

## **Pendampingan Kepada Guru-Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* di SDN Margamulya Kec. Cimalaka Kab. Sumedang**

**Sri Rohartati<sup>1</sup>, Agung Cahya Gumilar<sup>2</sup>, Cucu Lisawati<sup>3</sup>, Rd. Octavia Maryanche Sujana<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Langlangbuana, Bandung, Indonesia  
sriemultazam@gmail.com

### **Abstract**

*This community service program aims to improve teachers' competence in developing digital learning media through assistance in creating Canva-based learning media at Margamulya Elementary School, Cimalaka District, Sumedang Regency. The background of this activity is based on the limited ability of teachers to utilize digital technology as a creative, interactive, and engaging learning medium for students. The PKM implementation method includes the planning stage, mentoring implementation, direct practice, and activity evaluation. Mentoring is carried out through training in the use of the Canva application, starting from an introduction to its features, the design of learning media, to the application of media in the learning process in the classroom. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding and skills in designing Canva-based learning media that suit learning needs. Teachers also responded positively to the use of Canva as an easy-to-use and innovative alternative learning medium. Thus, this PKM activity is expected to contribute to improving the quality of learning and encouraging teachers to be more creative and adaptive to developments in educational technology.*

**Keywords:** *Teacher mentoring, Learning media, Canva, Community service, Elementary school*

### **Abstrak**

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SDN Margamulya, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa. Metode pelaksanaan PKM meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan pendampingan, praktik langsung, serta evaluasi kegiatan. Pendampingan dilakukan melalui pelatihan penggunaan aplikasi *Canva*, mulai dari pengenalan fitur, desain media pembelajaran, hingga penerapan media dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis *Canva* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru juga menunjukkan respons positif terhadap penggunaan *Canva* sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan dan inovatif. Dengan demikian, kegiatan PKM ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

**Kata Kunci:** *Pendampingan guru, Media pembelajaran, Canva, Pengabdian kepada masyarakat, Sekolah Dasar*

Accepted: 2026-02-11

Published: 2026-04-16

## **PENDAHULUAN**

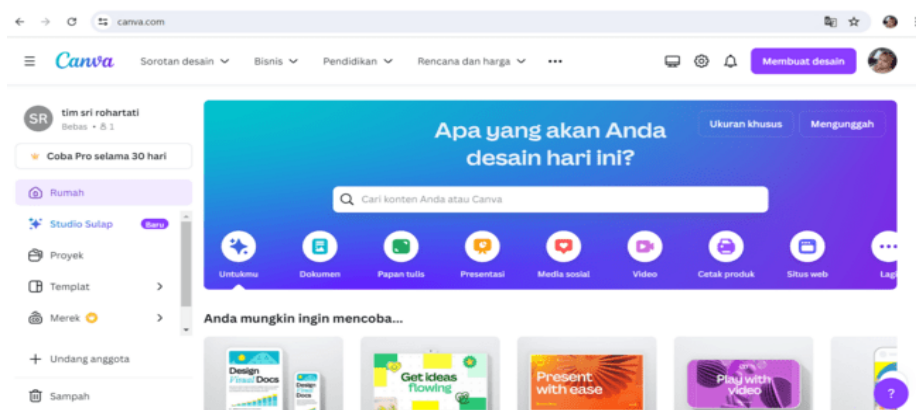
Perkembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mentransformasikan proses pembelajaran secara mendasar (Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. 2019). Guru di era digital saat ini dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif agar proses belajar menjadi lebih interaktif, personal, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21 (Kusuma & Muharom, 2024).

Salah satu aplikasi yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis daring yang mudah diakses dan ramah pengguna (Rahmawati et al., 2024). Sejak peluncurannya pada tahun 2013, Canva terus berkembang dan kini menyediakan berbagai produk, termasuk *Canva for Education*, sebuah solusi gratis untuk guru dan siswa di tingkat K-12, yang

memungkinkan penciptaan materi pembelajaran visual, kolaboratif, dan menarik tanpa biaya tambahan. Dengan antarmuka berbasis drag-and-drop, *Canva* memperkecil hambatan teknis, sehingga penting untuk memperkuat keterampilan komunikasi visual siswa (Sugeha et al., 2025).

