

**LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KKB MBKM SD
NEGERI 75 KOTA BENGKULU**

**“WORKSHOP PEMBUATAN KONTEN EDUKASI DIGITAL DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN”**



Disusun Oleh:

Yessi Nur Esa Kurnida	2223240012
Tri Deta febriyanti	2223240013
Padhilah	2223240022
Triyani	2223240008
Jumi Rostiana	2223240009
Eka Puspa Dewi	2223240006
Juwita Santri	2223340024
Risqi Melani Saputri	2223240019
Adel Febrianti	2223240118
Meisi Dwi Wulandari	2223240124
Nurhayat Lestari Putri P	2223240149
Niarotul Jannah	2223240142
Ziara Karunia Pratiwi	2223240156
Jeni Putri Sari	2223240147
Niken Febiola	2223240162
Dela Ayu Juliani	2223240158
Rosi Andini	2223240001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Pengenalan lapangan persekolahan (PLP) I Observasi di SD Negeri 75 Kota Bengkulu Tahun akademik 2024/2025 yang dilaksanakan dari tanggal 14 Oktober sd 14 November telah disetujui dan disahkan di SD Negeri 75 kota Bengkulu kelurahan Kandang Mas, kec. Kampung Melayu pada tanggal 14 Oktober 2024

Yang Mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan
KKN MBKM lingkaran Kampus

Nurhikmah, M.Pd
NIP. 198709192019032004

Ketua Kelompok
KKN MBKM Lingkaran Kampus
Kelompok 2 PGMI

Triyani
NIM. 2223240008

Mengetahui

Kordinator Program Studi PGMI

Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I
NIP. 198504292015031007

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	4
C. Manfaat Pelaksanaan Program.....	4
BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN	
A. Gambaran Umum Lokasi.....	6
B. Permasalahan.....	8
C. Solusi Yang Ditawarkan.....	8
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Metodologi Pelaksanaan PKM Metode ABCD.....	10
BAB IV PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS	
A. Pelaksanaan KKN MBKM Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu.....	13
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	17
B. Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN DALAM PROPOSAL.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Workshop adalah pertemuan interaktif atau sebuah sesi yang dirancang untuk menciptakan suatu hasil. Workshop berbeda dengan meeting, sebab workshop merupakan pertemuan yang berlangsung lebih lama dari pertemuan biasa dan membutuhkan lebih banyak persiapan sebelumnya.

Workshop biasanya melibatkan pelatih atau narasumber yang lebih berpengalaman untuk merancang presentasi, merencanakan kegiatan dan memastikan workshop akan mengarah pada tujuan yang diinginkan. Biasanya, workshop menjadi wadah pertemuan sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian, dan profesi di bidang tertentu terlibat dalam sebuah diskusi. Pembahasan dalam kelas workshop biasanya bersifat ilmiah dan namun ada bagian dari sesi workshop yang diisi dengan praktik. Masalah yang akan dibahas pada sebuah workshop biasanya dapat diteliti atau muncul dari partisipasi para peserta workshop.

Metode dalam pelaksanaan workshop bersifat musyawarah karena semua pemecahan masalah coba dilakukan bersama-sama. Hal ini akan memerlukan keaktifan dari para anggota workshop, sehingga acara berlangsung dengan seru dan tidak membosankan. Workshop juga memerlukan partisipasi dan diharapkan peserta mampu memberikan bantuan yang besar di dalam kegiatan itu.

Konten adalah segala bentuk informasi atau materi yang disajikan dalam

berbagai media, seperti teks, gambar, audio, dan video. Konten dapat berupa artikel, postingan media sosial, podcast, video YouTube, infografis, dan lain sebagainya.

Konten biasanya dibuat untuk tujuan tertentu, seperti edukasi, hiburan, pemasaran, atau komunikasi. Dalam dunia digital, konten yang berkualitas dan relevan sangat penting untuk menarik perhatian audiens serta meningkatkan interaksi dan keterlibatan.

Edukasi adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu individu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik. Edukasi dapat berlangsung secara formal maupun informal, dan dapat melibatkan berbagai metode dan teknik pembelajaran.

