

# **Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung**

Melda Agarina<sup>1\*</sup>, Sutedi<sup>2</sup>, Arman Suryadi<sup>3</sup>, Linda Septarina<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

E-mail: <sup>1</sup>agharina@darmajaya.ac.id, <sup>2</sup>sutedi@darmajaya.ac.id, <sup>3</sup>armansuryadi@darmajaya.ac.id,  
<sup>4</sup>lindaseptarina@darmajaya.ac.id

## **Abstract**

As the times evolve, especially in terms of technology, more and more benefits can be gained if we can keep up. Currently, especially in the midst of the COVID-19 pandemic, the teaching and learning process has also changed. If originally Mr/ Mrs. Guru used to give materials through books, now the teaching materials are given through online media, it can be ebooks, digital classes, or learning videos. This community service aims to provide knowledge insights to the teachers of SDIT INSANTAMA in Lampung Province to improve the skills and knowledge of teachers to be able to create learning media using the Kinemaster application. In the implementation of this service is completed in three stages of activities, namely preparation, implementation, reporting. Preparation is done by conducting a preliminary survey to find out what teachers need in teaching activities in the classroom. Implementation of training, using online media, namely with zoom application, followed by direct practice assisted by the team, accompanied by questions and answers conducted by the trainees. This activity was held at SDIT Insantama in Provisini Lampung which was attended by approximately 25 teachers. At the reporting stage is made after the completion of this devotional activity. This activity was held for 5 days for 1 session of community service, namely on November 30 - December 4, 2020 starting at 09.00 – 12.00 WIB, located at SDIT Insantama in Provisini Lampung. Based on the results of the activities that have been carried out, the teachers seemed very enthusiastic in following every material delivered by the team of devotees for each material delivered. The result of this devotional activity is to produce 20 teaching materials using kinemaster application

**Keywords :** *Learning Media, Kinemaster, Online*

## **Abstrak**

Seiring berkembangnya zaman, terutama dalam hal teknologi, semakin banyak pula keuntungan yang bisa didapatkan apabila kita bisa mengimbangnya. Saat ini, terutama di tengah pandemi COVID-19, proses belajar mengajar pun turut berubah. Bila semula Bapak/Ibu Guru terbiasa memberi materi lewat buku, sekarang bahan ajar diberikan lewat media online, bisa berupa ebook, kelas digital, atau video pembelajaran. Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan pengetahuan kepada para guru SDIT INSANTAMA di Provisini Lampung untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan para guru untuk dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster Dalam pelaksanaan pengabdian ini diselesaikan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, pelaporan. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan para guru dalam kegiatan pengajaran di kelas. Pelaksanaan Pelatihan, menggunakan media daring yaitu dengan aplikasi zoom, dilanjutkan dengan praktik langsung dibantu oleh tim, disertai dengan tanya jawab dan latihan yang dilakukan para peserta pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan di SDIT Insantama di Provisini Lampung yang dihadiri sekitar kurang lebih 25 guru. Pada tahap pelaporan dibuat setelah selesainya kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini dilaksanakan selama 5 hari selama 1 sesi pengabdian pada masyarakat, yaitu tanggal 30 November – 04 Desember 2020 mulai pukul 09.00 – 12.00 WIB, bertempat di SDIT Insantama di Provisini Lampung Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, para guru terlihat sangat antusias dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan oleh tim pengabdian untuk setiap materi yang disampaikan. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian ini ialah menghasilkan 20 bahan ajar menggunakan aplikasi kinemaster

**Keywords :** *Media Pembelajaran, Kinemaster, Daring*

## **1. PENDAHULUAN**

Berawal dari kota wuhan cina, Virus Corona atau dikenal dengan Covid 19 telah berhasil dengan cepat menyerang manusia di dunia, banyak korban jiwa berjatuhan dari berbagai penjuru dunia. Tidak terkecuali di Indonesia. Keberadaan virus ini sangat sulit terdeteksi sehingga dapat dengan cepat menyerang tubuh manusia.