Dalam praktiknya, *Canva* membantu guru membuat beragam macam media pembelajaran seperti infografis, presentasi, lembar kerja, poster, storyboard yang secara visual menarik, mudah disesuaikan, dan interaktif (Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, 2025). Hal ini membuat materi ajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, fitur kolaboratif memungkinkan guru memberikan umpan balik secara real-time, mendukung berbagai aktivitas seperti diskusi, proyek kelompok, ataupun pengumpulan tugas secara digital. Untuk mempermudah dalam pembuatan *canva* berikut langkah-langkah dalam pembuatan poster di *canva*, yaitu:

1. Buka *Canva* dan Pilih Desain Poster:
  - a) Akses *Canva* melalui situs web atau aplikasi.
  - b) Pilih opsi "Buat Desain" dan cari "Poster" dalam kotak pencarian atau pilih kategori "Poster".
2. Pilih Template atau Mulai dari Kosong:
  - a) Jika ingin menggunakan template, pilih salah satu yang sesuai dengan tema poster Anda. *Canva* menyediakan berbagai macam template yang dapat disesuaikan.
  - b) Jika ingin membuat poster dari awal, pilih opsi "Desain Kosong".
3. Sesuaikan Desain:
  - a) Teks: Klik teks yang ada di template untuk mengedit, mengubah font, ukuran, warna, dan penempatan teks.
  - b) Gambar: Tambahkan gambar dari galeri *Canva* atau unggah gambar Anda sendiri.
  - c) Elemen: Gunakan elemen grafis seperti ikon, bentuk, dan garis yang tersedia di *Canva* untuk mempercantik poster.
  - d) Warna: Ubah warna latar belakang, teks, dan elemen lainnya sesuai dengan tema poster.
  - e) Font: Pilih font yang sesuai dengan gaya poster dan mudah dibaca.
  - f) Tata Letak: Atur posisi elemen-elemen poster agar terlihat menarik dan mudah dipahami.
4. Simpan dan Unduh atau Cetak:
  - a) Setelah selesai mendesain, simpan desain poster Anda.
  - b) Unduh desain dalam format yang diinginkan, seperti JPG, PNG, atau PDF.
  - c) Jika ingin mencetak poster, pilih opsi "Cetak Poster" dan ikuti instruksi untuk mencetak di *Canva* atau tempat lain.



**Gambar 1. Halaman Depan Aplikasi Canva**

Gambar diatas adalah gambar halaman utama dari Canva. (Nurhayati et al., 2022) menyatakan Guru dapat membuat ringkasan materi pembelajaran dan membuat presentasi menggunakan perangkat lunak Canva. Guru dapat membuat materi pembelajaran dan presentasi menggunakan berbagai fitur yang tersedia di Canva. Canva sangat mudah untuk digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Purba & Harahap, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Margamulya Kec. Cimalaka Kab. Sumedang, pemanfaatan *Canva* masih sangat terbatas. Guru lebih banyak menggunakan media konvensional, dan keterampilan membuat media digital masih rendah. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan, keterbatasan pengetahuan tentang desain, dan minimnya pendampingan praktis. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pendidikan. Guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif (Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, 2025). Sayangnya, di SDN Margamulya, pemanfaatan media digital masih minim. Faktor penyebabnya antara lain:

1. Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan *Canva*.
2. Minimnya pelatihan berbasis teknologi pendidikan.
3. Kendala adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital.
4. Belum adanya pendampingan intensif dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pendampingan intensif bagi guru-guru dalam memanfaatkan *Canva* untuk membuat media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan pemaparan dari masalah diatas, TIM PKM UNLA akan melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk memberikan Pendampingan Kepada Guru-Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* di SDN Margamulya Kec Cimalaka Kab Sumedang.

