

## *Strengthening and Developing Digital Learning Media to Support SDGs Quality Education at PAUD Bungong Seurune*

### **Penguatan dan Pengembangan Media Belajar Digital untuk Mendukung SDGs Pendidikan Berkualitas di PAUD Bungong Seurune**

**Maulida\*<sup>1</sup>, Samsuar<sup>2</sup>, Rini Susiani<sup>3</sup>, Rachmah Putri Salsabila<sup>4</sup>, Nurul Qolbiya<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Abulyatama

\*e-mail: maulida\_biologi@abulyatama.ac.id, maulida@usk.ac.id

#### **Abstract**

*PAUD Bungong Seurune is one of the institutions for organizing and caring for early childhood children with NSPN 69807316 which is located at Mosque No. 3, Gampong Tungkob, District. Darussalam, Kab. Aceh Besar Province Aceh. The number of students at PAUD Bungong Seurune is 25 students and 10 teachers. Bungong Seurune PAUD does not yet have adequate learning media, especially learning media that uses information technology in the form of applications that can help teachers in the learning process. This service focuses on developing digital learning media by combining literacy and numeracy combined with simple English so that the learning process becomes more interesting and enjoyable. The method used in the service program includes 5 stages, namely, socialization, training, application of technology, mentoring and evaluation, and program sustainability. With the development of digital learning media for Bungong Seurune PAUD teachers, it is hoped that it will be able to increase literacy and learning media used in the learning process. The learning media that has been designed has added simple English so that the media produced will be much more interesting and useful.*

**Keywords:** instructional media; digital; PAUD

#### **Abstrak**

*PAUD Bungong Seurune merupakan salah satu lembaga penyelenggaraan dan pengasuhan anak usia dini ber NSPN 69807316 yang beralamat di Mesjid No. 3, Gampong Tungkob, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar Prov. Aceh. Jumlah siswa di PAUD Bungong Seurune berjumlah 25 siswa dan 10 guru. PAUD Bungong Seurune belum memiliki media pembelajaran yang memadai, khususnya media pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi informasi berupa aplikasi yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini menfokuskan dirip ada mengembangkan media pembelajaran digital dengan penyatuan literasi dan numerasi dipadu dengan Bahasa Inggris sederhana, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Metode yang dilakukan pada program pengabdian meliputi 5 tahapan yaitu, sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, keberlanjutan program. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran digital bagi guru PAUD Bungong Seurune diharapkan mampu menambah literasi dan juga media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang di design sudah ditambahkan Bahasa Inggris sederhana sehingga media yang di hasilkan akan jauh lebih menarik dan bermanfaat.*

**Kata kunci:** media pembelajaran; digital; PAUD

## **1. PENDAHULUAN**

PAUD Bungong Seurune merupakan salah satu lembaga penyelenggaraan dan pengasuhan anak usia dini ber NSPN 69807316 yang beralamat di Mesjid No. 3, Gampong Tungkob, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar Prov. Aceh. PAUD Bungong Seurune dikelola sejak tanggal 2 Januari 2015 yang berada di bawah pengelolaan yayasan Tgk Glee Iniem Gampong Tungkob. Lembaga PAUD Bungong Seurune dikelola secara mandiri oleh masyarakat Gampong Tungkob Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. PAUD Bungong seurune memiliki 25 jumlah siswa/siswa, 7 guru yang mengajar dan 1 kepala sekolah (Sulwana, 2020). 8 tahun masa berdiri PAUD Bungong Seurune, namun belum menampakkan perubahan signifikan untuk

keberlanjutan PAUD. Dari hal tersebut, tim berminat untuk melaksanakan pengabdian di PAUD Bungong Seurune, agar terjadi perubahan media untuk mendukung Pendidikan yang lebih berkualitas nantinya.