Sulitnya penanganan virus corona, sehingga banyak pemimpin negara menentukan langkah langkah dalam menghentikan penyebarannya bahkan harus menentukan kebijakan yang sangat sulit, tetapi harus dilakukan oleh

---

pemerintahan di masing masing Negara, salah satu kebijakan yang sangat berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan tersebut yaitu pembatasan interaksi social, dimana pembatasan ini tentu akan berpengaruh besar terhadap laju perekonomian, tersendatnya kebutuhan kebutuhan utama masyarakat, menimbulkan efek banyaknya perusahaan perusahaan yang pekerjanya dirumahkan sehingga otomatis terjadinya pengangguran, dengan tingkat kebutuhan ekonomi yang tinggi tetapi penghasil yang tidak ada, tidak mungkin negara membayar semua kebutuhan masyarakatnya yang begitu banyak seperti Indonesia.

Covid 19 memiliki dampak yang sangat besar dalam bidang pendidikan , dikarnakan demi menghentikan penyebaran virus corona, seluruh siswa dan guru harus tetap berada di rumah dengan proses belajar mengajar yang dilakukan dari rumah, semua keputusan dilakukan secara mendadak tanpa persiapan sama sekali. Ketidak siapan semua unsur dalam pendidikan menjadi kendala yang tidak kalah besar pula, adanya perubahan cara belajar mengajar dari tatap muka atau luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan) membutuhkan kesiapan dari semua unsur, dimulai dari pemerintah, sekolah, guru, siswa dan orang tua, tak dapat dipungkiri jika pemerintah melonggarkan sistem penilaian pendidikan disesuaikan dengan keadaan darurat namun diharapkan pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa harus di bebani dengan pencapaian kompetensi. Sehingga diharapkan para guru menggunakan daring dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Awal maret 2020 merupakan awal diberlakukannya pembelajaran jarak jauh terdapat beberapa permasalahan yang sangat umum ditemukan yaitu penguasaan teknologi baik dari pihak sekolah, guru, siswa dan orang tua. Alat komunikasi android atau gawai, atau telpon pintar yang sudah umum digunakan baru dimanfaatkan untuk hiburan saja sedangkan saat di dengan adanya pandemic virus corona ini kemampuan penguasaan teknologi merupakan pilihan utama yang harus dimiliki baik untuk pengajar maupun peserta ajar.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi di zaman sekarang memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, kemajuan teknologi memang memiliki pengaruh negatif dan pengaruh positif, seperti pada saat pandemic corona ini, teknologi sangat diperlukan, literasi teknologi menjadi penting dikuasai oleh semua unsur. Terutama dalam pemanfaatan teknologi sebab disana banyak sekali sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh si pembelajar sehingga model masalah belajar sudah tersedia di dalam teknologi tersebut.

Penyadaran guru dalam pembelajaran moda daring ini bahwa kehadiran guru bukan mentransfer ilmu pengetahuan yang mereka miliki tetapi para guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran, kehadiran mesin bukan menjadi saingan guru dalam mengajar tetapi guru harus menguasai teknologi sehingga teknologhi dan guru menjadi partner yang sangat efektif dalam membuat inovasi inovasi pembelajaran.

Setelah sekian lama orang tua mendampingi putra putrinya selama belajar dari rumah merasa pentingnya kehadiran guru, penyadaran siswa yang merasa penting adanya sosok guru yang mendampingi mereka belajar, dan penyadaran banyak lagi tentang pentingnya kehadiran guru dalam situasi apapun, saat ini teknologi bisa menggantikan guru tetapi teknologi tidak memiliki rasa yang hanya dimiliki oleh manusia (guru), sehingga dari hasil survey tergambar mereka membutuhkan guru.