### **Permasalahan Mitra**

Jika mengacu pada uraian diatas yang kita kembangkan, permasalahan mitra dalam konteks PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan topik Pendampingan Kepada Guru-Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* di SDN Margamulya Kec Cimalaka Kab Sumedang mencakup hal-hal seperti:

1. **Keterbatasan keterampilan digital guru**

Banyak guru, terutama di daerah yang belum terbiasa menggunakan *platform* desain digital, masih kesulitan membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik karena minimnya pengetahuan teknis penggunaan aplikasi seperti *Canva*.

2. **Kurangnya variasi media pembelajaran**

Media ajar yang digunakan guru sering masih bersifat konvensional (misalnya teks di PPT atau LKS sederhana) sehingga kurang menarik bagi siswa dan tidak memanfaatkan potensi visual interaktif yang relevan dengan karakter siswa abad 21.

### 3. Rendahnya literasi digital

Sebagian guru belum memiliki kompetensi literasi digital yang memadai untuk mengintegrasikan aplikasi seperti Canva ke dalam pembelajaran, termasuk dalam mencari, mengadaptasi, dan memodifikasi template agar sesuai dengan kurikulum.

### 4. Terbatasnya fasilitas pendukung

Tidak semua guru memiliki perangkat dan akses internet stabil yang memadai untuk memanfaatkan *Canva* secara optimal, sehingga pemanfaatannya belum merata.

### 5. Kurangnya pelatihan berkelanjutan

Meski beberapa guru sudah pernah mendengar atau mencoba *Canva*, belum ada program pendampingan atau pelatihan sistematis yang membantu mereka menguasai fitur-fitur aplikasi secara lebih mendalam untuk menunjang pembelajaran interaktif.

Oleh karena permasalahan-permasalahan di atas maka, kami bermaksud mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* di SDN Margamulya Kec Cimalaka Kab Sumedang.

## Tujuan PKM

Adapun tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan digital guru-guru SDN Margamulya dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.
- 2) Menambah variasi media pembelajaran yang digunakan guru-guru SDN Margamulya agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.
- 3) Meningkatkan literasi digital guru-guru SDN Margamulya dalam mencari, mengadaptasi, dan memodifikasi template Canva sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran.
- 4) Memberikan pendampingan praktis dan berkelanjutan kepada guru-guru SDN Margamulya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.
- 5) Mendorong pemanfaatan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran meskipun dengan keterbatasan fasilitas yang tersedia.

## METODE

Dalam metode pelaksanaan PKM ini dilaksanakan secara:

**Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan**

No	Metode Pelaksanaan	Langkah-Langkah
1	<b>Persiapan Kegiatan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a) Koordinasi dengan pihak sekolah (kepala sekolah, guru) untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan PKM.</li> <li>b) Identifikasi kebutuhan dan tingkat kemampuan awal guru dalam menggunakan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva.</li> <li>c) Menyusun jadwal, materi pelatihan, dan menyiapkan modul serta perangkat pendukung (laptop, proyektor, koneksi internet).</li> </ol>
2	<b>Sosialisasi Program</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a) Memperkenalkan konsep pembelajaran abad 21, pentingnya media pembelajaran yang kreatif, dan peran Canva sebagai solusi.</li> <li>b) Menjelaskan gambaran umum kegiatan pendampingan</li> </ol>

		dan target capaian yang diharapkan.
3	<b>Pelatihan Penggunaan Canva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Pengenalan <i>interface</i> Canva dan fitur-fitur utamanya.</li> <li>b) Praktik membuat berbagai media pembelajaran (presentasi, infografis, <i>worksheet</i>, poster, dll).</li> <li>c) Menunjukkan cara menggunakan <i>Canva for Education</i> dan mengakses template gratis.</li> <li>d) Tips mengadaptasi template agar sesuai dengan RPP atau tujuan pembelajaran.</li> </ul>
4	<b>Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu.</li> <li>b) Tim PKM memberikan <i>mentoring</i> dan masukan langsung selama proses pembuatan.</li> <li>c) Uji coba media pembelajaran di kelas untuk melihat efektivitasnya.</li> </ul>
5	<b>Evaluasi dan Refleksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melakukan penilaian terhadap hasil media yang dibuat guru dari aspek desain, keterbacaan, relevansi materi, dan interaktivitas.</li> <li>b) Diskusi reflektif dengan guru untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kendala selama proses pendampingan.</li> </ul>
6	<b>Tindak Lanjut (<i>Follow-Up</i>)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Menyediakan grup komunikasi daring (<i>WhatsApp</i>) untuk konsultasi lanjutan.</li> <li>b) Memberikan akses modul digital dan video tutorial agar guru dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan media baru.</li> </ul>

