

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas X dan XI UPT SMA Negeri 19 Bulukumba

Halijah<sup>1</sup>, A. Syamsul Rijal<sup>2</sup>, Selvi<sup>3</sup>, Nusia Halifat<sup>4</sup>, Arbina<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bulukumba

Email: [halijaija43@gmail.com](mailto:halijaija43@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received May 24, 2025

Revised June 29, 2025

Accepted June 30, 2025

#### Keywords:

Training, Community Service, Canva Application.

### ABSTRACT

*In accordance with the title of this Community Service Program, the implementation method of IPTES (science, technology, innovation, and entrepreneurship) used is in the form of training on Graphic Design using the Canva Application for students of UPT SMAN 19 Bulukumba. The skill training activity was conducted by providing training materials on Canva design directly hands-on practice in the SMAN 19 Bulukumba Computer Laboratory. The aim of this community service program is to enhance Graphic Design skills using the Canva Application for students. Based on the evaluation results and findings obtained during the implementation of this PKM (Community Service Program), we can conclude that this PKM program has been able to provide significant benefits and is on target for the student participants who were the target audience of this activity. This type of training is a very effective way to provide refreshment, additional insights, and new knowledge in the field of graphic design within the school learning process.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received May 24, 2025

Revised June 29, 2025

Accepted June 30, 2025

#### Keywords:

Pelatihan, Pengabdian Kepada Masyarakat, Aplikasi Canva.

### ABSTRAK

Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat ini, metode penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang dilakukan dalam bentuk Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Siswa UPT SMAN 19 Bulukumba. Kegiatan pelatihan keterampilan ini dengan cara memberikan materi pelatihan dalam bentuk desain canva dan tentu saja praktik secara langsung di laboratorium Komputer SMAN 19 Bulukumba. Tujuan dari pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan Desain Grafis dengan menggunakan Aplikasi Canva bagi siswa/i. Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan PKM ini, dapat disimpulkan bahwa program PKM ini mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak siswa/i peserta pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis dalam proses pembelajaran di sekolah.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Nama penulis: Halijah

Universitas Muhammadiyah Bulukumba

Email: [halijaija43@gmail.com](mailto:halijaija43@gmail.com)

## Pendahuluan

Di era digital yang berkembang secepat ini, kemampuan dalam desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang sangat krusial. Tidak hanya untuk kebutuhan profesional, tetapi juga untuk kegiatan akademik dan pribadi. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menyampaikan ide dan informasi secara visual dengan lebih efisien. Canva, sebagai platform desain grafis daring yang user-friendly, telah menjadi pilihan favorit di kalangan mahasiswa dan professional.

Dengan tampilan yang *user-friendly* dan beragam fitur yang komprehensif, Canva memungkinkan penggunaanya untuk mendesain berbagai macam, mulai dari *presentasi*, *poster*, *infografis*, hingga konten media sosial. Pendekatan metode dan media yang diterapkan langsung oleh guru berkaitan erat dengan proses pembelajaran di sekolah. Faktor-faktor tersebut berpengaruh pada efektivitas dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru memiliki peran krusial dalam merancang sistem pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi siswa. olehnya itu pendidikan saat ini sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, yaitu untuk mendukung kebutuhan belajar para siswa. Menurut (Suwidagdho et al., 2021), pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa biasanya disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak menarik, membosankan dan hanya berupa teks biasa saja.

Oleh karena itu, seorang guru/pendidik harus mampu menyesuaikan metode dan media pembelajaran di era revolusi 4.0 yang mendesak untuk beralih

ke era 5.0. Hal ini berkaitan dengan media pembelajaran dimana media pembelajaran adalah komponen dari inovasi pendidikan yang akan meningkatkan kemampuan siswa. Sesuai dengan pendapat (Wiyanah, et al, 2022) guru profesional adalah guru yang inovatif dan kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran serta melakukan evaluasi sesuai dengan kurikulum yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan pada PP RI No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28, menyatakan bahwa seorang pendidik ialah agen pembelajaran yang harus memiliki empat jenis kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, professional, sosial dan kepribadian (Ramadhan dan Imran., 2021).

Kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh seorang guru mencakup berbagai jenis pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dikuasai serta dimiliki oleh guru dalam melaksanakan tugasnya (Ramadhan, et al., 2022). Kemampuan yang dimiliki oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien demi mencapai tujuan pembelajaran (Ramadhan, et al., 2022). Oleh karena itu, guru memerlukan metode pengajaran yang sesuai. Salah satu yang harus dikuasai oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, menarik, simpel, dan tidak membosankan. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai penghubung antara pengajar dan siswa agar dapat memahami proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien dalam menciptakan pembelajaran

yang aktif serta interaktif (Ramadhan & Imran, 2021).

Rendahnya penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kalangan siswa, khususnya di SMAN 19 Bulukumba, menjadi perhatian serius. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas X dan XI tentang aplikasi desain grafis seperti Canva masih sangat minim, pengetahuan dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT. Lebih mengkhawatirkan lagi, sebagian besar siswa bahkan belum mahir dalam mengoperasikan komputer secara umum. Keterbatasan inilah tentu saja menghambat perkembangan kreativitas dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang semakin menuntut keahlian digital.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan menghemat waktu, salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah memanfaatkan platform Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Platform Canva sangat mudah diakses oleh siapa saja, bahkan bagi mereka yang tidak berpengalaman. Melihat berbagai keuntungan yang ditawarkan oleh Canva sebagai alat pembelajaran, perlu diadakan pelatihan atau sosialisasi tentang cara menggunakan aplikasi ini untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Pelatihan ini ditujukan kepada siswa kelas X dan XI di SMAN 19 Bulukumba menghadapi tantangan transformasi siswa di era digital

Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah dan praktis digunakan, serta gratis. Canva dapat memberikan kemudahan layanan bagi guru dan siswa yang berkaitan dengan pembuatan konten pendidikan hanya dengan modal koneksi internet yang stabil. Melalui aplikasi Canva ini, siswa akan belajar mendesain secara kreatif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa juga mampu dan merancang desain sendiri atau memanfaatkan template yang tersedia lalu mereka akan menyesuaikannya dengan tema pembelajaran. Di aplikasi Canva, siswa juga bisa menciptakan media visual seperti presentasi, poster, infografis, buletin, komik, dan video yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Salah satu mata pelajaran lain yang juga memanfaatkan canva sebagai media pembelajarannya adalah pembelajaran IPA. Ada beberapa Materi dalam pelajaran IPA antara lain mencakup materi fisika, kimia, dan biologi yang saling berhubungan. IPA adalah salah satu dari berbagai mata pelajaran yang dianggap oleh siswa termasuk dalam kategori cukup susah untuk dimengerti. Hal ini disebabkan oleh banyaknya konsep-konsep abstrak dan rumus-rumus yang membuat siswa cenderung ingin menjauh saat menghadapi hal tersebut.

Pelajaran IPA yang diajarkan sebaiknya lebih dihubungkan dengan aktivitas sehari-hari agar siswa merasa bahwa belajar IPA dapat bermanfaat dalam kehidupan nyata. Penggunaan media pembelajaran Canva oleh guru dapat dilihat dari aspek kepraktisannya, sehingga dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran, yang

selanjutnya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. . Media canva juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencerna materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Hapsari et al., 2021).

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa SMAN 19 Bulukumba dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka, khususnya dalam penggunaan aplikasi Canva. Manfaat yang ingin dicapai meliputi peningkatan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi ide-ide mereka, efisiensi waktu dalam menyelesaikan tugas, serta peningkatan kualitas presentasi dan karya tulis mereka. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 19 Bulukumba.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pemahaman siswa kelas X dan XI mengenai aplikasi desain grafis seperti Canva masih sangat minim. Sebagian besar siswa bahkan belum mahir dalam mengoperasikan komputer secara umum. Keterbatasan ini tentu saja menjadi kendala terkait perkembangan kreativitas dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang semakin menuntut keahlian digital. Hal ini menjadi salah satu upaya untuk melaksanakan Kegiatan Pelatihan Canva di UPT SMAN 19 Bulukumba terkhusus pada

Siswa kelas X dan XI. Mengingat bahwa kelas XII tengah sibuk dalam persiapan ujian akhir semester (UAS) Semester Ganjil Tahun ajaran 2024-2025. Sehingga mereka tidak dilibatkan dalam kegiatan ini.