Sekolah dalam hal ini pemerintah harus bersiap siap akan adanya perubahan paradigma belajar, sebab yang semula banyak kegiatan sekolah yang dianggap penting dan tidak bisa di lewatkan maka dalam kondisi pandemic ini banyak yang diberhentikan seperti Ujian Nasional, lalu pemerintah juga harus mempersiapkan sarana yang menunjang pembelajaran yang tidak bisa dilepaskan dari kemajuan teknologi, pemerintah harus mulai dan terus terusan melatih guru untuk menguasai teknologi sehingga kelak banyak bermunculan inovasi inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, atau mungkin pemerintah harus bersiap siap menentukan arah kebijakan, misalnya pembelajaran dengan menggunakan moda daring/ luring terus diterapkan tetapi pada sekolah sekolah tertentu, dan tidak ada kesan di ada adakan seperti UNBK, Perubahan paradigma pasti akan terjadi, yang pasti akan ada pengaruhnya baik negative maupun positifnya, maka kita semua khususnya unsur-unsur pendidikan harus bersiap tetapi ingat kita adalah manusia makhluk social dimana interaksi social tidak bisa dipisahkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dianggap baik saat ini ialah para guru harus mampu membuat video-video pembelajaran yang menarik sehingga video-video itu dapat menjadi media transfer ilmu menggantikan kegiatan tatap muka yang sementara ini belum dapat dilaksanakan. Adapun beberapa permasalahan pada SDIT Insantama dirumuskan ialah Guru – guru SDIT Insantama masih belum memahami konsep dan cara membuat bahan ajar menggunakan video sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah, Dalam era Pandemi Covid 19 ini perkembangan teknologi informasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran khusus di tingkat pendidikan SD, SMP dan SMA

Saat ini di SDIT Insan Tama hanya memiliki 2 video pembelajaran yang dibuat oleh para guru, padahal ada banyak matapelajaran yang masih banyak dan perlu dibuat video pembelajaran dengan intraktif. Hal tersebut terjadi dikarnakan kurangnya kemampuan dari para guru dalam pemanfaatan teknologi yang tepat guna untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat diberikan kepada para siswa dan siswa dapat mengulang pembelajaran dengan menonton video yang telah dibuat oleh para pengajarnya.

Dari permasalahan tersebut, tepat kiranya jika Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya merasa terpenggil untuk mendampingi para peserta tersebut dalam kegiatan peningkatan kemampuan dan pengetahuan penggunaan teknologi informasi melalui program pengabdian pada masyarakat. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap dan praktek langsung. Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah Guru di SDIT Insantama di Provisini Lampung. Dengan adanya

pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dengan mempelajari pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Kinemaster demi peningkatan kemampuan para guru.

## **2. KERANGKA TEORI**

### *2.1 Kinemaster*

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul ( Korea ). aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013.

Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup powerfull, Pada saat membuka aplikasi ini, hanya akan menemukan empat tombol dengan background yang mendominasi tampilan awal aplikasi Kinemaster. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi Kinemaster adalah tombol new project, setting, help dan store fiturs.

#### *2.1.1 Fungsi Kinemaster*

Kinemaster merupakan aplikasi yang digunakan untuk pengolah video. Dengan aplikasi ini dapat membuat video hanya dengan menggunakan perangkat smartphone. Fitur – fitur yang ditawarkan sudah sangat lengkap layaknya menggunakan aplikasi editing video seperti Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Wondershare Filmora dan lain sebagainya. Beberapa fitur Kinemaster yang dapat digunakan untuk mengolah video antara lain sebagai berikut.

#### *2.1.2 Fitur – Fitur Kinemaster*

##### **a. Project Assistant**

Fitur Kinemaster untuk membuat sebuah project video step by step, mulai dari memilih video yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil editing video, Dengan adanya fitur ini sangatlah membantu menggunakan aplikasi Kinemaster.

##### **b. Dukungan Media**

Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di smartphone atau di memori external akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan directori penyimpanan.

##### **c. Audio**

Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk pengguna yang ingin memberikan background suara baik melalui Music Assets, SFX Assets, Rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori smartphone.

##### **d. Text**

Tak lengkap rasanya apabila sebuah aplikasi editing video tidak dilengkapi dengan fitur text editor, Kinemaster memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi text dengan berbagai macam jenis font dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster menjadi lebih sempurna.

##### **e. Tema**

Bagi pengguna aplikasi Kinemaster tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena Kinemaster telah dilengkapi dengan 4 Tema yang dapat pengguna masukan kedalam project video pengguna, diantaranya Basic, On-Stage, Serene dan Travel.