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan selama 2 (dua) bulan berjalan dan sampai sekarang masih terus berjalan ini menghasilkan :

**Tabel 2: Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat**

<b>Permasalahan</b>	<b>Hasil Peningkatan Mitra</b>
<p><b>Keterbatasan keterampilan digital guru</b> Banyak guru belum menguasai penggunaan aplikasi desain seperti Canva untuk membuat media pembelajaran yang kreatif.</p>	<p>Peningkatan keterampilan digital guru, khususnya dalam mengoperasikan aplikasi <i>Canva</i>, mulai dari penggunaan fitur dasar hingga pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.</p>
<p><b>Kurangnya variasi media pembelajaran</b> Media ajar masih didominasi format konvensional yang kurang menarik bagi siswa.</p>	<p>Meningkatnya variasi media pembelajaran, di mana guru mampu menghasilkan media ajar berbasis visual interaktif seperti presentasi, poster, dan bahan ajar digital yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.</p>

<p><b>Rendahnya literasi digital.</b> Guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran.</p>	<p>Peningkatan literasi digital guru, terutama dalam kemampuan mencari, memilih, mengadaptasi, dan memodifikasi template <i>Canva</i> agar selaras dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.</p>
<p><b>Terbatasnya fasilitas dan akses internet.</b> Sebagian guru terkendala perangkat dan koneksi yang memadai.</p>	<p>Meningkatnya kepercayaan diri dan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran meskipun dengan keterbatasan fasilitas yang ada.</p>
<p><b>Tidak adanya pelatihan berkelanjutan.</b> Guru belum mendapatkan bimbingan sistematis untuk mengembangkan keterampilan desain pembelajaran berbasis <i>Canva</i>.</p>	<p>a) Terbangunnya budaya belajar dan kolaborasi antar guru, melalui praktik berbagi hasil karya media pembelajaran dan diskusi berkelanjutan setelah kegiatan pendampingan. b) Tersusunnya produk media pembelajaran berbasis <i>Canva</i> yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai luaran nyata kegiatan PKM.</p>

Dari 12 peserta yang mengikuti pelatihan ini, alhamdulillah 10 guru mengirimkan / menghasilkan media pembelajaran menggunakan *canva*. Berikut kami paparkan 10 hasil guru-guru SDN Margamulya menggunakan *canva* darisebagai berikut:

#### 1. Ibu Devi Agustiani, S.Pd



Gambar 2: Hasil Karya Ibu Devi Agustiani, S.Pd

#### 2. Ibu Nia Kurniasih, S.Pd



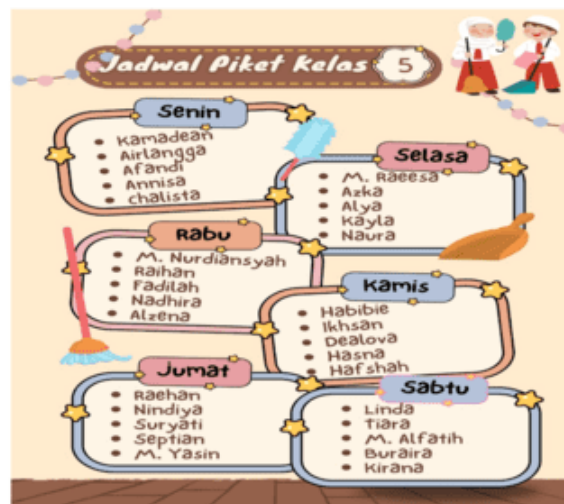
Gambar 3: Hasil Karya Ibu Nia Kurniasih, SPd