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, tepatnya pada tanggal 24-25 Februari 2025. Sasaran utama dalam kegiatan pelatihan canva ini yaitu seluruh peserta didik kelas X dan XI di UPT SMAN 19 Bulukumba. Letak SMAN 19 Bulukumba sangat strategis yang bertempat di Jalan Sukun Kelurahan Jalanjang Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Dalam hal menentukan sasaran, tentunya kami telah melakukan observasi terlebih dahulu.

Adapun beberapa tahapan metode dari pengabdian (PKM) yang telah kami laksanakan di antaranya yaitu: 1) Koordinasi dengan pihak sekolah SMA N. 19 Bulukumba; 2) melakukan observasi; 3) penyusunan materi pelatihan; 4) persiapan peralatan dan fasilitas; 5) Metode pelatihan berupa presentasi, tanya jawab serta Praktik secara langsung bertempat di Laboratorium Komputer SMA 19 Bulukumba.



Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil apabila 70% dari peserta pelatihan mampu membuat karya desain sendiri tanpa menggunakan template yang telah tersedia di aplikasi Canva. Hal ini dapat dilihat dengan mengarahkan peserta didik untuk mendesain spanduk pada saat sesi praktik berlangsung.



Gambar 1. UPT SMA 19 Bulukumba



Gambar 2. LAB. Komputer UPT SMA 19 Bulukumba

## Hasil dan Pembahasan

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi yaitu Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam fitur peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva

seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Pelangi et al., 2020). Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam proses desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020). Salah satu media pembelajaran daring adalah Aplikasi Canva yaitu merupakan program desain secara online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya (Sony Junaedi, 2021).

Dalam pembelajaran hendaknya dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang mampu memikat peserta didik untuk belajar dengan lebih giat lagi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran sebagai salah satu penunjang adalah aplikasi canva. Canva adalah program desain berbasis online yang menyediakan bermacam template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.

Untuk meningkatkan motivasi siswa, maka diperlukan bahan ajar yang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang menarik. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berkreasi untuk menciptakan

pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva.

Hasil Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SMAN 19 Bulukumba Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di kelas X dan XI SMAN 19 Bulukumba dinyatakan berhasil. Antusias dari peserta didik di kelas X berjumlah 65 Orang sedangkan di kelas XI berjumlah 70 orang. Hal ini ditandai dengan capaian signifikan dalam penguasaan aplikasi Canva oleh peserta pelatihan. Data menunjukkan bahwa 83% siswa telah mampu mendesain spanduk secara mandiri tanpa bergantung pada template yang tersedia di aplikasi Canva. Keberhasilan ini menunjukkan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan dan antusiasme peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.



Gambar 3: Pemberian Materi terkait Aplikasi Canva



Gambar 4: Pelatihan Canva Kelas X



Gambar 5: Pelatihan Canva Kelas XI

Pelatihan Canva yang dilaksanakan selama dua hari berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis ini. Tidak hanya sekedar mengenal antarmuka, pelatihan ini juga menekankan pada pemahaman konsep desain dan penerapannya dalam praktik. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam mengolah gambar, teks, dan elemen desain lainnya. Selain itu, respon positif dari siswa selama pelatihan juga menjadi indikator keberhasilan. Tingkat kehadiran dan partisipasi aktif menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para siswa.

Kelebihan Aplikasi Canva yaitu, Canva merupakan aplikasi desain yang sangat mudah digunakan bahkan bagi yang masih awam atau pemula sekali pun. Berikut beberapa kelebihan aplikasi canva: 1) Memiliki ragam desain berupa grafis, template dan animasi. 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran oleh karena banyak fitur yang tersedia. 3) Praktis dan menghemat waktu dalam penggunaannya. 4) Materi yang telah disajikan menggunakan canva dapat dipelajari kemabli secara berulang-ulang. 5) Resolusi gambar yang

cukup baik serta bisa di cetak dengan berbagai format file. 6) Dalam mengoperasikan canva dapat menggunakan laptop maupun telepon genggam. Canva telah banyak diuji dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Purba & Harahap (2022) Salah satu fokus utama pelatihan adalah kemampuan mendesain spanduk. Tujuannya adalah agar siswa mampu menciptakan desain spanduk yang menarik dan informatif tanpa mengandalkan template yang sudah tersedia. Hasilnya menunjukkan kemajuan yang signifikan. Sebanyak 83% siswa telah mampu membuat desain spanduk sendiri, menunjukkan pemahaman mereka terhadap prinsip-prinsip desain dan kemampuan mengaplikasikannya di Canva. Kemampuan ini menandakan bahwa siswa telah mampu menguasai fitur-fitur utama Canva dan mampu mengkombinasikannya untuk menciptakan desain orisinal.

