

## **Sinergi Teknologi Komputer dan Ekonomi dalam Meningkatkan Kreatif untuk Pemberdayaan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa**

**Evi Purnamasari<sup>1\*</sup>, Doly Nofiansyah<sup>2</sup>, Nazori Suhandi<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Teknik Informatika Universitas Indo Global Mandiri

<sup>2</sup> Manajemen Bisnis Syariah Universitas Indo Global Mandiri

Email: evi.ps@uigm.ac.id

### **Abstract**

*This community service program aims to empower children with special needs (ABK) in special schools (SLB) through a synergy between computer technology and creative economy skills. The activity was carried out by providing training on the use of the Canva application as a creative learning medium and conducting structured interviews to determine students' level of understanding and obstacles in using computers. The training focused on creating simple designs such as greeting cards, activity posters, and promotional materials based on easy-to-use Canva templates. The method used was descriptive, with implementation involving demonstrations, hands-on practice, and intensive mentoring by teachers and the implementation team. The results of the activity showed an increase in students' abilities in operating computers, understanding design concepts, and increased self-confidence and interest in digital creative activities with an average increase of 82.6%. Interviews indicated that limited internet access and the need for mentoring were the main challenges. This activity demonstrated that the use of digital technology such as Canva can be a means of empowerment and inclusive creative economy training for children with special needs, with the support of appropriate mentoring and learning adaptations.*

**Keywords:** *SLB, Computer Technology, Canva, Creative Economy, Digital Inclusion*

### **Abstrak**

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Sekolah Luar Biasa (SLB) melalui sinergi antara teknologi komputer dan keterampilan ekonomi kreatif. Kegiatan dilakukan dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif serta melakukan wawancara terstruktur guna mengetahui tingkat pemahaman dan kendala siswa dalam menggunakan komputer. Pelatihan difokuskan pada pembuatan desain sederhana seperti kartu ucapan, poster kegiatan, dan materi promosi berbasis template Canva yang mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah deskriptif, dengan cara pelaksanaan melibatkan demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan intensif oleh guru dan tim pelaksana. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer, memahami konsep desain, serta meningkatnya rasa percaya diri dan minat terhadap aktivitas kreatif digital dengan rata-rata peningkatan aspek adalah 82,6%. Wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan akses internet dan kebutuhan pendampingan menjadi tantangan utama. Kegiatan ini membuktikan bahwa

pemanfaatan teknologi digital seperti Canva dapat menjadi sarana pemberdayaan dan pelatihan ekonomi kreatif yang inklusif bagi anak berkebutuhan khusus, dengan dukungan pendampingan dan adaptasi pembelajaran yang tepat.

**Kata Kunci:** *SLB, Teknologi Komputer, Canva, Ekonomi Kreatif, Inklusi Digital*

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa berbagai potensi baru dalam bidang pendidikan dan pemberdayaan sosial. Bagi anak berkebutuhan khusus (ABK), pemanfaatan TIK bukan hanya sebagai sarana pembelajaran (Sambira, 2020), melainkan juga sebagai jembatan menuju inklusi dan kemandirian (Purnamasari, 2023). Di Indonesia, diperkirakan bahwa hampir sepertiga anak dengan disabilitas belum mengakses pendidikan secara optimal (Stefi Maria Yovelita, 2025), dan banyak yang masih kekurangan dukungan infrastruktur serta metode pembelajaran yang adaptif. Oleh karena itu, integrasi teknologi dengan pendekatan ekonomi kreatif (Terttiaavini et al., 2023) menjadi strategi yang relevan untuk memberdayakan ABK guna berpartisipasi dalam aktivitas sosial-ekonomi secara lebih aktif (Purnamasari & Hartati, 2023).

Sistem pembelajaran berbasis digital khusus untuk ABK memerlukan komponen adaptif (Ulmi Halviani et al., 2025), seperti antarmuka ramah pengguna, panduan visual-verbal yang disederhanakan, serta pendampingan intensif guru atau fasilitator (Fitri Lastini, Sri Haryanti, Minsih, 2024). Studi mengenai akses dan inklusi digital menunjukkan bahwa individu dengan disabilitas kerap menghadapi kesulitan dalam mendapatkan akses, perangkat yang memadai, serta literasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan fungsional mereka. Sebagai contoh, upaya inklusi digital untuk ABK di Indonesia masih menghadapi tantangan terkait motivasi, ketersediaan teknologi (Purnamasari et al., 2025), keterampilan, dan akses penggunaan.