Tujuan Edukasi

1. Mengembangkan Pengetahuan: Edukasi bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan individu tentang berbagai aspek kehidupan, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
2. Mengembangkan Keterampilan: Edukasi bertujuan untuk mengembangkan keterampilan individu yang diperlukan untuk mencapai tujuan hidup, termasuk keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama.
3. Mengembangkan Nilai-Nilai: Edukasi bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai individu yang diperlukan untuk mencapai tujuan hidup, termasuk nilai-nilai kejujuran, kerja keras, dan kepedulian terhadap orang lain.

Jenis-Jenis Edukasi

1. Edukasi Formal: Edukasi formal adalah proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, universitas, atau lembaga pendidikan lainnya.

2. Edukasi Informal: Edukasi informal adalah proses pembelajaran yang berlangsung di luar sekolah, seperti melalui pengalaman hidup, pembelajaran mandiri, atau melalui media sosial.

3. Edukasi Non-Formal: Edukasi non-formal adalah proses pembelajaran yang berlangsung di luar sekolah, tetapi masih memiliki struktur dan tujuan yang jelas, seperti pelatihan kerja atau kursus bahasa.

Digital adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan teknologi yang menggunakan sistem biner (angka 0 dan 1) untuk mengolah dan menyimpan informasi. Dalam konteks yang lebih luas, digital juga dapat merujuk pada segala sesuatu yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti komputer, internet, smartphone, dan lain-lain.

Karakteristik Digital

1. Sistem Biner: Digital menggunakan sistem biner untuk mengolah dan menyimpan informasi.

2. Teknologi Informasi: Digital terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

3. Koneksi Internet: Digital seringkali memerlukan koneksi internet untuk berfungsi.

4. Data Digital: Digital mengolah dan menyimpan data dalam bentuk digital. Contoh Digital

1. Komputer: Komputer adalah contoh teknologi digital yang digunakan untuk mengolah dan menyimpan informasi.

2. Smartphone: Smartphone adalah contoh teknologi digital yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengakses informasi.

3. Internet: Internet adalah contoh teknologi digital yang digunakan untuk mengakses dan berbagi informasi.

4. Media Sosial: Media sosial adalah contoh teknologi digital yang

digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi.

Berdasarkan Latar Belakang diatas Maka kelompok kami Mengangkat Judul **“Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran”** yang berlokasi di SDN 75 Kota Bengkulu. Jl. Laks L.RE Martadinata, Kadang mas, Kec. Kampung Melayu, Kota Bengkulu.

B. Tujuan

1. Meningkatkan Kemampuan Teknologi Pengajar.
2. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.
3. Mendorong Kreativitas Pengajar.
4. Mengoptimalkan Penggunaan Aplikasi Digital.
5. Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran.
6. Memperkenalkan Trend Pendidikan Digital Terkini.

C. Manfaat pelaksanaan program

Workshop pembuatan konten edukasi digital dengan menggunakan aplikasi Canva memberikan berbagai manfaat signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui workshop ini, pengajar dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti infografis, poster, dan presentasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan Canva yang mudah diakses dan efisien memungkinkan pengajar untuk menciptakan konten berkualitas dengan cepat tanpa memerlukan keahlian desain grafis, sehingga menghemat waktu dan sumber daya. Selain itu, konten digital yang dihasilkan lebih fleksibel dan dapat

diakses baik secara daring maupun luring, memungkinkan pengajar untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya meningkatkan kreativitas pengajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa yang lebih tinggi, memperkuat pembelajaran berbasis teknologi, dan memperluas aksesibilitas materi pembelajaran.

BAB II

PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN

A. Gambaran Umum Lokasi

Sesuai Keterangan Di atas, Tempat kelompok kami melaksanakan KKN MBKM Lingkar Kampus Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu Dengan haterangan lokasi zakolah sebagai berikut :

Alamat	: RE Marta Dinata
Kelurahan	: Kandang Mas
Kecamatan	: Kampung Melayu
Kota	: Bengkulu
Provinsi	: Bengkulu
NPSN	: 10702622
Transportasi	: Banyak Tansportasi Umum (lintasan angkutan kota)
Kebisingan	: Tingkat kebisingan lumayan (dekat keramaian kota)
Kerawanan	: Kurang (karena disekeliling pemukiman penduduk dan ditembok setinggi 2 meter serta dijaga dengan security)
Pagar sekolah	: Tembok ± 700 meter dengan ketinggian 2 Meter
Telpon	: -
Tahun Berdiri	: 1970
Status Sekolah	: Milik Pemerintah
Status Bangunan	: Milik Pemerintah

