

Pelatihan Aplikasi Canva dalam Membuat Aksi Nyata Guru Serta Pembuatan Konten Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Klatakan

Lusi Endang Sri Darmawati¹, Nur Hasanah^{2*}, Siti Seituni³, Siti Muhafizah⁴

^{1, 2, 3, 4} STKIP PGRI Situbondo, Situbondo, Indonesia

*Corresponding author: aku.hasanah12@gmail.com

Received 20-03-2024

Revised 24-03-2024

Accepted 29-03-2024

ABSTRAK

Masih banyaknya guru-guru yang kurang memahami dalam memahami aplikasi yang bias dimanfaatkan sebagai desain salah satunya pada aplikasi canva. Dengan kurangnya pengetahuan dalam cara pembuatan konten-konten pembelajaran dan juga dalam penyelesaian tugas aksi yang dimiliki. Sehingga pengabdian ini bertujuan agar dapat bisa memodifikasi pembelajaran dengan membuat konten-konten pembelajaran yang menarik salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu aplikasi canva. Aplikasi ini menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan yang berbasis gratis bisa digunakan dan terdapat juga canva berbayar. Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu dengan tahap observasi terlebih dahulu, tahap perencanaan sesuai dengan yang dibutuhkan mitra, penentuan kegiatan, tahap penyampaian materi, diskusi, tahap pelatihan didalamnya guru-guru langsung praktek dan membuat konten-konten pembelajaran. Metode pengabdian yang digunakan diantaranya presentasi dan demonstrasi terhadap peserta kegiatan. Hasil kegiatan memberikan kontribusi pemahaman terhadap mereka mengenai apa yang disampaikan baik materi ataupun pelatihan. Sehingga bisa menjadi bekal guru-guru dalam menyelesaikan konten pembelajaran dan aksi nyata.

Kata kunci: Aplikasi Canva; Aksi Nyata; Konten Pembelajaran

ABSTRACT

There are still many teachers who do not understand the applications that can be used as designs, one of which is the Canva application. With a lack of knowledge in how to create learning content and also in completing the action tasks they have. So this service aims to be able to modify learning by creating interesting learning content. One of the applications that can be used is the Canva application. This application provides various design examples to use which are free to use and there is also paid Canva. The stages in this service activity are the observation stage first, the planning stage according to the partner's needs, determining the activities, the material delivery stage, discussion, the training stage in which the teachers directly practice and create learning content.. The service methods used include presentations and demonstrations for activity participants. The results of the activity contribute to their understanding of what is delivered in terms of material or training. So it can be a provision for teachers to complete learning content and real action.

Keywords: Canva App; Real Action; Learning Content

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan hampir dapat dikatakan mempengaruhi semua aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan yang berpengaruh pada yang ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk

mendapatkan informasi yang dibutuhkan.(Hasanah et al., 2022) Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar dalam aspek pendidikan(Hasanah et al., 2023)(Dian et al., 2021). Pada dasarnya yang diinginkan semakin maju teknologi maka semakin maju pula perkembangan pendidikan(Tune Sumar, 2020). Perkembangan yang terjadi menuntut terciptanya pendidikan yang menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing yang kuat(Hijrah et al., 2021).

Perkembangan zaman yang berubah setiap tahunnya, tidak hanya berdampak pada perkembangan teknologi, perubahan ini juga berdampak pada proses belajar mengajar. Dengan adanya perubahan pada proses belajar mengajar, para pengajar dituntut sedemikian rupa untuk mengasah dan mengeksplorasi kemampuan diri dalam proses belajar mengajar(Hasanah et al., 2021). Harkat pendidikan bergantung pada kualitas pengajar dan pembelajarannya, pengembangan pembelajaran merupakan topik dasar bagi perkembangan harkat pendidikan. Sehingga diharapkan dengan adanya perkembangan teknologi dapat berdampak positif terhadap siswa-siswa dimulai pada usia dini(Purwaningsih et al., 2022). Upaya-upaya tersebut harus dilakukan oleh guru sebagai fasilitator utama dalam menumbuhkan kembangkan minat belajar siswa. Dalam pendidikan terdapat proses belajar dan peserta didik akan mengalami situasi yang berbeda-beda(Fakhrurrazi, 2022)

