memberikan informasi tentang contoh media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dengan Canva. Tim pengabdian juga mendemonstrasikan secara langsung cara membuat power point presentation, video pembelajaran, dan poster dengan menggunakan aplikasi Canva.

3. Kegiatan Pendampingan

Dalam kegiatan pendampingan, peserta diminta untuk memilih salah satu template baik itu power point presentation, video, atau poster. Selanjutnya peserta diminta untuk mengedit template tersebut dan memasukkan materi yang mereka ajarkan masing-masing dalam power point dan video pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan secara terbimbing dengan tim pengabdian. Setelah sesi praktik, dilakukan sesi evaluasi dengan meminta peserta untuk menunjukkan dan mempresentasikan media pembelajaran yang telah mereka buat lalu tim pengabdian memberikan umpan balik yang konstruktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Canva

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva bagi guru SD Negeri 68 Kota Bengkulu ini dilakukan dengan cara tatap muka. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Oktober 2025. Pelatihan ini dihadiri 22 guru SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Agenda kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melaksanakan pemaparan materi oleh tim pengabdian.

Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dengan metode pelatihan berupa penyampaian materi teori, demonstrasi penggunaan Canva, sesi praktik langsung, serta bimbingan individual dari tim pengabdian. Pada awal sesi, tim pengabdian juga memberikan materi terkait dengan integrating technology and media into instruction: The Assure Model. Materi ini diberikan sebagai panduan bagaimana guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif dengan teknologi dengan mengikuti langkah-langkah yang sesuai dengan model Assure.

Setelah itu tim pengabdian menyampaikan materi terkait penggunaan Canva. Adapun materi yang disampaikan yaitu: definisi Canva, kelebihan Canva, cara mengakses Canva, fitur utama Canva, tips desain yang baik, tips membuat video pembelajaran yang menarik, contoh struktur video pembelajaran di Canva, langkah-langkah membuat video pembelajaran di Canva, dan cara menyimpan dan membagikan hasil desain.

Selain memaparkan materi, tim pengabdian juga menunjukkan contoh media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dengan aplikasi Canva, serta meminta peserta untuk melakukan praktek langsung dalam membuat media pembelajaran. Setelah penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bagi guru. Selama kegiatan berlangsung, Bapak/ibu guru SD Negeri 68 Kota Bengkulu terlihat sangat antusias dalam mengikuti pemaparan materi. Hal ini terlihat dengan banyak nya Bapak serta Ibu guru yang aktif bertanya kepada kami selaku tim pengabdian terkait materi yang telah kami sampaikan.

Berikut adalah foto dokumentasi selama berlangsungnya kegiatan pemaparan materi.



Gambar 1. Pemaparan Materi



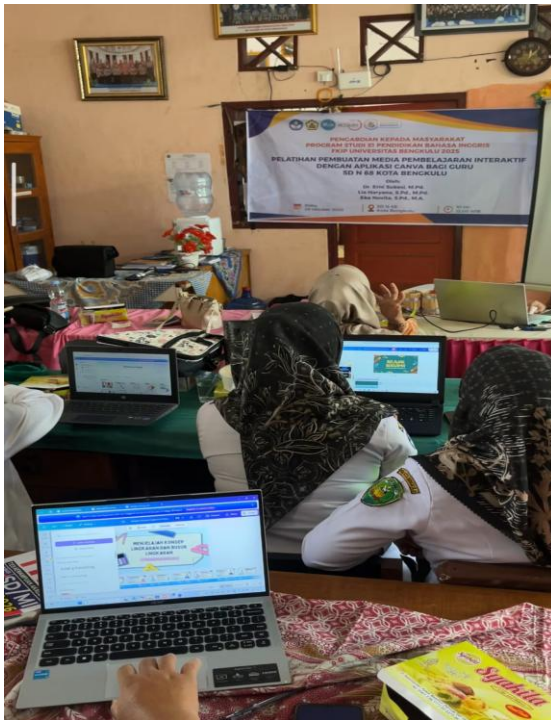
Gambar 2. Pemaparan Materi

2. Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Canva

Kegiatan ini dilakukan dengan membimbing para guru SD Negeri 68 Kota Bengkulu melakukan praktek mengimplementasikan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva. Kegiatan ini dimulai dengan meminta semua peserta pelatihan untuk menghidupkan laptop dan chromebook lalu membuka aplikasi google chrome, selanjutnya membuat akun Canva dengan mendaftar menggunakan akun gmail masing-masing. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada Canva seperti template (desain siap pakai), elemen (tambahkan gambar, bentuk, ikon), teks (pilih font dan gaya tulisan, upload (masukan foto sendiri/ video/ music, dan animasi dan video (membuat desain bergerak). Lalu, menjelaskan dan mempraktekkan cara membuat power point presentation (PPT), membuat PPT bergerak/ video pembelajaran, serta membuat poster. Setelah itu, peserta diminta untuk mempraktekkan membuat PPT, video, serta poster karya masing-masing menyesuaikan dengan konten materi pembelajaran jenjang kelas yang mereka ajarkan. Selanjutnya, para peserta diminta untuk membagikan PPT, video, dan poster tersebut dengan cara mengunduh secara offline ataupun menampilkan secara online.