Selama proses pembelajaran di kelas guru menerapkan media pembelajaran menggunakan buku paket yang memang di tetapkan oleh sekolah. Siswa juga diberikan buku paket yang memang disediakan oleh pihak sekolah. Buku paket tersebut merupakan bagian Kerjasama pihak sekolah dengan tim pengadaan buku untuk sekolah. Guru belum mencoba untuk merancang sebuah media yang sesuai dengan keadaan anak-anak di PAUD Bungong Seurune. Penerapan teknologi informasi yang digunakan guru juga masih belum maksimal untuk diterapkan. Padahal banyak aplikasi yang dapat membantu guru dalam menyiapkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi kelas yang di sesuaikan dengan latar belakang serta usia dari anak (Maulida, Hamama, Suryani, Amalia, et al., 2023)(Suryani, Meutia, et al., 2022)(Aryani & Suryana, Nina, Maulida, 2021).



Gambar 1. Penampakan luar dan Halaman PAUD Bungong Seurune



Gambar 2. Keadaan pembelajaran dan media yang digunakan

Guru yang mengajar di PAUD Bungong seurune masih berada dalam usia produktif sehingga penerapan pengabdian akan lebih mudah di laksanakan (Maulida & Hasanuddin, 2022). Namun guru belum totalitas dalam penerapan teknologi informasi di PAUD Bungong Seurune, padahal banyak ragam permainan dan media yang dapat digunakan dan meberi pengalaman baru

bagi siswa/siswi (Susiani et al., 2023)(Sari et al., 2022)(Hamama & Maulida, 2022). Media pembelajaran yang dibuat bisa disisipi dengan penggunaan 2 bahasa yang sangat sederhana guna merangsang kemampuan kognitif siswa (Suryani, Mahyuddin, et al., 2022)(Khaira, 2021). Media pembelajaran digital nantinya bukan hanya akan meningkatkan kemampuan guru dalam penerapan teknologi informasi namun memberi warna serta pengalaman baru kepada siswa-siswi di PAUD Bungong Seurune sehingga akan mendukung SDGs yakni **“Pembelajaran yang berkualitas”**.

Pengabdian ini bertujuan untuk membangun keterampilan teknologi informasi bagi guru PAUD Bungong Seurune, peningkatan media pembelajaran digital yang menyenangkan sesuai dengan karakter anak, peningkatan kognitif, literasi dan numerasi berbasis 2 bahasa (Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia) bagi siswa PAUD Bungong Seurune. Dengan adanya pengabdian ini diharapkan memiliki manfaat penambahan kemampuan baru untuk guru dalam pembuatan media belajar digital.

### Permasalahan

Hasil observasi yang dilakukan di PAUD Bungong Seurune, maka terdapat beberapa permasalahan yang merujuk pada bidang sosial humaniora dan prioritas riset dibidang Sosial humaniora, pendidikan dan seni yakni:

#### a. Bidang Penerapan teknologi Informasi di kalangan guru

1. Guru masih minim menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Guru belum mengaplikasi berbagai aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

#### b. Bidang pelayanan pembuatan media pembelajaran berbasis digital

1. Tidak terdapatnya media pembelajaran yang berbasis digital yang terdapat di PAUD Bungong Seurune
2. Guru dan siswa masih menggunakan buku dan media seadanya.
3. Tidak adanya media pembelajaran digital yang menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan usia serta fokus anak.

#### c. Bidang Literasi dan Numerasi

1. Penerapan literasi numerasi hanya berada di *teks book* saja
2. Belum adanya media yang mendukung literasi dan numerasi menggunakan dwi Bahasa yang sederhana yang telah disesuaikan dengan usia anak.

### 3. METODE

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan dengan uraian sebagai berikut :

1. **Tahap Persiapan** yakni kegiatan survey lapangan dan perijinan serta adminitrasi. Pada tahapan ini tim PKM melakukan survey langsung ke lokasi sebagai tempat tujuan pelatihan yang dilakukan oleh ketua **Maulida, M.Pd** dan anggota **Rini Susiani, M.Pd**, serta **Samsuar, M.Pd**. tim PKM diikuti juga dua orang anggota mahasiswa yaitu **Rachmah Putri salsabila** dan **Nurul Qolbiya** agar mereka juga menyaksikan langsung kegiatan yang akan dilaksanakan nantinya karena dengan ikut serta mahasiswa juga akan menambah kedekatan *sosial control* berdasarkan pengetahuan dan tingkat pendidikan yang selama ini diterima di Perguruan Tinggi, dengan tujuan untuk melihat secara langsung situasi di lapangan yaitu kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu keadaan lapangan di PAUD Bungong Seurune, kemudian tim PKM melakukan perijinan serta melengkapi adminitrasi agar dapat melakukan kegiatan pengabdian di PAUD Bungong Seurune.

