



Pemberdayaan Literasi Anak Melalui Edukasi Kreatif Berbasis Canva dan Infografis Ramah Lingkungan Pada Era Digital di Desa Sukabumi

Nurul Qolbi Puspita Sari¹, Febry Mustika Wati¹, Dewi Sri Rahayu¹, Adven Putra Bintang P¹,
Mohamad Rizki Adrian¹, Muhammad Setiyawan^{1*}

¹Pogram Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

Article Information

Article history:

Received September 9, 2025

Approved September 16, 2025

Keywords:

Literasi Anak; Edukasi Kreatif;
Infografis; Canva; KKN
Tematik

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam rangka pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini dilaksanakan di Dukuh Ringin Putih, Desa Sukabumi, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali, selama satu bulan dengan fokus pada peningkatan literasi digital dan pemahaman teknologi di kalangan masyarakat. Permasalahan utama yang ditemukan melalui observasi awal adalah rendahnya keterampilan digital anak-anak sekolah dasar serta minimnya pemanfaatan media digital di lingkungan desa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, mahasiswa melaksanakan program kerja berupa pelatihan Canva, pembuatan infografis ramah lingkungan, serta kegiatan sosial keagamaan yang melibatkan siswa, guru, perangkat desa, anak-anak TPA, dan masyarakat umum. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh program terlaksana dengan baik, tertib, dan sesuai rencana, serta memberikan dampak nyata berupa peningkatan keterampilan digital, kesadaran sosial, dan partisipasi aktif masyarakat. Secara keseluruhan, kegiatan KKN ini tidak hanya menjawab kebutuhan desa, tetapi juga memperkuat hubungan antara mahasiswa, masyarakat, dan pemerintah desa. Dengan demikian, KKN ini memberikan manfaat jangka pendek sekaligus menjadi pondasi bagi pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan.

© 2025 JGEN

*Corresponding author email: muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dari tiga pilar utama dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang menegaskan bahwa institusi pendidikan tinggi tidak hanya bertanggung jawab dalam bidang pendidikan dan penelitian, melainkan juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab moral untuk mentransformasikan hasil-hasil keilmuan yang

dikembangkan di lingkungan akademik menjadi solusi konkret yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat (Erlins Yolanda et al., 2022).

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan suatu kegiatan akademik berbasis intrakurikuler yang bertujuan untuk merealisasikan konsep Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui pendekatan partisipatif. Program ini dirancang untuk memperluas wawasan serta memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan secara lintas bidang dalam konteks pemberdayaan masyarakat, sehingga mampu menciptakan solusi yang berkelanjutan bagi permasalahan sosial, ekonomi, dan lingkungan di tingkat lokal (Norhidayah et al., 2022).

Salah satu bagian terpenting dalam kehidupan guna membantu membangun kekuatan mental seseorang melalui proses yang tepat dan terarah adalah melalui pendidikan (Taufik et al., 2023). Keberhasilan seseorang tidak selalu bergantung pada pendidikan formal. Di beberapa komunitas desa, norma dan nilai sosial lebih menekankan pencapaian dalam bidang bisnis atau pertanian dibandingkan dengan pendidikan akademik (Olivia et al., 2024). Dengan pendidikan yang baik seseorang dapat berkembang secara intelektual dan sosial.

Di era digital sekarang ini, dengan maraknya sosial media, kita bias menggunakan konten-konten yang bersifat edukatif yang bisa dipublikasikan melalui social media tersebut. Salah satu media yang bias digunakan untuk membuat desain konten dengan cepat dan relative mudah dalam menggunakannya, dan bias digunakan oleh anak-anak adalah dengan menggunakan *software* Canva, yang bisa diunduh secara gratis melalui ponsel ataupun melalui web. Dengan memperkenalkan Canva kepada anak-anak diharapkan dapat menambah literasi digital bagi anak-anak agar dapat berkontribusi dalam menyebarkan hal-hal baik tentang lingkungan di desa mereka.