Dengan adanya media pembelajaran yang bagus dapat merubah pola pikir siswa yang semula berpikir negative berubah pada pola pikir yang positif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajar(Nurrita, 2018). Banyak sekali media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa untuk terus berkembang dalam proses belajar, salah satunya dengan penggunaan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain illustrator online, yang menyediakan berbagai macam desain grafis(Tiawan et al., 2020). Dalam proses pembelajaran canva sangat memudahkan tenaga pendidik dalam mengimplementasikan pelajaran dengan beragam desain yang tersedia di aplikasi tersebut.

Penggunaan Aplikasi Canva mempunyai manfaat yang luas untuk media pembelajaran seperti, memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan berbagai desain illustrator yang menarik, hal ini dikarenakan dengan banyak ragam fitur yang tersedia di aplikasi canva(Tiawan et al., 2020). Sehingga didapat hasil kegiatan pelatihan ini signifikan terhadap kebutuhan yang ada dengan adanya aplikasi Canva ini dapat membantu dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Pelatihan Canva juga telah dilakukan dalam peningkatan keterampilan guru-guru dalam membuat konten-konten menarik terkait pembelajaran(Hasanah et al., 2022).

Konten yang menarik dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan bagi siswa-siswa agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan(Nuryami et al., 2022). Terdapat banyak aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat konten-konten pembelajaran sebagai sarana media pembelajaran salah satu yang bisa dimanfaatkan yaitu canva (Tiawan et al., 2020). Canva adalah suatu aplikasi

yang dirancang untuk digunakan dalam membuat berbagai desain yang menarik (Supriyadi et al., 2022). Canva menyediakan ribuan template, bahkan dalam versi gratis. Kemudahan dalam pengaplikasiannya juga menjadi daya tarik tersendiri dari Canva. Pelatihan Canva juga memberikan wawasan pengetahuan di bidang desain grafis. Selain itu pemanfaatan aplikasi Canva juga sangat baik dilakukan pada pembelajaran menyusun teks iklan.

Pengimplementasian aplikasi canva dalam proses pembelajaran merupakan suatu aksi nyata yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan angka kemajuan pembelajaran. Aksi nyata yang dilakukan oleh guru diharapkan memberi perubahan pendidikan nasional dengan pengembangan potensi peserta didik secara efektif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Irkhamni et al., 2021).

Proses belajar mengajar hakikatnya merupakan sebuah komunikasi, yakni guru menyampaikan pesan siswa, dan siswa menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Penyampaian pesan tersebut tidak hanya berupa verbal tetapi juga penyampaian informasi secara nonverbal (Winatha et al., 2020). Dalam bergeraknya perkembangan zaman, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau pendengar. Siswa juga bisa mendapat peran sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dengan adanya kemajuan teknologi pada zaman ini, dapat memudahkan peserta didik untuk mengeksplor pembelajaran dengan berbagai media yang sudah tersedia di internet. Media pembelajaran merupakan proses terpadu yang melibatkan ide untuk mengelola pembelajaran (Yuli Purwati, 2019).