Di sisi lain, ekonomi kreatif di Indonesia menunjukkan potensi besar (Aysa, 2020) dalam pemberdayaan kelompok rentan, termasuk penyandang disabilitas. Industri kreatif menawarkan jalur alternatif selain pekerjaan rutin yang mungkin terbatas bagi ABK — melalui produksi karya desain (Rosihan Ariyuana et al., 2024), kerajinan, konten digital, dan pemasaran daring. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa industri kreatif dapat meningkatkan kesejahteraan penyandang disabilitas melalui pelatihan keterampilan dan modal awal. Lebih lanjut, komunitas kreatif disabilitas di Indonesia semakin menunjukkan kemampuan untuk berkontribusi dalam jaringan desain dan produksi yang inklusif, meskipun masih perlu banyak dukungan ruang, jaringan, dan akses pasar.

Dalam konteks tersebut, aplikasi desain berbasis web seperti Canva menjadi salah satu media yang sangat relevan untuk pendidikan kreatif (Janah et al., 2023) dan pemberdayaan ABK. Canva menawarkan antarmuka yang relatif sederhana (Hidayatullah et al., 2023) dan intuitif (misalnya drag-and-drop, template visual, teks besar, dan ekspor hasil kerja) yang memungkinkan siswa dengan kebutuhan khusus untuk membuat produk visual seperti poster, kartu ucapan, materi promosi, atau konten digital sederhana (Permata & Hapsari, 2021). Dengan demikian, pelatihan penggunaan komputer dan Canva tidak hanya melatih aspek teknis, melainkan juga membangun kepercayaan diri, kreativitas, dan potensi ekonomi kreatif bagi siswa SLB (Sidiq, 2024).

Program pengabdian ini dirancang untuk melakukan dua hal utama: pertama, menyelenggarakan pelatihan hands-on bagi siswa SLB dalam

menggunakan komputer dan Canva, disesuaikan dengan kebutuhan fungsional mereka; kedua, melakukan wawancara semi-terstruktur guna mengevaluasi pemahaman siswa terhadap teknologi komputer, hambatan yang dialami, dan aspirasi mereka dalam ekonomi kreatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan tercipta sinergi antara teknologi komputer (sebagai alat inklusi) dan ekonomi kreatif (sebagai jalur pemberdayaan), sehingga ABK tidak hanya menjadi penerima layanan, tetapi juga aktor kreatif yang menghasilkan karya dan berpotensi memasuki ekosistem ekonomi kreatif secara mandiri atau terfasilitasi.

Secara ringkas, pengabdian ini mengambil asumsi bahwa: (1) akses dan literasi teknologi komputer merupakan prasyarat bagi inklusi digital ABK; (2) keterampilan ekonomi kreatif dapat dikembangkan melalui media desain digital yang adaptif; (3) pendampingan yang tepat akan memperkuat efektivitas intervensi; dan (4) hasil pemberdayaan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga sosial-ekonomi dan psikologis (kepercayaan diri, kreativitas). Dengan demikian, program ini bertujuan memberikan kontribusi konkret pada pengembangan inklusi digital dan ekonomi kreatif bagi ABK di sekolah luar biasa.

Akses terhadap teknologi digital dan keterampilan ekonomi kreatif berpotensi meningkatkan partisipasi sosial-ekonomi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) (Helmy, 2023). Namun, anak dengan disabilitas sering menghadapi hambatan signifikan dalam mengakses teknologi dan layanan pembelajaran digital, yang menuntut intervensi berfokus inklusif. Laporan-landscape menunjukkan kebutuhan peningkatan akses layanan pendidikan dan teknologi bagi anak berkebutuhan khusus di Indonesia.

Literatur penelitian pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran efektif meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa membuat produk kreatif, termasuk di konteks yang membutuhkan adaptasi pembelajaran. Namun, penyediaan teknologi dan pendampingan yang memadai adalah kunci keberhasilan implementasi di sekolah-sekolah khusus.

Berdasarkan konteks tersebut, pengabdian ini dirancang untuk (1) memberikan pelatihan Canva yang diadaptasi untuk siswa SLB, dan (2) mengevaluasi tingkat pemahaman dan hambatan penggunaan komputer melalui wawancara terstruktur dengan siswa dan pendamping/guru.

#### **Tujuan Pengabdian :**

1. Meningkatkan keterampilan dasar teknologi komputer dan desain sederhana menggunakan Canva bagi siswa SLB.
2. Mengidentifikasi pemahaman, sikap, dan hambatan siswa terhadap penggunaan komputer.
3. Mendorong gagasan pemanfaatan produk kreatif (mis. desain digital, poster, materi promosi sederhana) sebagai bagian dari ekonomi kreatif lokal.