Hasil dari kegiatan praktik terbimbing ini adalah para peserta pelatihan yaitu guru-guru di SD Negeri 68 Kota Bengkulu sudah dapat mempraktekkan cara membuat media pembelajaran interaktif berupa power point presentation (PPT), video pembelajaran, dan poster, serta para peserta mampu untuk mengunduh serta menampilkan hasil desain mereka baik secara offline maupun secara online. Adapun isi dari media pembelajaran yang dibuat ini disesuaikan dengan materi dari masing-masing mata pelajaran yang diampuh ataupun disesuaikan dengan jenjang kelas yang diajarkan oleh guru tersebut.

Berikut adalah foto dokumentasi selama berlangsungnya kegiatan Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Canva.



Gambar 1. Praktek dengan Aplikasi Canva



Gambar 2. Praktek dengan Aplikasi Canva

3. Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada guru-guru di SD Negeri 68 Kota Bengkulu yang menjadi peserta pelatihan untuk mengimplementasikan serta mempraktekkan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Peserta dihibau untuk membuat materi pembelajaran dengan aplikasi Canva serta mengeksplorasi fitur-fitur lainnya di Canva, seperti membuat sertifikat dll. Setelah peserta mengerjakan tugasnya, mereka diminta untuk memperlihatkan hasil desain yang sudah mereka buat untuk diberikan masukan dan sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan komponen berikut ini:

1. Ketercapaian Target Jumlah Peserta Pelatihan

Target peserta atau khalayak sasaran adalah 25 orang guru SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 22 orang guru karena 3 orang guru lainnya sedang berhalangan hadir ke sekolah. Dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta workshop adalah 88% atau dapat dinilai baik.

2. Ketercapaian Tujuan Pelatihan

Ketercapaian tujuan pelatihan dapat dinilai cukup baik. Dalam sesi praktek, semua peserta pelatihan menunjukkan antusiasme dan berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva meskipun masih dengan desain yang sederhana. Namun, ada beberapa guru muda yang sudah berhasil membuat poster dan video pembelajaran yang menarik dan cukup rumit desainnya.

3. Ketercapaian Target Materi

Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan pengabdian ini dapat dinilai baik. Tim pengabdian berhasil menyampaikan dua materi terkait model Assure dalam mengintegrasikan media pembelajaran dan materi tentang Canva. Semua materi tersampaikan dengan baik ke peserta.

4. Kemampuan Peserta dalam Penguasaan Materi

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi dapat dinilai baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil praktek pembuatan media pembelajaran yang telah didesain oleh guru-guru di SD Negeri 68 Kota Bengkulu.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan ini, 90% guru-guru di SD Negeri 68 Kota Bengkulu sudah dapat membuat media pembelajaran melalui aplikasi Canva. Media pembelajaran yang dibuat juga sudah sangat menarik, kreatif, dan desainnya pun juga sangat bervariasi dan menarik. Pada akhirnya, luaran dari kegiatan pelatihan ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menghasilkan media penyampaian materi yang menarik. Harapannya, dengan adanya media ini, para siswa tidak merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi tidak hanya berupa buku teks.

SARAN

Kegiatan pengabdian yang sejenis diharapkan dapat dilakukan pada tahun berikutnya di lokasi lain untuk membantu guru-guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan aplikasi lainnya agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini dilaksanakan dengan bantuan dana hibah PNBP FKIP Universitas Bengkulu. Oleh karena itu, tim pengabdian ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) atas dana pengabdian, serta Universitas Bengkulu atas bantuan dalam memfasilitasi proses pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan aplikasi canva kepada siswa/siswi SMK N 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran Canva for education bagi guru bahasa SMA se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173-3177.
- Hamalik, O. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara.
- Megahantara, G.S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>

- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi Canva (Studi Kasus pengguna mahasiswa desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Sari, E. P., Basri, S., & Kasmawati, K. (2021). Pengaruh media pembelajaran leaflet terhadap hasil belajar biologi. *Binomial*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.835>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Wiyanah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMP N 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>