1. Sejarah Lembaga

SD NEGERI 75 KOTA BENGKULU, terletak di jalan raya betungan kecamatan selebar kota Bengkulu, SD NEGERI 78 didirikan pada tahun 1973 dan mengalami perubahan pada tahun 1988, Tanah lingkungan sekolah SDN 78 merupakan tanah waqaf dari warga betungan yang sekarang di percaya sebagai penjaga sekolah SDN 78, luas bangunan atau luas tanah SDN 78 seluas 2688 m.

2. Visi dan Misi Sekolah

Adapun Visi dan Misi SD Negeri 78 Kota Bengkulu seagai berikut :

- a. Visi : Mewujudkan generasi unggul yang berkualitas, beriman, cerdas, terampil, kreatif, inovatif, dan peduli lingkungan.
- b. Misi :
 - 1) Membimbing siswa dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
 - 2) Membimbing siswa dalam proses belajar mengajar agar berprestasi.
 - 3) Menumbuhkan minat siswa agar terampil dan kreatif.
 - 4) Mengembangkan potensi yang ada pada siswa.
 - 5) Membentuk kepribadian siswa yang baik
 - 6) Berperan serta dalam kegiatan sekolah menuju lingkungan ang bersih dan Sehat.
- c. Tujuan
 - 1) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan
 - 2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik
 - 3) Memiliki keterampilan serta mengembangkan sesuai dengan bakat dan potensi siswa
 - 4) Berkepribadian yang baik serta dapat diteladani

- 5) Terbiasa hidup bersih, sehat, indah, sejuk, aman, religious, kreatif, dan peduli
- 6) Menjadi sekolah yang diminati Masyarakat.

B. Permasalahan

Sebagian Pendidik Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu belum mahir menggunakan Media digital seperti: canva, filexboox, chtgpt, braintixe, qween.

C. Solusi Yang Ditawarkan

Dari permasalahan diatas kami mahasiswa kkn mbkm pendidikan guru madrasah ibtdaiyah kelompok 2 kami memberikan solusi dengan mengajarkan dan mempraktekan penggunaan aplikasi canva, filexboox, chtgpt, braintixe, qween. supaya pendidik bisa memanfaatkan teknologi digital di era sekarang .

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Persiapan dan Pembekalan dengan Dosen Pembimbing Lapangan

1. Pembekalan Awal oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)
 - a. Pengenalan Program dan Tujuan KKN MBKM
 - 1) DPL akan memberikan gambaran umum program Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM, dengan penekanan pada tujuan utama, yaitu peningkatan kualitas pendidikan melalui Canva.
 - 2) Menyampaikan pertanyaan pentingnya peran mahasiswa dalam program ini sebagai bagian pengabdian kepada masyarakat dan penerapan ilmu yang didapatkan selama kuliah. Serta Pembentukan generasi muda yang cerdas dan bertakwa.
2. Pembekalan untuk Kegiatan Program
 - a. Penyusunan Rencana Kerja

Mahasiswa dibekali dengan panduan untuk merangsang rencana kegiatan yang jelas dan terstruktur. Pembekalan ini mencakup rencana pembelajaran untuk pendidik. Teknik pengajaran yang efektif serta cara mengelola kelas dengan baik.

b. Pelatihan tentang Manajemen Program dan Kepemimpinan

DPL akan memberi pelatihan terkait management program dan dan keterampilan kepemimpinan untuk memimpin kegiatan KKN dengan baik dan efektif termasuk bagaimana cara berkomunikasi dengan masyarakat dan pendidik.

c. Pendalaman tentang Metodologi yang digunakan

Mahasiswa akan diberikan pemahaman tentang metodologi yang digunakan dalam program ini.

d. Persiapan Logistik dan Administrasi

e. Pembekalan mengenai persiapan logistic (fasilitas, bahan ajar, alat tulis, dan perlengkapan lainnya). Pembekalan administrasi mengenai pelaporan dan dokumentasi kegiatan KKN, termasuk pencatatan kemajuan kegiatan dan laporan akhir.