Semua hal yang dilakukan tidak lupa di dokumentasikan nantinya untuk pereluan pertanggungjawaban akhir. Pada tahapan ini terjadi pelatihan awal antara Tim dan Mitra pelaksana.

## 2. Tahapan Pelaksanaan : Kegiatan ini meliputi 5 tahapan:

- a. **Sosialisasi** : metode sosialisasi yang dilakukan adalah diskusi, ceramah dan juga praktik langsung yang akan di sampaikan oleh ketua Tim dan tim yang lain akan membantu aplikasi kepada para guru di PAUD Bungong Seurune.
- b. **Pelatihan** : Prosesi kegiatan tentunya dibawah pengawasan pihak sekolah dan juga kerjasama sekolah dengan tim pengabdian. Pada tahapan ini, Tim akan melakukan pendampingan pembuatan akun beberapa aplikasi digital, serta tim akan melaksanakan pendampingan intensive agar keberadaan aplikasi dapat digunakan dan di aplikasikan dengan baik.
- c. **Penerapan Teknologi** : Kegiatan ini meliputi praktik langsung yang dilakukan oleh para guru pada saat setelah proses sosialisasi selesai di lakukan. Kegiatan ini akan dibantu oleh TIM pengabdian lainnya dan juga asisten lapangan serta mahasiswa yang ikut terlibat dalam tim. Pada bagian ini Tim akan membantu guru untuk dapat mengaplikasikan berbagai aplikasi dengan membuat media pembelajaran digital yang mampu diterapkan di dalam kelas. Setelah media pembelajaran selesai, maka media tersebut akan dipraktekkan langsung di kelas pada hari berikutnya. Mitra akan memegang kendali saat mempraktekkan kegiatan, sedangkan TIM pengabdian akan membantu di lapangan jika terjadi kendala atau apapun.
- d. **Pendampingan dan Evaluasi** : Tahapan ini akan dilaksanakan secara sistematis oleh TIM, keberhasilan penerapan teknologi di dalam kelas merupakan indikator ketercapaian dan keberhasilan kegiatan.
- e. **Keberlanjutan Program** : hasil evaluasi yang di lakukan dan telah di analisis akan menjadi patokan/dasar rujukan keberlanjutan program pengabdian ini. Tim PKM akan melakukan monitoring kondisi mitra terkait pengembangan media pembelajaran digital yang dilakukan oleh guru PAUD Bungong Seurune.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilaksanakan memberikan dampak baik dalam proses belajar mengajar serta memberikan metode serta pendekatan baru dalam penerapan dan pengembangan media pembelajaran digital bagi guru PAUD Bungong Seurune. Selama ini di lapangan (PAUD Bungong Seurune) pembelajaran menggunakan teks book dan buku biasa. Kegiatan pengabdian, dilakukan secara *direct instruction*, yakni setelah sosialisai dilakukan, para guru akan langsung menguji coba pada aplikasi Canva untuk praktik langsung. Kegiatan pengabdian ini melalui pendekatan dengan metode *direct instruction* memudahkan siswa untuk mendapatkan ilmu secara lebih menyenangkan (Maulida, Hamama, Suryani, Amalia, et al., 2023).

Kegiatan pengabdian diawali dengan kedatangan tim pengabdian, pembantu lapangan serta asisten teknis lapangan lapangan. Kedatangan seluruh tim pengabdian bertujuan untuk berkoordinir tentang kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di PAUD Bungong Seurune. Selain itu, seluruh barang-barang yang akan diserahkan kepada mitra juga di bawa pada saat kedatangan, seperti layer pixelscreen, infokus, sound system, barang-barang yang juga akan dipakai pada saat kegiatan pengabdian berlangsung. Godibag yang konsumsi akan diserahkan di hari pengabdian dilaksanakan. Kedatangan Tim pengabdian disambut oleh kepala sekolah dan wakil kepala sekolah.