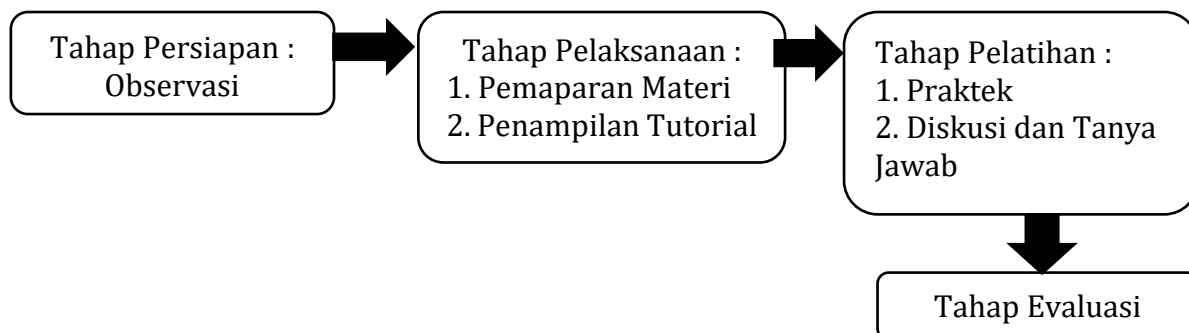
Menyusun aksi nyata yaitu sebuah tugas yang dimiliki guru yang dapat mengukur keberhasilan guru dalam mempelajari pembelajaran merdeka belajar. Dari hasil observasi lapangan didapat bahwa banyak guru-guru yang belum menyelesaikan tugas yang ada di platform merdeka merdeka (PMM) dikarenakan masih banyak guru-guru yang bingung dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada dasarnya platform merdeka merdeka (PMM) memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk berkreasi dan menampilkan kreativitas-kreativitas masing-masing guru.

Aksi Nyata ini juga aktivitas terakhir untuk menyelesaikan satu topik Pelatihan Mandiri. Aksi Nyata juga merupakan bentuk praktik pemahaman Anda terhadap topik yang dipelajari dalam Pelatihan mandiri. Melalui Aksi Nyata, Anda bisa mencoba mengimplementasikan teori yang telah dipelajari dalam Pelatihan Mandiri dan mendemonstrasikan pemahaman dan penguasaan materi. Sehingga pelatihan pemanfaatan aplikasi canva sangat dibutuhkan pada guru-guru sekolah dasar yang ada didesa klatakan. Sehingga dengan adanya permasalahan yang dibutuhkan mitra maka tim pengabdian melaksanakan pengabdian yang berbasis pelatihan tentang aplikasi yang dapat membantu mitra membuat konten-konten menarik terkait pembelajaran dan juga menyelesaikan tugas aksi nyata yang dimiliki maka aplikasi yang digunakan aplikasi canva.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan melalui serangkaian langkah yang terencana dan terstruktur untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan pada kelompok pengabdian.

Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan canva dapat dilihat pada Bagan 1 di bawah ini:



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan

Tahapan metode kegiatan ini melibatkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan fokus pada interaksi aktif dan partisipasi maksimal dari para peserta.

- 1) Observasi lapangan dan persiapan pelaksanaan kegiatan
Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan observasi lapangan terlebih dahulu. Setelah didapatkan hal-hal yang dibutuhkan mitra langkah selanjutnya yaitu melaksanakan persiapan pelaksanaan dikarenakan pengabdian yang sudah dipersiapkan akan menghasilkan hal yang positif.
- 2) Pemaparan Materi tentang Media Pembelajaran
Pada sesi presentasi teori akan menyusul, di mana pemateri akan menjelaskan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran, manfaat dan cara mengembangkannya selanjutnya dilakukan sesi Tanya jawab.
- 3) Pemaparan Materi tentang Canva
Materi ini menjelaskan tentang konsep cara penggunaan canva secara baik dan benar, dan fitur-fitur yang ada pada canva serta fungsi dimasing-masing fitur.
- 4) Penampilan Tutorial Penggunaan Canva
Pada kegiatan ini tim menampilkan beberapa tutorial cara penggunaan canva yang bisa sewaktu-waktu diakses oleh peserta kegiatan. Hal ini berguna apa bila peserta mengalami pase lupa pada beberapa tahap dalam menggunakan aplikasi canva
- 5) Sesi Praktik
Tim pengabdian beserta peserta melaksanakan kegiatan praktik secara langsung terkait penggunaan aplikasi canva. Didalam sesi ini guru diberikan beberapa tugas dalam praket selain praktek penyelesaian tugas aksi yang mereka miliki secara pribadi
- 6) Diskusi dan Tanya Jawab
Setelah dilaksanakan kegiatan pemaparan materi dan praktek guru-guru dapat sambil lalu melakukan diskusi dengan tim pengabdian

7) Evaluasi dan Umpan Balik

Kegiatan selanjutnya yaitu dilaksanakannya evaluasi terhadap kegiatan dan diberikannya angket kepuasan yang berisi seberapa paham dan bermanfaat kegiatan ini menurut pendapat peserta yang ikut serta dalam kegiatan.