B. Uraian Kegiatan KKN MBKM Lingkar Kampus

1. Kegiatan Umum Yang Akan Dilaksanakan Oleh Dosen dan Mahasiswa

a. Sosialisasi dengan dengan guru sekolah

Mahasiswa akan melaksanakan pendekatan awal dengan guru sekolah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang Pembuatan Konten Edukasi Digital dalam proses pembelajaran.

C. Metodologi Pelaksanaan PKM Metode ABCD

1. Metode Asset-Based Community Development (ABCD)

a. Identifikasi sumber daya local

Mahasiswa bersama guru, akan mengidentifikasi dan memanfaatkan sumber daya yang ada disekitar sekolah seperti; keterampilan guru, ruang yang tersedia, dan potensi local lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung program kerja.

b. Pemberdayaan

Dengan menggunakan pendekatan ABCD, mahasiswa akan membantu guru untuk mengenali kekuatan mereka sendiri dan menggali potensi yang dapat dikembangkan untuk keberlanjutan program. Ini termasuk melibatkan guru dalam mengelola program dan menciptakan jaringan kerja yang solid.

c. Pembangunan keberlanjutan

Program ini akan dirancang untuk memastikan keberlanjutan jangka panjang. Setelah mahasiswa selesai dengan program KKN, guru diharapkan dapat terus mengelola proses pembelajaran menggunakan konten digital secara mandiri dengan dukungan dari pihak sekolah.

Melalui metode ABCD ini, diharapkan program KKN dapat menciptakan solusi yang tepat sasaran dan

berkelanjutan serta melibatkan seluruh elemen dalam menciptakan perubahan positif yang nyata.

BAB IV

KEGIATAN PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS

A. Jadwal Kegiatan KKN MBKM

Tabel I.1

Jadwal Kegiatan KKN MBKM

No	Jadwal Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Sosialisasi Tekni KKN MBKM 2025	14-16 Januari 2025
2	Warshops Dosen Mata Kuliah Oleh Kordinator Program Studi	20-31 Januari 2025
3	Warshops Mata Kuliah Oleh Dosen Ke Mahasiswa	20-31 Januari 2025
4	Pendaftaran KKN Secara Online	20 Januari-05 Februari 2025
5	Verifikasi Berkas KKN MBKM dan Penggumuman Peserta	20 Januari – 14 Februari 2025
6	Usulan DPL Oleh Koordinator Program Studi	14 Januari 2025
7	Penggumuman Kelompok DPL KKN	18 Februari 2025

8	Masa Pra KKN MBKM Untuk Asesmen Lapangan Penilaian Lokasi KKN	21-28 Februari 2025
9	Registarsi Ulang Kelompok KKN MBKM	25-28 Februari 2025
10	Oreantasi dan Pelatihan ABCD Untuk DPL	3-5 Maret 2025
11	Masa Bimbingan Peserta KKN KE DPL	05-27 Maret 2025
12	Oreantasi Pserta KKN MBKM	05-13 Maret 2025
13	Seminar Proposal KKN MBKM	17 Maret 2025
14	Pengumuman Kelulusan Hasil Seminar Proposal	27 Maret 2025

15	Pelepasan KKN MBKM 2025	08 April 2025
16	Monitoring 1 KKN MBKM	28 April 2025
17	Monitoring 2 KKN MBKM	15 Mei 2025
18	Penutupan Pelaksanaan KKN MBKM	28 Mei 2025
19	Penyampaian Laporan Peserta KKN MBKM	02-06 Juni 2025
20	Warshops Akhir Mata Kuliah Oleh Dosen Ke Mahasiswa	02-06 Juni 2025
21	Penyerahan Nilai KKN Oleh DPL	02-06 Juni 2025
22	Input Nilai KKN Ke Siakad	06-15 Juni 2025
23	Distribusi Sertifikat KKN	15-30 Juni 2025

Tabel I.2

Jadwal Pelaksanaan KKN MBKM

No	Jadwal	Waktu
1	Penyerahan surat permohonan	11 April 2025
2	Pelaksanaan Program Kerja: 1) Konsep media pembelajaran 2) Tahapan pengembangan media pembelajaran 3) Pengenalan aplikasi pembuatan media digital seperti: a) Brain tex & Chat CPT b) Canva c) Flip book	 23 April 2025 30 April 2025 23 Mei 2025

