

Pelatihan media pembelajaran digital memanfaatkan aplikasi canva menggali kreativitas guru dalam pendidikan di SDN Sekarjoho 1

Arcelita Putri Adenia¹, Reza Dwi Juniar², Metatia Intan Mauliana³

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

²Prodi Manajemen, Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

³Prodi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Penulis Korespondensi : Metatia Intan Mauliana

E-mail : metatialiana@umsida.ac.id

Diterima: 04 April 2024 | Direvisi: 10 Mei 2024 | Disetujui: 10 Mei 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam perkembangan ini adalah penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi Canva telah menjadi salah satu alat yang populer digunakan oleh para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdapat tiga tahap yang akan ditempuh, (1) Tahap Persiapan: Tahap persiapan dimulai dari cek profil mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan yang sesuai. Selanjutnya, membuat bahan materi pelatihan. (2) Tahap Pelaksanaan: Pemaparan materi yang disampaikan oleh narasumber meliputi gambaran umum aplikasi Canva, pembuatan akun, manfaat penggunaannya, dan tutorial pembuatan video pembelajaran. (3) Tahap Evaluasi: pada tahap akhir untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman guru mengenai materi yang sudah disampaikan serta dipraktikkan. Pelatihan ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan modern, dengan Canva memberikan cara mudah bagi guru untuk membuat materi pembelajaran yang visual dan menarik. Platform ini menawarkan banyak templat dan elemen desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, sehingga mendorong kreativitas dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi dan mendorong kreativitas, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pelatihan media pembelajaran berbasis digital seperti membuat media pembelajaran menggunakan Canva sangat bermanfaat bagi guru SDN Sekarjoho 1 khususnya dalam membuat media pembelajaran multimedia yang interaktif dan menarik. Di era globalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga sejalan dengan kebutuhan guru untuk lebih meningkatkan kompetensinya baik hard skill maupun soft skill sebagai guru profesional.

Kata Kunci : canva; desain; pembelajaran digital; guru sekolah dasar

Abstract

Education is a field that continues to develop along with technological developments. One aspect that is focused on in this development is the use of digital learning media in the learning process. In this context, the Canva application has become a popular tool used by educators to create interesting and interactive learning materials. In implementing this training activity, there are three stages that will be taken, (1) Preparation Stage: The preparation stage starts with checking the profile of the service partner to ensure appropriate needs. Next, create training materials. (2) Implementation Stage: Presentation of material presented by the resource person includes an overview of the Canva application, creating an account, the benefits of using it, and tutorials for making learning videos. (3) Evaluation Stage: At the final stage to find out how far the teacher understands the material that has

been delivered and practiced. This training emphasizes the importance of technology integration in modern education, with Canva providing an easy way for teachers to create visual and engaging learning materials. The platform offers many templates and design elements that can be adapted to teachers' needs, encouraging creativity in the learning process. By integrating technology and encouraging creativity, this training aims to increase student engagement and understanding. Digital-based learning media training, such as creating learning media using Canva, is very useful for Sekarjoho 1 Elementary School teachers, especially in creating interactive and interesting multimedia learning media. In the current era of globalization, the use of technology in the world of education is also in line with the need for teachers to further improve their competence, both hard skills and soft skills, as professional teachers.

Keywords : canva; design; digital learning; elementary teacher

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi khususnya dalam dunia pendidikan saat ini berpotensi membawa perubahan pada sistem pendidikan. Jika sebelumnya proses pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka, namun karena adanya pandemi, sistem pendidikan mulai beralih ke kombinasi. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat penting untuk segera diterapkan terutama dalam proses belajar mengajar. Meski demikian, kualitas dan kualitas pembelajaran tetap perlu diperhatikan (Desyanti, Yusrizal, 2022). Hal ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan baik terhadap perkembangan teknologi informasi dan terus berupaya meningkatkan keterampilannya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di seluruh dunia diwakili oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini terlihat pada proses penyebaran informasi dan komunikasi saat ini yang tidak lagi hanya dalam hitungan menit, namun berlangsung dalam hitungan detik. Selanjutnya wujud dan wujud informasi dan komunikasi itu sendiri tidak lagi bersifat analog dan pasif, melainkan sudah menjadi digital, aktif, dan interaktif. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat dicapai dalam bidang pendidikan (Darmawan, 2011). Dinyatakan juga bahwa melalui animasi yang menarik, mempelajari ide-ide sulit menjadi lebih mudah dan mensimulasikan proses yang kompleks menjadi lebih mudah.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam perkembangan ini adalah penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi Canva telah menjadi salah satu alat yang populer digunakan oleh para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan berbagai fitur yang intuitif dan beragam, Canva memungkinkan guru untuk menggali kreativitas mereka dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Dalam artikel ini, kita akan mengeksplorasi pentingnya pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran digital, khususnya aplikasi Canva, untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas guru dalam konteks pendidikan. Melalui pemahaman yang mendalam tentang fitur dan potensi aplikasi Canva, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam merancang materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, artikel ini juga akan membahas beberapa strategi efektif dalam memanfaatkan Canva dalam pembelajaran, serta manfaat yang dapat diperoleh baik oleh guru maupun siswa melalui penerapan teknologi ini dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi para pendidik dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam praktik pembelajaran mereka.