HASIL KEGIATAN

Hasil survei yang didapat dari lapangan dari berbagai sekolah khususnya sekolah dasar didesa Klatakan masih banyak guru yang kesulitan membuat tugas aksi nyata mereka yang ada pada platform merdeka belajar. Hal utama yang paling diresahkan yaitu cara membuat desain yang baik dan cara memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang mudah digunakan selain hal tersebut banyak guru-guru yang mempunyai keinginan membuat konten-konten terkait pembelajaran yang bisa menarik siswa aktif dalam belajar.

Survei lokasi juga dilakukan dengan memberikan angket kepada beberapa guru yang ada didesa Klatakan dan didapat pada tabel. Tabel ini mengadaptasi model skala Likert. Jawaban pernyataan terdiri dari 5 pilihan atau skala yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), cukup sesuai (CS), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS) dan didapat bahwa ;

Tabel 1. Angket Survei lokasi

No.	Pernyataan	SS	S	CS	TS
1.	Susahnya menyusun materi pada topik PMM	18	2	0	0
2.	Kesulitan sharing dengan guru lain cara mendesain tugas-tugas	10	8	0	0
3.	Sulitnya menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada digoogle dalam membuat desain tanpa adanya tutor	20	0	0	0
4.	Sulitnya mengatur waktu dalam belajar	15	3	2	0
5.	Menyusun aksi nyata dengan memodifikasi aksi nyata guru lain	13	2	3	2
6.	Kurang mahir dalam pemanfaatan teknologi	15	3	2	0

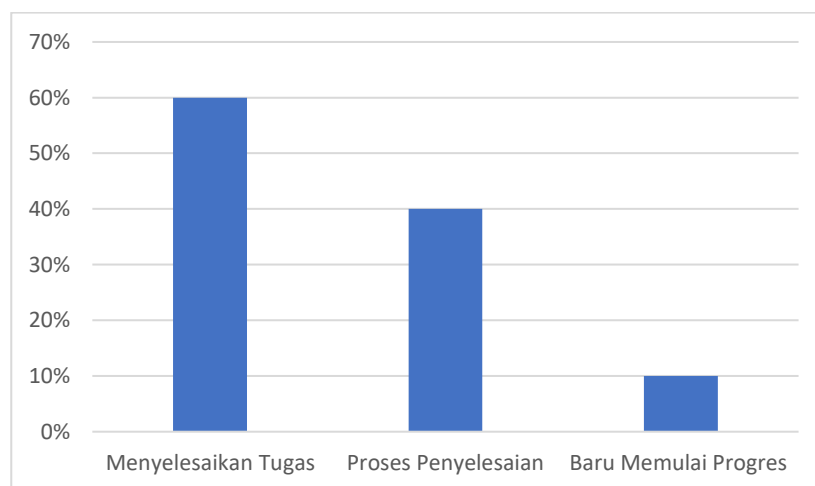
Pernyataan pertama yaitu susahnya menyusun materi topik yang sesuai dengan PMM didapat bahwa 18 guru SD dari sampel yang ada dan terdapat 2 guru yang mengisi angket sesuai dengan keadaan guru tersebut sedangkan untuk cukup sesuai dan tidak sesuai tidak ada guru yang memilih angket tersebut.