## Metode Pengabdian



Gambar 1. Tahapan-Tahapan dari Pelaksanaan PKM

Metode yang digunakan dalam program pengabdian ini adalah metode deskriptif berbasis pendekatan partisipatif, di mana setiap tahap kegiatan dirancang untuk melibatkan peserta secara langsung melalui pelatihan praktik desain menggunakan Canva serta wawancara mendalam terkait pemahaman penggunaan komputer. Metode deskriptif dipilih karena mampu memberikan gambaran nyata mengenai kondisi awal keterampilan teknologi anak berkebutuhan khusus (ABK) dan perubahan setelah intervensi dilakukan. Pendekatan partisipatif digunakan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya menjadi objek, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan lebih adaptif terhadap kebutuhan mereka. Menurut (Dehalwar et al., 2023), pendekatan deskriptif sangat sesuai digunakan untuk memotret fenomena pendidikan secara alami, terutama pada populasi dengan karakteristik khusus.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi dan persiapan materi, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan yang menekankan aktivitas praktis, seperti membuat poster, kartu ucapan, dan media visual sederhana melalui Canva. Aplikasi Canva dipilih karena antarmukanya mudah digunakan oleh pemula, termasuk ABK, serta telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran kreatif berbasis visual (Syahrir et al., 2023). Selanjutnya dilakukan wawancara terstruktur untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam mengoperasikan komputer, hambatan teknologi, serta perubahan motivasi setelah pelatihan. Wawancara ini penting untuk menggali pengalaman nyata peserta sehingga data yang diperoleh tidak hanya berupa hasil praktik, tetapi juga perspektif personal mengenai proses belajar. Berikut adalah gambar dari

Data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi pola peningkatan keterampilan, minat belajar, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelatihan. Analisis dilakukan melalui proses kategorisasi, reduksi data, dan interpretasi untuk menghasilkan temuan yang menggambarkan efektivitas program secara utuh. Teknik ini dipilih karena mampu menangkap kompleksitas perilaku dan respons ABK saat berinteraksi dengan teknologi, yang tidak dapat dinilai hanya melalui angka atau tes terstruktur. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode berbasis praktik langsung sangat cocok diterapkan di SLB karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Dengan demikian, metode deskriptif partisipatif terbukti relevan dan efektif dalam kegiatan pengabdian ini karena mampu menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan individual siswa ABK, menyediakan ruang eksplorasi yang aman, serta menghasilkan gambaran komprehensif mengenai dampak pelatihan. Penggunaan desain praktik langsung dan wawancara menjadi strategi tepat untuk menilai kualitas pembelajaran teknologi karena keduanya berkontribusi dalam memahami aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara lebih mendalam. Pendekatan serupa juga direkomendasikan oleh penelitian terbaru yang menekankan perlunya pembelajaran adaptif berbasis teknologi dalam pendidikan inklusi.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Pelatihan Praktik**

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) berfokus pada peningkatan literasi teknologi melalui pelatihan aplikasi Canva dan wawancara mengenai pemahaman penggunaan komputer. Hasil evaluasi diperoleh melalui observasi, kuesioner sederhana, serta analisis kemampuan peserta sebelum dan setelah kegiatan. Berikut penjelasan hasilnya :

#### **1. Peningkatan Keterampilan Canva (85%)**

Sebanyak 85% peserta menunjukkan peningkatan signifikan setelah mengikuti pelatihan Canva. Anak-anak ABK mampu :

- Membuat desain poster sederhana,
- Memilih template, warna, dan ikon,
- Serta memahami fungsi dasar seperti insert image, text, dan shapes.

Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai media visual sangat cocok untuk pembelajaran kreatif di SLB, karena tampilannya sederhana dan mudah dipahami.

#### **2. Peningkatan Penggunaan Komputer (78%)**

Hasil wawancara dan praktik langsung menunjukkan **78% peserta mengalami peningkatan kemampuan dasar komputer**, seperti:

- Menyalakan dan mematikan komputer,
- Mengoperasikan mouse dan keyboard,
- Membuka aplikasi dan menyimpan file sederhana.

Persentase ini sedikit lebih rendah dibandingkan Canva karena sebagian siswa masih membutuhkan pendampingan intensif akibat kondisi motorik atau kognitif tertentu.