METODE

Pelaksanaan program pelatihan ini ditempuh dengan berbagai metode. Adapun alur pelaksanaan kegiatan pelatihan canva dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdapat tiga tahap yang akan ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan antara lain:

- a. Tahap Persiapan: Tahap persiapan dimulai dari cek profil mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan yang sesuai. Selanjutnya, membuat bahan materi pelatihan.
- b. Tahap Pelaksanaan: Pemaparan materi yang disampaikan oleh narasumber meliputi gambaran umum aplikasi Canva, pembuatan akun, manfaat penggunaannya, dan tutorial pembuatan video pembelajaran.
- c. Tahap Evaluasi: pada tahap akhir untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman guru mengenai materi yang sudah disampaikan serta dipraktikkan. Selanjutnya adalah diadakannya kegiatan pembuatan proyek kepada peserta pelatihan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran secara mandiri. Selain itu, seluruh panitia melakukan diskusi untuk mengevaluasi kekurangan acara yang telah berlangsung.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di SDN Sekarjoho 1 pada tanggal 31 Januari 2024. Pelatihan ini dihadiri oleh seluruh guru di SDN Sekarjoho 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan (1) mengumpulkan informasi situasi lapangan untuk mengetahui kondisi tantangan dan kesempatan di SDN Sekarjoho 1. Tantangannya adalah guru belum terbiasa menggunakan aplikasi editing dan masih menggunakan video pembelajaran yang tidak dibuat langsung oleh guru. kesempatannya yaitu adanya dukungan dari pihak sekolah, semua guru dan adanya sarana yang memadai untuk melakukan pelatihan ini. (2) berkoordinasi dengan pihak SDN Sekarjoho 1 terkait waktu, tempat pelatihan, dan jumlah peserta pelatihan. (3) mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat pelatihan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini berlangsung di SDN Sekarjoho 1 pada tanggal 31 Januari 2024 dengan jumlah peserta sebanyak 11 guru. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu :

1) Ceramah

Mahasiswa memaparkan tentang gambaran umum aplikasi Canva mulai dari cara mendaftar aplikasi Canva menggunakan akun belajar yang sudah dimiliki oleh setiap guru. kemudian mahasiswa juga menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva serta kegunaan dari setiap fitur yang ada.



Gambar 2. Penyampaian Materi Mengenai Aplikasi Canva

2) **Demonstrasi**

Mahasiswa memdemonstrasikan fitur apa saja yang digunakan di aplikasi Canva, bagaimana menggunakan fitur tersebut. Mahasiswa mempraktikkan cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang telah dijelaskan seperti penambahan elemen gambar, penulisan teks, hingga penambahan efek bergerak agar media pembelajaran yang dihasilkan menjadi menarik.



Gambar 2. Demonstrasi Penggunaan Aplikasi Canva

c. **Tahap Evaluasi**

Peserta pelatihan mempraktikkan langsung membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva. Mahasiswa melakukan pendampingan selama proses praktik ini, sehingga peserta pelatihan mengalami memahami dengan baik. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran secara mandiri. Selain itu, seluruh panitia melakukan diskusi untuk mengevaluasi kekurangan acara yang telah berlangsung. Ada beberapa kekurangan dalam pelatihan ini seperti ketergantungan pada internet dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Pelaksanaan pelatihan menggunakan Canva memerlukan koneksi internet yang stabil. Gangguan koneksi internet dapat menghambat kelancaran pelatihan. Selain itu, peserta pelatihan dengan tingkat keterampilan yang berbeda dalam menggunakan teknologi dan desain grafis mengalami kesulitan yang berbeda dalam mengikuti pelatihan Canva.



Gambar 3. Pendampingan Pelatihan Aplikasi Canva

2. Pembahasan

Pelatihan media pembelajaran digital yang dilaksanakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di SDN Sekarjoho 1 pada tanggal 31 Januari 2024 berhasil membekali guru dengan keterampilan adaptasi pembelajaran digital. Salah satu aplikasi yang banyak dikenal saat ini ialah Canva. Pelatihan yang berlangsung selama satu setengah jam ini mencakup topik-topik seperti pembuatan akun Canva, menjelajahi fitur-fiturnya, dan membuat video pembelajaran.

Pelatihan ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan modern, dengan Canva memberikan cara mudah bagi guru untuk membuat materi pembelajaran yang visual dan menarik. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain (Santi, Mubaraq, Farid, & Sriwanti, 2020). Platform ini menawarkan banyak *template* dan elemen desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, sehingga mendorong kreativitas dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi dan mendorong kreativitas, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan Canva untuk media pembelajaran edukatif memungkinkan guru menghemat waktu merancang media pembelajaran dengan mudah dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan *template* lebih menarik sehingga merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri, Simaremare, Lingga & Susilowaty, 2021; Rahmasari & Yogananti, 2021).