Pada pernyataan kedua yaitu Kesulitan sharing dengan guru lain cara mendesain tugas-tugas didapat bahwa 10 guru mengisi sangat sesuai dengan kondisi guru-guru tersebut dilapangan dan terdapat 8 mengisi pada sesuai dan tidak sesuai tidak ada guru yang memilih angket tersebut. Pada pernyataan Sulitnya menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada digoogle dalam membuat desain tanpa adanya tutor pada survei ini yang ditambahkan dengan pengisian angket pada pernyataan ini 100% guru menjawab sangat setuju pada sulitnya dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan cara penyusunan aksi nyata atau tugas lainnya yang berkaitan dengan tugas guru.

Pada pernyataan ketiga yaitu Sulitnya mengatur waktu dalam belajar terdapat 15 guru menjawab sangat sesuai dan terdapat 3 yang menjawab setuju dan 2 menjawab cukup sesuai dan tidak ada yang menjawab tidak sesuai sedangkan untuk pernyataan keempat menyusun aksi nyata dengan memodifikasi aksi nyata guru lain dan didapat 13 orang yang menjawab sangat setuju dan 2 orang yang menjawab setuju, 3 orang yang menjawab kurang setuju dan 2 orang lainnya menjawab tidak setuju.

Pernyataan kelima yaitu didapat bahwa terdapat 15 guru yang menjawab sangat setuju dan 3 guru yang menjawab setuju dan menjawab tidak ada yang menjawab tidak setuju. Sehingga dari hasil survei pengabdian melakukan pengabdian pelatihan menggunakan aplikasi canva yang sangat mudah digunakan bisa diakses menggunakan HP yang hampir semua guru memiliki Handphone.

Hasil kegiatan didapat bahwa bahwa guru yang menyelesaikan tugas dari aksi mereka namun belum upload sebanyak 60% dari guru yang mengikuti pelatihan sudah menyelesaikan tugas dari aksi nyata, terdapat 40% guru yang masih proses penyelesaiannya dikarenakan beberapa kendala diantaranya wifi di laptop guru-guru tersebut tiba-tiba menghilang, dan bahkan ada yang laptopnya mati. Selain hal tersebut masih ada 10% yang baru progres dikarenakan beberapa faktor diantaranya faktor usia.



Gambar 2. Tabel Frekuensi Penyelesaian tugas aksi

Selain membuat aksi nyata guru juga diberikan pelatihan untuk membuat konten pembelajaran salah satu hasil dari karya guru yang mengikuti pelatihan seperti pada gambar dibawah ini;



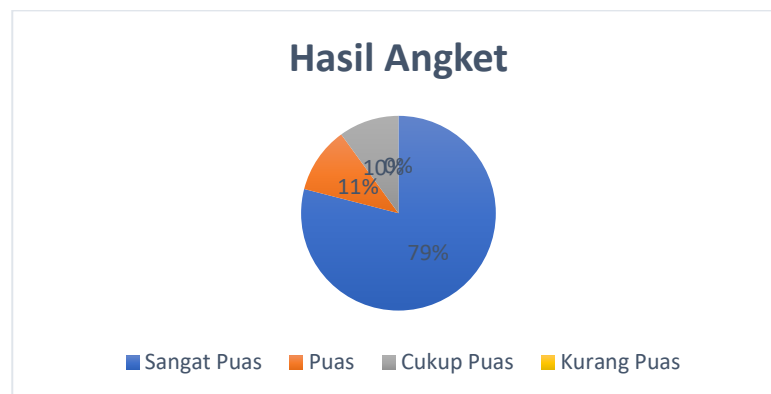
Gambar 3. Hasil Pelatihan Canva 1

Pada gambar diatas salah satu hasil yang dibuat guru mendesain konten-konten yang membuat siswa semangat belajar dalam membaca dan ada juga yang mendesain ayo membaca dengan desain yang berbeda seperti pada gambar dibawah in;



Gambar 4. Hasil Pelatihan Canva 2

Dari kegiatan ini juga dilakukan pembagian quiz yang menggunakan aplikasi Quiziz sehingga menumbuhkan semangat dari guru-guru dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dari pelatihan. Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakannya pembagian angket kepuasan pada pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di sekolah dasar di desa Klatakan dan didapat hasil sebagai berikut;