#### **3. Motivasi Belajar Teknologi (90%)**

Motivasi merupakan aspek yang paling tinggi, yaitu **90%**. Sebagian besar siswa terlihat antusias karena:

- Canva memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan,
- Mereka dapat membuat karya visual yang langsung terlihat hasilnya,
- Pembelajaran komputer memberi rasa bangga karena “seperti orang dewasa”.

Motivasi tinggi ini penting karena menjadi fondasi keberlanjutan program ke depannya.

**4. Keterlibatan dalam Ekonomi Kreatif (72%)**

Sebanyak **72% siswa** menunjukkan potensi untuk diarahkan pada aktivitas ekonomi kreatif, seperti :

- Membuat kartu ucapan,
- Desain sederhana yang dapat dicetak,
- Poster sekolah atau proyek kelas.

Nilai ini masih cukup baik, namun lebih rendah dibandingkan aspek lain karena kemampuan untuk menghasilkan karya komersial tentu memerlukan pendampingan lebih lanjut dan kurasi dari guru.

**5. Kepuasan terhadap Program PKM (88%)**

Melalui wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa **88% merasa puas** dengan program ini. Guru merasa terbantu karena siswa menjadi lebih aktif, sedangkan siswa merasa senang dengan aktivitas desain visual.

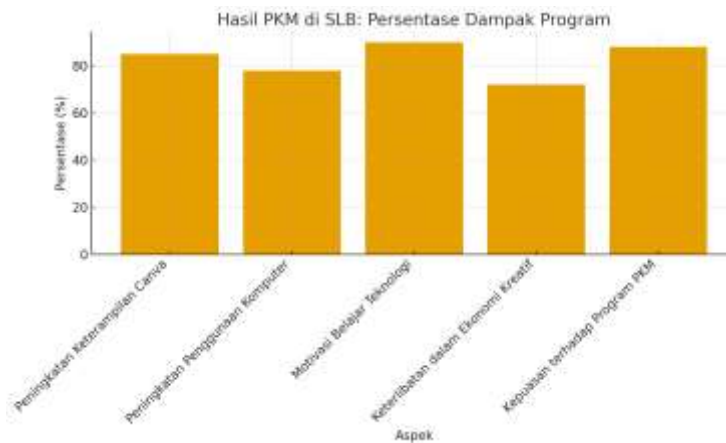
Program ini dinilai memberi manfaat nyata dalam:

- Meningkatkan kepercayaan diri,
- Memberikan pengalaman belajar baru,
- Membuka peluang untuk kemandirian kreatif di masa depan.

Dari penjelasan hasil tersebut berikut adalah Hasil dampak dari program PKM pada table 1 dan grafik persentasi pada gambar 2.

Tabel 1. Hasil PKM (Persentase Dampak Program)

Aspek	Persentase (%)
Peningkatan Keterampilan Canva	85%
Peningkatan Penggunaan Komputer	78%
Motivasi Belajar Teknologi	90%
Keterlibatan dalam Ekonomi Kreatif	72%
Kepuasan terhadap Program PKM	88%



**Gambar 2. Grafik Persentasi Hasil Program PKM**



Gambar 3. Saat Praktik berlangsung

### Temuan Wawancara (tematik)

Dari analisis tematik wawancara terstruktur, muncul beberapa tema utama:

1. **Akses dan Infrastruktur:** Hambatan terbesar adalah keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet di rumah. Hal ini sesuai temuan tentang kebutuhan peningkatan akses teknologi bagi anak penyandang disabilitas.
2. **Kebutuhan Pendampingan:** Siswa memerlukan pendampingan guru/relawan saat bekerja dengan antarmuka digital; adaptasi instruksi (visual + verbal) sangat membantu.
3. **Manfaat Ekonomi Kreatif:** Beberapa peserta menunjukkan antusiasme mengubah desain menjadi produk jualan (mis. kartu ucapan, mini-poster) — mendukung ide bahwa keterampilan kreatif digital dapat diintegrasikan ke ekonomi kreatif lokal bila didukung jejaring pemasaran.
4. **Kebutuhan Aksesibilitas:** Fitur aksesibilitas (teks besar, audio, alt-text) dan desain materi yang sederhana sangat membantu; platform yang menyediakan fitur-fitur tersebut menambah potensi inklusi.



Gambar 4. Saat Melakukan Proses Wawancara

### Pembahasan / Implikasi

- **Sinergi teknologi & ekonomi kreatif:** Pelatihan Canva memperlihatkan jalur praktis untuk mengajarkan keterampilan desain yang bisa menjadi produk ekonomi kreatif sederhana; hal ini relevan dengan kebijakan pengembangan ekonomi kreatif yang mendorong pelatihan keterampilan bagi kelompok rentan.
- **Peran pendamping & adaptasi:** Keberhasilan intervensi sangat bergantung pada ketersediaan pendamping terlatih (guru/relawan) yang memahami kebutuhan fungsional siswa; dengan adanya pendamping, hambatan teknis dan kognitif dapat diminimalkan. Hal ini selaras dengan studi tentang

kebutuhan assistive technology dan dukungan guru dalam konteks Indonesia.