Meskipun 83% siswa telah mencapai target utama, masih ada 17% siswa yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Analisis lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh kelompok siswa ini. Kemungkinan kendala tersebut meliputi: kekurangan pemahaman konsep desain, kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur tertentu di Canva, atau kurangnya pengalaman dalam menggunakan perangkat komputer. Data ini akan digunakan untuk menyusun rencana tindak lanjut dan memberikan

dukungan tambahan bagi siswa yang membutuhkan.

Tabel 1. Persentase Keberhasilan Siswa Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva

Kategori	Kelas X	Kelas XI	Total	Persentase
Jumlah siswa	31	34	65	100%
Siswa berhasil	25	29	54	83%
Siswa tidak berhasil	6	5	11	17%

## Simpulan

Pelatihan Canva di SMAN 19 Bulukumba telah mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain, khususnya dalam pembuatan spanduk. Keberhasilan ini menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan program pelatihan serupa di masa mendatang. Namun, penting untuk tetap memperhatikan kelompok siswa yang masih membutuhkan bimbingan tambahan agar semua siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari pelatihan ini.

## Ucapan Terimakasih

Terima Kasih Kepada Kepala UPT SMAN 19 Bulukumba atas dukungan dan kerjasamanya yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan ini. Peran serta aktif dan profesionalisme yang diberikan telah banyak membantu dalam

mencapai tujuan yang kami rencanakan. Semoga kerja sama ini dapat terus berkembang di masa depan.

Terima Kasih Kepada Bapak Dr. Drs. H. Jumase Basra, M.Si. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bulukumba atas bantuan dana yang sangat berarti untuk kelancaran pelaksanaan program ini. Tanpa dukungan finansial yang telah diberikan, banyak hal yang sulit untuk kami wujudkan. Kami sangat menghargai kepercayaan dan komitmen yang telah diberikan untuk mendukung kegiatan ini.

#### Daftar Pustaka

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Junaedi. Sony. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for. 07, 80–89. [https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun\\_rekaprima/article/view/3000/107647](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647).
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia JenjangSMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- 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>.
- Ramadhan, I., Budiman, J., Adlika, N. M., Purnama, S., Firmansyah, H., & Wiyono, H. (2022). Learning Assistance for Children Who Live Under the Landak Bridge In Growing Learning Motivation in Gg. Semut, Tanjung Hulu Ward, Pontianak Timur Districte. *Randang Tana - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 250–259. <https://doi.org/10.36928/jrt.v5i3.1091>.
- Ramadhan, I., & Imran, I. (2021). Kontribusi Relawan Aku Belajar (Studi Pelaksanaan Budaya Literasi Pada Anak Pemulung). *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hummanioramaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.31604/jim.v5i2.2021.374-383>.
- Ramadhan, I., Imran, I., Hidayah, R. Al, Prancisca, S., Ismiyani, N., Okianna, O., Niken, M.

- O., Sinta, S., & Juliantara, J. (2022).  
Workshop Peningkatan  
Profesionalisme Guru Melalui  
Pembuatan Bahan Ajar Elektronik  
di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal  
Kewarganegaraan*, 6(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.4060>.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., &  
Susanti, E. (2020). Penggunaan  
Aplikasi Canva Untuk Membuat  
Konten Gambar Pada Media Sosial  
Sebagai Upaya Mempromosikan  
Hasil Produk Ukm.  
*SELAPARANG Jurnal  
Pengabdian Masyarakat  
Berkemajuan*, 4(1), 430.  
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.
- Suwidagdho, D., Kurniawan, L., &  
Ningsih, R. (2021). Peningkatan  
Keterampilan Guru BK Dalam  
Mengembangkan Media Bimbingan  
Dan Konseling Berbasis Aplikasi  
Online Canva. *JMM (Jurnal  
Masyarakat Mandiri)*, 5(4).
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E.  
(2022). Pelatihan Aplikasi Canva  
Bagi Guru Dalam Mengembangkan  
Materi Pembelajaran Di SMPN 1  
Kasihani Yogyakarta. *J-ABDI:  
Jurnal Pengabdian Kepada  
Masyarakat*, 2(1), 3703-3712.