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan antusiasme yang tinggi dari para peserta. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman dasar mengenai penggunaan Canva sebagai alat bantu desain grafis, tetapi juga membuka wawasan peserta terhadap pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Di era digital seperti saat ini, guru dan siswa dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Melalui workshop ini, para peserta dibekali keterampilan praktis dalam mendesain materi ajar berbasis visual seperti poster edukasi, infografik, hingga presentasi interaktif. Hal ini menjadi solusi nyata terhadap tantangan monotoninya penyampaian materi secara konvensional yang cenderung membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Dari hasil evaluasi kegiatan, terlihat bahwa sebagian besar peserta yang sebelumnya belum mengenal Canva menjadi lebih percaya diri dalam menggunakannya. Mereka juga menunjukkan peningkatan kreativitas dalam merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Bahkan, beberapa peserta telah mulai menerapkan hasil pelatihan ini dalam kegiatan

belajar mengajar sehari-hari.

Selain peningkatan kompetensi digital, workshop ini juga mendorong kolaborasi antar peserta, baik guru maupun siswa, dalam berbagi ide dan saling memberi masukan terhadap karya masing-masing. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang pelatihan teknis, tetapi juga membangun budaya pembelajaran kolaboratif yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini.

Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, hal tersebut tidak mengurangi esensi dari tujuan workshop. Adanya pendampingan langsung serta materi cetak dan video tutorial juga sangat membantu peserta dalam mengikuti pelatihan secara optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Canva terbukti menjadi salah satu solusi praktis dan efisien dalam menciptakan konten edukasi yang lebih variatif dan menarik. Harapannya, pelatihan serupa dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara berkelanjutan agar semakin banyak pendidik dan siswa yang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. Saran

Untuk keberlanjutan dampak positif dari workshop ini, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara rutin dan

melibatkan lebih banyak guru, siswa, maupun tenaga pendidik lainnya. Selain itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan instansi terkait dalam penyediaan fasilitas penunjang seperti perangkat digital dan akses internet yang memadai. Hasil karya peserta sebaiknya dimanfaatkan sebagai bahan ajar digital yang dapat digunakan secara luas. Diperlukan pula pendampingan lanjutan dalam bentuk komunitas belajar atau pelatihan tingkat lanjut agar peserta dapat terus mengembangkan keterampilannya dalam menciptakan konten edukatif digital secara mandiri dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN DALAM PROPOSAL

Lampiran I

Logbook Kegiatan Mahasiswa

No	Hari/Tanggal	Keterangan	Pembimbing
1	Sabtu, 15 Maret 2025	Warshoop Pembuatan Konten Edukasi Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kualitas	Dr Panca Oktoberi, M.Pd.I
2	Senin, 17 Maret 2025	Seminar Proposal	Dr Panca Oktoberi, M.Pd.I
3	Selasa, 08 April 2025	Pelepasan KKN MBKM	Nurhikmah, M.Pd
4	Rabu, 09 April 2025	Bimbingan Proker Dengan DPL	Nurhikmah, M.Pd
5	Kamis, 10 April 2025	Konsultasi Proker Serta Monitoring Dengan DPL	Nurhikmah, M.Pd
6	Jum'at, 11 April 2025	Penyerahan Surat Izin KKN	Nurhikmah, M.Pd

7	Selasa, 15 April 2025	Diskusi Dan Pengerjaan Proker	Nurhikmah, M.Pd
8	Rabu, 23 April 2025	Pelaksanaan Proker Pertama	Nurhikmah, M.Pd
9	Rabu, 30 April 2025	Pelaksanaan Proker Kedua KKN MBKM 2025	Nurhikmah, M.Pd
10	Rabu, 21 Mei 2025	Gladi Untuk Kegiatan Proker Terakhir	Nurhikmah, M.Pd
11	Jum'at, 23 Mei 2025	Pelaksanaan Proker Terakhir Dan Penarikan	Nurhikmah, M.Pd
12	Sabtu, 24 Mei 2025	Evaluasi Dan Pembuatan Laporan	Nurhikmah, M.Pd

Lampiran 2

Dokumentasi (Kegiatan Pembekalan, Pelepasan, Pelaksanaan s/d Penarikan)

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Lampiran 3

Publikasi Kegiatan