Gambar 5. Hasil Angket Kepuasan

Didapat bahwa dari hasil angket kepuasan guru yang memberikan nilai sangat puas terdapat 79%, kemudian untuk indikator puas terdapat 11%, cukup puas terdapat 10% dan tidak ada yang mengisi pada indikator kurang puas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengadakan webinar menggunakan canva mampu memberikan pengetahuan yang baru bagi guru-guru yang ada di desa klatakan, dengan adanya canva, guru dapat membuat aksi nyata dan konten pembelajaran yang menarik dan hasil evaluasi menggunakan instrument google form menunjukkan rata-rata skor yang mana menunjukkan suatu respon positif dari para peserta. Kegiatan pengabdian mendapatkan respon yang positif dari guru guru sekolah dasar yang ada didesa Klatakan.

Canva dapat dijadikan sebagai Salah Satu Referensi Pembuatan Media Pembelajaran. Selain Itu, Kegiatan Pengabdian Dapat Meningkatkan Kemampuan Guru-Guru Dalam Hal Keterampilan Maupun Inovasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik Bagi Para Siswa dan juga digunakan guru sebagai media dalam penyelesaian tugas-tugas aksi yang ada pada berdeka belajar.

Saran Yang Dapat Diberikan Yaitu Pelatihan Berkelanjutan Agar Para Guru Dapat imalkan Ilmu Yang Telah Disampaikan. Tentunya Hal Tersebut Menjadi Realisasi Dari Evaluasi Yang Telah Dilakukan Oleh Tim Pengabdian. Tetapi Pelatihan Berkelanjutan terkait media-media pembelajaran yang bermanfaat lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada mitra kegiatan pengabdian masyarakat yaitu d idesa klatakan kabupaten situbondo terutama pada guru-guru yang ikut antusias dalam mengikuti pelatihan-pelatihan tentang canva yang dilaksanakan oleh tim pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian, L., Sari, K., Idayani, D., Munawwir, Z., Hasanah, N., & Noervadila, I. (2021). *01 KELURAHAN ARDIJERO KECAMATAN PANJI SITUBONDO DI TENGAH PANDEMI COVID-19*. 2, 560–564.
- Fakhrurrazi. (2022). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menyusun Modul Ajar dan Penerapan Aksi Nyata pada Platform Merdeka Mengajar di SDN 1 Muara Dua Kota Lhokseumawe. *Jurnal Ilmiah Ikatan Guru Indonesia (IGI) Aceh*, 3(2), 76–82.
- Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Surur, M., Darmawati, E. S., & Rakhman, F. (2022). *Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis Thinking Smart Game pada Siswa MI Multiple Sarina Info Artikel Abstrak dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia [1]. Bangsa ini telah jenjang dan tingkat pendidikan , agar diperoleh sumber daya ma*. 1(2), 62–68.
- Hasanah, N., Hobri, Fatekurrahman, M., Kusuma, M. A., & Hadiyanti, N. F. D. (2021).

- Development of lesson study for learning community based learning tools using google classroom media and its impact on students' creative thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1), 0–13. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012017>
- Hasanah, N., Surur, M., Seituni, S., & Mukholid, A. (2023). *The influence of lesson study for learning community based learning on students' creative thinking ability The Influence of Lesson Study for Learning Community Based Learning on Students' Creative Thinking Ability*. 050025(January).
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nuryami, N., Janan, T., & Hasanah, N. (2022). the Influence of Realistic Mathematics Education on Year 8 Students' Spatial Ability of Cuboids and Cubes. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 69–84. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol7no1.2022pp69-84>
- Purwaningsih, C., & Syamsudin, A. (2022). Pengaruh Perhatian Orang tua, Budaya Sekolah, dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2439–2452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2051>
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.290>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tune Sumar, W. (2020). Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jambura Journal of Educational Management*, 49–59. <https://doi.org/10.37411/jjem.v1i1.105>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yuli Purwati, L. P. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.