Mahasiswa menampilkan tampilan awal website sekaligus memberikan pengantar tentang gambaran umum Canva sebagai media infografis di antaranya pengertian secara umum dan manfaatnya untuk Bapak dan Ibu Guru khususnya dalam membuat media pembelajaran. Materi dilanjutkan dengan pemaparan pembuatan akun, penggunaan *template* presentasi, pengaturan tata tulis, pengaturan elemen-elemen objek, dan pengaturan tata letak.

Mahasiswa menjelaskan tentang *template* yang telah disediakan oleh Canva dan pengguna dapat merubah isian sesuai dengan kebutuhan ketika pilihan *template* di klik, pengguna dapat memilih slide mana yang akan ditampilkan untuk di ubah isian. Serta menjelaskan mengenai tab-tab yang disediakan oleh Canva. Pada tab menu elemen, Canva menyediakan beberapa pilihan tambahan gambar, bentuk, foto dan lain sebagainya. Hal ini sama seperti menu pada *Microsoft Power Point* pada bagian *Insert Picture* atau *Shape*. Lalu terakhir menyampaikan cara untuk mengunduh file presentasi dengan beragam jenis ekstensi file yang dibutuhkan salah satunya dalam bentuk file *power point presentation*.

Pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, dan para guru mengungkapkan kepuasan dan keinginan mereka untuk menerapkan keterampilan baru mereka di kelas. Kepala sekolah, Ibu Istiqomah, menyoroti potensi Canva dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Pelatihan dan dukungan dalam desain dan produksi media ini sangatlah penting. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Canva untuk tujuan pendidikan bersifat interaktif, inovatif, dan menarik (Rahmatullah,

Pelatihan media pembelajaran digital memanfaatkan aplikasi canva menggali kreativitas guru dalam pendidikan di SDN Sekarjoho 1

Inanna & Ampa, 2020; Bakri et al., 2021; Putra & Filianti, 2022). Penggunaan media Canva juga dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Maryunani, 2021)

Pelatihan media pembelajaran digital merupakan cara yang efektif untuk membekali guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan pembelajaran digital. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat membuat materi pembelajaran visual dan interaktif, mendorong kreativitas dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, dan para guru mengungkapkan kepuasan dan keinginan mereka untuk menerapkan keterampilan baru mereka di kelas. Kepala sekolah, Ibu Istiqomah, menyoroti potensi Canva dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan serupa diadakan secara berkala untuk memastikan bahwa para guru selalu mengikuti perkembangan teknologi terkini dan dapat secara efektif mengintegrasikannya ke dalam praktik pengajaran mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini khusus ditujukan kepada para guru di bidang penerapan media pembelajaran digital. Menerapkan pelatihan media Pembelajaran berbasis Canva memudahkan pembuatan Media Pembelajaran semenarik mungkin. Pelatihan ini dilakukan mulai dari tahap pengenalan, tahap pelatihan, hingga tahap evaluasi. Pelatihan ini memperluas pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis digital. Pelatihan media pembelajaran berbasis digital seperti membuat media pembelajaran menggunakan Canva sangat bermanfaat bagi guru SDN Sekarjoho 1 khususnya dalam membuat media pembelajaran multimedia yang interaktif dan menarik. Di era globalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga sejalan dengan kebutuhan guru untuk lebih meningkatkan kompetensinya baik *hard skills* maupun *soft skills* sebagai guru profesional.

Berdasarkan hasil evaluasi, ada beberapa kekurangan yang bisa dijadikan perbaikan dalam acara pelatihan selanjutnya seperti, memastikan materi pelatihan disesuaikan dengan level pengetahuan dan keterampilan peserta. Jika peserta memiliki beragam tingkat pengalaman, pertimbangkan untuk membagi acara menjadi sesi yang sesuai dengan tingkat keahlian masing-masing. Selain itu, memastikan koneksi internet stabil agar pelatihan dapat berjalan lancar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SDN Sekarjoho 1 atas dukungan, kesediaan dan partisipasinya dalam kegiatan pelatihan ini sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- 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. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/6632>
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10.
- Desyanti, D., Yusrizal, Y., & Sari, F. (2022). Implementasi Algoritma K-Modes untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4), 719–727. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1401>
- Hayati, T. U. F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>
- Javadikasgari, H., Soltesz, E. G., & Gillinov, A. M. (2018). Surgery for Atrial Fibrillation. In *Atlas of*

Pelatihan media pembelajaran digital memanfaatkan aplikasi canva menggali kreativitas guru dalam pendidikan di SDN Sekarjoho 1

- Cardiac Surgical Techniques* (pp. 479–488). <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-46294-5.00028-5>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Maryunani. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva untuk Kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190-196.
- Muhafid, E. A. ., Solihah, N. M. ., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 214-222. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3092>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data Tes Awal dan Tes Akhir. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital Dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100-114. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, W., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal Abdi*, 9(1), 46–52.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>