##### **f. Tool Editing**

Aplikasi Kinemaster juga dilengkapi dengan tool editing yang cukup lengkap, seperti Cut, Copy, Crop, Trimming, Color adjustment dan masih banyak lagi yang lain.

---



Gambar 1. Tampilan Kinemaster

## 2.2 Pustaka

Sebelumnya telah terdapat beberapa kegiatan pengabdian yang dilakukan terkait pelatihan pembuatan video pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran daring yaitu dengan pemanfaatan aplikasi Kinemaster. Beberapa literature review tersebut adalah sebagai berikut, pengabdian diantaranya yaitu Yosi Nur Kholisho, Baiq Desi Dwi Arianti, Jamaluddin, Rasyid Hardi Wirasasmita, Kholida Ismatulloh, M. Zamroni Uska, Ahmad Fathoni yang berjudul Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Bagi Guru SD untuk Menghadapi Era Industri 4.0 pada Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat ABSYARA dimana dalam pelatihan tersebut bertujuan untuk melatih guru-guru dalam membuat video pembelajaran, sehingga guru memiliki alternatif lain sebagai sumber belajar siswa. Kegiatan ini berupa pelatihan pembuatan dan editing video menggunakan aplikasi bandicam, Microsoft power point 2013, dan aplikasi Kinemaster. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta/guru untuk aplikasi bandicam tingkat keberhasilan 100%, Microsoft power point 2013 tingkat keberhasilan 100%, kinemaster tingkat keberhasilan tahap pertama 70% selanjutnya tahap ke 2 100%.

Selain itu telah dilakukan juga pengabdian oleh Amran Yobioktabera, Muhammad Irwan Yanwari, Sirlia Fahriah, Wiktasari, Aisyatul Karima, Bagus Yunanto, Tahan Prahara, Efrilia Marifatul Khusna, Achmad Fahrul Aj yang berjudul Pelatihan Pembuatan Video Menggunakan Kinemaster Di Smk Robbi Rodliyya. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian tersebut yaitu meliputi pendampingan pelatihan pembuatan video menggunakan Kinemaster yang terdiri dari empat aktivitas yaitu perencanaan, analisis, implementasi dan evaluasi. Luaran dari pengabdian ini berupa teknologi tepat guna; dan jasa. Hasil pengabdian ini mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembuatan video dengan menggunakan software Kinemaster. Selain itu dengan adanya pelatihan ini akan sangat membantu para siswa mengembangkan pembuatan konten digital terutama dalam proses pembelajaran.

## 3. METODOLOGI

Teknik/metode yang diterapkan pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat untuk Guru di lingkungan SDIT Insantama di Provinsi Lampung, yaitu dengan memberikan pelatihan secara online menggunakan media zoom dan praktek secara langsung dalam Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster

### 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan mulai pukul 09.00 – 12.00 WIB di SDIT Insantama di Provinsi Lampung di lakukan via zoom. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini meliputi pelatihan Pembuatan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster

### 3.2 Peserta

Kegiatan ini diikuti oleh guru di lingkungan SDIT Insantama di Provinsi Lampung. Peserta pelatihan akan mengikuti pelatihan dan mendapatkan hasil yaitu video pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing peserta dengan menggunakan aplikasi Kinemaster

### 3.3 Jadwal Pelatihan

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Guna Mendukung Pembelajaran Dalam Era Pandemi Covid 19 Bagi Guru SDIT INSANTAMA di Provisini Lampung dilaksanakan tanggal 30 November - 04 Desember 2020

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

Hari/Tanggal	Jam	Materi	Pemateri
30 Nov 2020	09.00 –12.00	Pengenalan fungsi & Fitur Kinemaster	Dra Linda Septarina, M.M
01 Des 2020	09.00 – 12.00	Penerapan Fitur Kinemaster & Cara menggunakan Aplikasi Kinemaster di PC	Dr. Sutedi, S.Kom., M.T.I
02 Des 2020	09.00 – 12.00	Cara menggunakan Aplikasi Kinemaster di android	Arman Suryadi , S.Kom., M.T.I
03 Des 2020	09.00 – 12.00	Membuat Project Video Menggunakan Kinemaster	Melda Agarina, S.Kom., M.T.I
04 Des 2020	09.00 – 12.00	Edit Backsound dan menambahkan text	Dr. Sutedi, S.Kom., M.T.I