Gambar 3. Kedatangan Tim untuk berkoordinasi awal dan membawa barang yang akan digunakan untuk kegiatan pengabdian

Dalam era modern ini, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Widiarti et al., 2024). Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar bagi siswa maupun guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan guru harus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, karena seiring dengan perkembangan zaman pendidikan dituntut untuk bergerak sejalan dengan kemajuan teknologi terutama dengan adanya revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 yang semakin memudahkan untuk menyesuaikan antara kemajuan teknologi dengan kebutuhan manusia untuk terus belajar. Oleh karena itu pentingnya sumber daya manusia yang mampu menyeimbangi kemajuan teknologi pada saat ini (Ningrum et al., 2020).

Kegiatan pengabdian memilih guru dan juga siswa untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Kegiatan Bersama guru merupakan pelatihan dan pengaplikasian langsung materi yang disampaikan oleh pemateri. Pemateri awal mulanya akan menyampaikan keseluruhan isi materi yang diperlukan, setelah kegiatan pemaparan selesai maka tim dibantu dengan seluruh tim akan memulai kegiatan pengaplikasian langsung. Para guru yang sebelumnya memang telah membawa perangkat computer akan mulai mengeksekusi semua hal yang dipaparkan oleh pemateri. Guru akan mengakses aplikasi canva dan educaplay. Di aplikasi canva guru memulai untuk membuat media pembelajaran digital secara langsung dengan bimbingan seluruh tim pengabdian.



Gambar 4. Guru mengakses aplikasi canva dan educaplay

Guru PAUD Bungong Seurune berjumlah 6 orang pada saat awal koordinasi kesediaan PAUD Bungong Seurune sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian Masyarakat skema pemberdayaan Masyarakat pada bulan Maret 2024. Pada saat pelaksanaan kegiatan ternyata terdapat penambahan jumlah guru sehingga guru yang terdapat di PAUD Bungong Seurune berjumlah menjadi 10 guru. Setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan, tim pengabdian melakukan evaluasi berupa pembagian angket kepada seluruh guru yang ikut terlibat dalam kegiatan menggunakan angket ARCS (*Attention, Relevance, Confident, Statisfaction*). Hasil kemudian di tabulasi dan di olah dengan menggunakan rumus persentase sederhana. Hasil pengolahan data di dapatkan bahwa kepuasan guru terhadap kegiatan pengabdian berada pada 95,33%, artinya kegiatan pengabdian memberikan dampak positif bagi guru.

Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada siswa yang berjumlah 25 orang yaitu menerapkan contoh media pembelajaran digital yang telah dipadu padankan dengan Bahasa inggris sederhana, sehingga terdapat perbedaan keaktifan siswa di PAUD Bungong Seurune. Penggunaan media pembelajaran digital dan telah di design literasi dan numerasi, serta penggunaan Bahasa inggris sederhana. Kegiatan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Kegiatan penerapan media belajar digital bagi siswa siswi PAUD Bungong Seurune

Kegiatan pengabdian di akhiri dengan pemberian godibag untuk seluruh siswa yang ikut terlibat dalam kegiatan pengabdian. Dan juga pemberian makanan sehat bagi siswa siswi PAUD Bungong Seurune. Penutupan kegiatan pengabdian Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat berlangsung sukses. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Penyelesaian Luaran

No	Bidang yang akan diselesaikan	Cara kerja/ pengambilan data	Indikator ketercapaian	Keterangan
1	Penerapan teknologi	Sosialisasi dan pendampingan intensive	Guru mampu menggunakan dan mengaplikasikan media digital	Peningkatan kemampuan guru di perkirakan 95% dari awal, pengambilan data berdasarkan angket.
2	Pelayanan pembuatan dan pendampingan media digitall	- Membantu pembuatan akun - Membantu perancangan media pembelajaran	- Guru memiliki akun canva dan educaplay - Guru memiliki media pembelajaran hasil karya pribadi	- Setiap guru akan memiliki akun canva premium dengan masa berlangganan selama 1 tahun
3	Literasi dan numerasi	Media pembelajaran hasil karya guru akan disisipi dengan penambahan literasi dan numerasi yang telah di padupadankan dengan Bahasa inggris sederhana	Media pembelajaran literasi dan numerasi yang ada dwi Bahasa dan siap digunakan di dalam kelas.	Media pembelajaran bisa di jadikan acuan proses pembelajaran di tahun berikutnya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan PKM membawa dampak baru dan pengalaman baru dalam proses pembelajaran di PAUD Bungong Seurune. Hal ini terlihat dari penambahan pengalaman baru Guru PAUD Bungong Seurune dalam membuat media pembelajaran digital dengan bantuan Canva, serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dengan memadukan media belajar digital dan juga permainan.

Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan masyarakat mampu menjadi salah satu sumber sarana dan layanan pembelajaran yang mampu menjadi opsi lain dalam proses belajar mengajar, baik di PAUD Bungong Seurune dan seluruh TK lainnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dibiayai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan Nomor Kontrak 135/E5/PG.02.00.PM.BARU/2024 pada tanggal 11 Juni 2024 pada skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P. R., Maulida, & Hamama, S. F. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA*. 8(1), 420–428.
- Aryani, I., & Suryana, Nina, Maulida, H. (2021). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas UNAYA*, 2(1), 1–5.
- Bilfaqih, Y., & M.N, Q. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Deepublihs.



- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300–2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
- Hamama, S. F., & Maulida, M. (2022). Development of Learning Videos with the Kinemaster Application to Facilitate Online Learning at Junior High Schools in Aceh Besar. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1957–1964. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1263>
- Khaira, H. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual. In *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 1–8. [http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%II.pdf)
- Maulida, & Aryani, I. (2022). Permasalahan yang Di Alami Guru Dalam Proses Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid 19 di Kaasan Aceh Besar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 85–91.
- Maulida, Hamama, S. F., Suryani, Amalia, P. R., & Ganesha saputra. (2023). Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul Pelatihan Peningkatan Soft Skill IT Mahasiswa Guna Mendukung Program. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 61–63. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.44>
- Maulida, M., Hamama, S. F., Suryani, Putri Rizki Amalia, & Ganesha Saputra. (2023). Strengthening Character Education in Children Through the Play Process and Learning Traditional Games. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1417–1424. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i5.15871>
- Maulida, M., & Hasanuddin, H. (2022). Correlation of teacher extrinsic factors on teacher performance during online learning in Aceh Besar. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 7331–7338. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2025>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putri, Syabrina, M., & Sulistyowati. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Peserta Didik di MI Al-Muhajir Kereng Pangi. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 14–24.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Santiana, Silvani, D., Syakira, S., & Ruslan. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Inovatif berbasis Digital Comis untuk pembelajaran Bahasa. *Jurnal Inovaso Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 26–43. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.1807>
- Sari, N. P., Afrida, H., Cut, M., Susiani, R., & Nurmawati. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Pendahuluan Metode*. 2(2), 285–289.
- Sulwana, Z. (2020). Pengaruh Kreasi Anyaman Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Paud Bungong Seurune Tungkob Aceh. In *Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry: Vol.* (Issue). <https://doi.org/10.1016/j.fcr.2017.06.020>
- Suryani, Meutia, P. D., Iqbal, I., Wati, M. S., Fitria, U., & ... (2022). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Terhadap Anak-Anak Pemulung Di Taman Edukasi Anak Aceh. *BAKTIMAS: Jurnal ...*, 4(4), 233–238. <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/BAKTIMAS/article/view/5176%0Ahttps://www.ojs.serambimekkah.ac.id/BAKTIMAS/article/download/5176/3901>
- Suryani, S., Mahyuddin, M., Elyza, F., Meutia, P. D., Susiani, R., Dauyah, E., Ugahara, U., Yanti, N., Alhaidar, M. A., Hasanah, H., Halena, H., Maulida, M., Hamama, S. F., & Aryani, I. (2022). Kegiatan Mahasiswa Kkn Universitas Abulyatama Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 1894. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11071>
- Susiani, R., Meutia, P. D., Elyza, F., & Dauyah, E. (2023). *Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Hidden Picture Game untuk Anak Usia Dini di Desa Ruyung Aceh Besar*. 5(3), 369–373.