3. Ibu Dewi Komalasari, S.Pd



Gambar 4: Hasil Karya Ibu Dewi Komalasari, S.Pd

4. Ibu Tita Suswati, S.Pd.SD



Gambar 5: Hasil Karya Ibu Tita Suswati, S.Pd.SD

5. Ibu Wawat Sumartini, S.Pd



Gambar 6: Hasil Karya Ibu Wawat Sumartini, S.Pd

6. Ibu Tati Kurtini, S.Pd.I



Gambar 7: Hasil Karya Ibu Tati Kurtini, S.Pd.I

7. Ibu Rossi Rosmayanti, S.Pd.



Gambar 8: Hasil Karya Ibu Rossi Rosmayanti, S.Pd

8. Ibu Senny Maulidi Agustina, S.Pd.

9. Ibu Cicin Wartini, S.Pd.SD



Gambar 8: Hasil Karya Ibu Senny Maulidi Agustina, S.Pd dan Ibu Cicin Wartini, S.Pd.SD

### 10 . Bapak Kiki Rahmat, S.Pd.



Gambar 9: Hasil Karya Bapak Kiki Rahmat, S.Pd

#### Tanggapan:

Secara umum, hasil karya media pembelajaran berbasis *Canva* yang dihasilkan oleh 10 guru SDN Margamulya menunjukkan perkembangan yang positif. Guru telah mampu memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan konten materi, memilih template yang relevan, serta menyusun tampilan visual yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Media yang dibuat sudah mencerminkan upaya guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Selain itu, guru menunjukkan kreativitas dan antusiasme dalam mengembangkan media pembelajaran digital meskipun dengan keterbatasan fasilitas yang ada.

#### Saran Perbaikan:

Untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, beberapa saran perbaikan yang dapat diberikan antara lain:

1. Penyederhanaan tampilan visual, dengan mengurangi teks yang terlalu padat dan menyeimbangkannya dengan gambar atau ikon yang relevan agar lebih mudah dipahami siswa.
2. Konsistensi desain, terutama dalam penggunaan warna, jenis huruf, dan tata letak agar media terlihat lebih rapi dan profesional.
3. Penguatan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dengan memastikan setiap media secara jelas mendukung kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
4. Penambahan unsur interaktif, seperti pertanyaan pemantik, kuis sederhana, atau ajakan diskusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
5. Optimalisasi fitur *Canva*, misalnya animasi ringan atau elemen visual pendukung, tanpa mengurangi fokus utama pada materi pembelajaran.
6. Uji coba penggunaan media di kelas, untuk memperoleh umpan balik langsung dari siswa sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran.

#### KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul *Pendampingan Kepada Guru-Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva di SDN Margamulya Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang* telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi mitra.

Melalui kegiatan pendampingan ini, guru-guru menunjukkan peningkatan pemahaman, keterampilan, dan literasi digital dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran. Guru mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis visual yang lebih kreatif, variatif, dan interaktif dibandingkan media konvensional yang sebelumnya digunakan. Hal ini dibuktikan dengan dihasilkannya karya media pembelajaran berbasis *Canva* oleh 10 guru yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran meskipun dengan keterbatasan fasilitas yang ada. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berkontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan kompetensi guru di SDN Margamulya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, M. (2025). G. R. (2025). *No Title*. Cahya Ghani Recovery.  
<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=eBRMEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Canva+me+mbantu+guru+membuat+beragam+macam+media+pembelajaran+seperti+infografis,+presentasi,+lembar+kerja,+poster,+storyboard+yang+secara+visual+menarik,+mudah+disesuaikan,+dan+i+n>
- Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah. 2025. SD Negeri Margamulya.  
[referensi.data.kemendikdasmen.go.id](https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id)  
<https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/20253119>
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2024). Transformasi Peran Pendidik dan Tren Pembelajaran Digital di Era Teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 84–97. <https://doi.org/10.70895/ijce.v1i2.29>
- 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>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019, J. U. P. P. (2019). No Title. *Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Sugeha, S., Tombokan, A. C., Walewangko, E. A., Wiwin, K., Kaunang, D. F., Regar, V. E., & Pulukadang, R. J. (2025). Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3479–3488. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1067>