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat SDIT Insantama di Provisini Lampung diperuntukkan bagi guru-guru dengan memberikan pelatihan pengenalan dan Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster. Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta pelatihan dilengkapi dengan modul pelatihan yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat sebagai buku panduan dalam memberikan materi pelatihan secara tahap demi tahap. Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik, dapat dilihat dengan tingkat keseriusan dan atusias para guru dalam menerima materi dan menerapkannya secara praktek. Bagian dari pelatihan yang sangat terasa berguna dan layak diapresiasi betapa pentingnya pelatihan ini, adalah ternyata masih minimnya pemahaman para guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster.

Dalam proses mengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan ini dapat dilihat dari hasil yang di dapatkan oleh peserta yaitu yang semula hanya tersedia 2 video media pembelajaran dan setelah mengikuti pelatihan tersebut dihasilkan 20 media pembelajaran menggunakan kinemaster. Selain itu sebelum kegiatan pelatihan ini berakhir



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan

#### 5. KESIMPULAN

---

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan kepada para guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dapat ditarik beberapa simpulan yaitu Pelatihan ini telah menimbulkan efek positif kepada para guru dalam rangka peningkatan kompetensi. Dengan adanya pelatihan yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini dapat mendukung gerakan pemerintah untuk tetap melakukan proses pembelajaran dengan baik dan benar secara daring serta Dapat meningkatkan kompetensi serta semangat bagi para guru untuk lebih berinovasi dan berkreatifitas dalam menciptakan media pembelajar yang berkualitas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada LP4M IBI Darmajaya yang telah menjadi sponsorship untuk pelaksanaan pengabdian ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dan SDIT Insantama yang telah memberikan kesempatan bagi dosen pemula sehingga tercapainya kegiatan ini yang dapat diabdikan ke masyarakat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amran Yobioktabera , Muhammad Irwan Yanwari , Sirlil Fahriah , Wiktasari , Aisyatul Karima , Bagus Yunanto ,Tahan Prahara , Efrilia Marifatul Khusna , Achmad Fahrul Aji (2021) Pelatihan Pembuatan Video Menggunakan Kinemaster Di Smk Robbi Rodliyya Communnity Development Journal Vol.2, No. 2 Juni 2021, Hal.306-309
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jtp-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70
- Kholisho, Y. N., & Lutfi, S. (2020, May). The Development Of Augmented Reality For Hardware Introduction For Sdu Hamzanwadi Students. In *Journal Of Physics: Conference Series* (Vol. 1539, No. 1, P. 012009). Iop Publishing
- Mandailina, V., Syaharuddin, S., Pramita, D., Ibrahim, I., & Haifaturrahmah, H. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Meta-Analysis. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 3(2), 120-129.
- Melda Agarina, Susanti Susanti, Hendra Kurniawan, Yusminar Yusminar, M Yusendra, Stefanus Rumangkit (2020) Program Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Teknologi Di Iib Darmajaya Lampung : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Aptekmas Volume 3 Nomor 1 Hal 6-11
- Wirasasmita, R. H., Arianti, B. D. D., Uska, M. Z., Kholisho, Y. N., & Wardi, Z. (2020). Edukasi Zero Waste Berbasis Teknologi Informasi. *Absyara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 35-42.
- Yosi Nur Kholisho , Baiq Desi Dwi Arianti, Jamaluddin , Rasyid Hardi Wirasasmita , Kholida Ismatulloh , M. Zamroni Uska , Ahmad Fathoni (2021) Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Bagi Guru Sd Untuk Menghadapi Era Industri 4.0 Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Absyara Vol. 2, No. 1, Juli 2021 Hal. 119 – 127
-