- **Keterbatasan:** Studi ini bersifat pengabdian/program kecil dengan data kualitatif; generalisasi terbatas. Untuk bukti kuantitatif yang kuat diperlukan desain pre-post dengan instrumen terstandar dan sampel lebih besar.



Gambar 5. Foto Bersama Saat Penutupan Pelatihan

### Simpulan

Program pengabdian yang memadukan pelatihan Canva dan wawancara pemahaman penggunaan komputer pada siswa SLB menunjukkan potensi nyata untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan kepercayaan diri siswa. Keberhasilan program dipengaruhi oleh akses teknologi, kualitas pendampingan, dan adaptasi materi. Data menunjukkan bahwa program PKM berjalan sangat efektif, ditandai dengan rata-rata peningkatan seluruh aspek adalah 82,6%, motivasi dan keterampilan desain menjadi aspek terkuat, keterampilan komputer dasar dan ekonomi kreatif perlu pendampingan lanjutan. Dengan demikian, sinergi teknologi komputer dan ekonomi kreatif terbukti relevan dan bermanfaat bagi pemberdayaan anak berkebutuhan khusus di SLB.

### Daftar Pustaka

- Aysa, I. R. (2020). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Digital; Studi Kasus Zydnaa Edukasi Jombang Creative. *At-Tamwil*, 2(2), 121–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/at-tamwil.v2i2.1337>
- Dehalwar, K., Shashikant, &, & Sharma, N. (2023). Exploring the distinctions between quantitative and qualitative research methods. *Think India Journal*, 27(1), 7–15.
- Fitri Lastini, Sri Haryanti, Minsih, C. W. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 208–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16759>
- Helmy, I. (2023). Pelatihan Pemasaran Digital Bagi Mustahik dan Penyandang Disabilitas di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*,

- 1(8), 1694–1698. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i8.412>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237> ISSN
- Purnamasari, E. (2023). Optimalisasi Penggunaan Microsoft Word pada SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(2), 139–146. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i2.2338>
- Purnamasari, E., & Hartati, L. (2023). Meningkatkan Keuntungan Bisnis Dengan Penggunaan Sistem Aplikasi Kasir Stroberi Bagi Pemula. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1198. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13379>
- Purnamasari, E., Verano, D. A., & Putri, I. P. (2025). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Promosi Produk Kelempang Goreng Bagi Pelaku Usaha Mikro. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1990–1996. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jb.v6i3.13761>
- Rosihan Ariyuana, Cucuk Wawan Budiyanto, Nurcahya Pradana Taufik Prakisy, Puspa Hatta, Yusfia, Hafid Aristyagama, & Febri Liantoni. (2024). Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Flash Card dengan Canva untuk Disabilitas. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 52–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.77139>
- Sambira. (2020). Ruang Lingkup Bimbingan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Special and Inclusive Education Journal*, 138–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/special.vol11.no2.a2848>
- Sidiq, M. (2024). Disabilitas, Pengembangan Kemandirian Penyandang Surakarta, Tuna Daksa Melalui Program Peningkatan Rasa Percaya Diri Dan Pelatihan Digital Desain Grafis Di Ypac Kota. *KRIDA CENDEKIA*, 3(1).
- Stefi Maria Yovelita, E. P. S. (2025). Pengembangan Panduan Pembelajaran Desain Grafis Poster Berbasis Flipbook Canva Bagi Disabilitas Cerebral Palsy. *UNESA*, 1–9.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tertiaavini, T., Saputra, T. S., Heryati, A., Lestari, E. S., & Purnamasari, E. (2023). Pelatihan Digital Marketing Sebagai Strategi Peningkatan Omset Penjualan Kain Tenun Songket Desa Burai. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 543–551. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2515>

- Ulmi Halviani, Nurhastuti, Damri, & Safarruddin. (2025). The Effectiveness of Interactive Learning Media Using Canva in Improving Beginning Reading Abilities in Children with Physical Disabilities. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(3), 944–954. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8232>
- Wahyu Ilhami, Muhammad, Vera Nurfajriani, Wiyanda, Mahendra, Arivan, Abdullah Sirodj, R., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(September), 826–833. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>