Menjaga kebersihan lingkungan dalam kehidupan sehari – hari sangatlah penting. Lingkungan yang bersih tidak hanya memberikan keindahan, tetapi juga menjadi faktor utama dalam menjaga kesehatan masyarakat (Wani et al., 2024). Salah satu upaya menjaga kebersihan lingkungan adalah dengan membuang sampah pada tempatnya yang sesuai serta memilahnya berdasarkan jenisnya. Kesadaran untuk membuang sampah pada tempatnya perlu dipupuk sejak dini, oleh karena itu perlu adanya sosialisai tentang hal tersebut dengan materi berupa info grafis tentang ramah lingkungan agar anak-anak dapat mengerti tentang kebersihan lingkungan.

Desa Sukabumi, khususnya Dusun II yang berada di Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali, dipilih sebagai lokasi pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berdasarkan hasil analisis mendalam terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat setempat. Pemilihan lokasi ini juga mempertimbangkan faktor geografis yang strategis, sehingga memungkinkan pelaksanaan program yang berkelanjutan dan dapat diakses oleh sebagian besar warga desa.

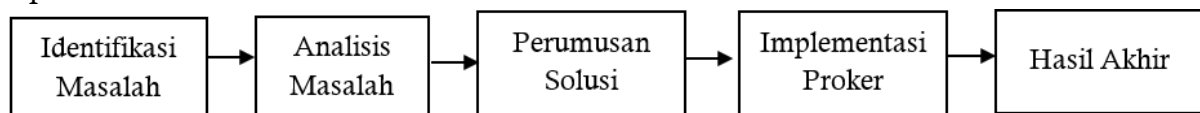
Pelaksanaan KKN di Desa Sukabumi bertujuan untuk memberikan dampak positif secara langsung kepada masyarakat melalui berbagai program yang dirancang sesuai dengan kebutuhan lokal. Program-program tersebut mencakup peningkatan kapasitas masyarakat dalam bidang pendidikan, kesehatan, dan ekonomi. Mahasiswa yang terlibat diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan

untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat (Purnamasari & Rusni, 2019).

Selain itu, kegiatan KKN juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya keterlibatan aktif dalam berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk dalam peningkatan mutu pendidikan, perluasan akses terhadap layanan kesehatan, serta pengembangan ekonomi lokal yang berkelanjutan (Dwiansyah et al., 2024). Dalam konteks ini, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat keras dan lunak, tetapi juga mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap implikasi sosial, ekonomi, dan budaya dari pemanfaatan teknologi digital (Setiawan et al., 2022).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan yang dilaksanakan didasarkan pada hasil-hasil observasi pada objek KKN. berdasarkan kerangka pemecahan masalah pada kegiatan KKN ini telah dirancang seperti dibawah ini:



Gambar 1. Alur Kerangka Pemecahan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Tim KKN memulai kegiatan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama pihak desa, sekolah, TPA, dan masyarakat untuk menemukan permasalahan yang ada di Desa Sukabumi.

2. Analisa Masalah

Berdasarkan kegiatan observasi langsung di Desa Sukabumi dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam bidang Pendidikan, Teknologi informasi, Ekonomi, dan Sosial lingkungan. Dengan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi fokus utama dalam program kerja KKN, sebagai berikut:

a. Bidang Pendidikan

Permasalahan yang muncul dalam bidang pendidikan di Desa Sukabumi yaitu kurangnya literasi digital pada anak-anak sekolah dasar. Tercermin melalui pelatihan penggunaan aplikasi canva bagi siswa MI Ringin di desa sukabumi. Banyak dari mereka yang belum terbiasa memanfaatkan perangkat teknologi untuk kegiatan belajar. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap proses belajar berbasis teknologi masih belum optimal karena belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif di sekolah. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi kurang efektif dan kurang menarik, sehingga dapat menurunkan antusiasme anak-anak dalam belajar serta menghambat pengembangan keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini.

b. Bidang Teknologi Informasi

Di bidang teknologi informasi, permasalahan yang dihadapi masyarakat Desa Sukabumi meliputi minimnya wawasan dalam mengoperasikan platform terhadap

penggunaan aplikasi digital Desain seperti Canva, ditambah keterbatasan sarana teknologi seperti perangkat komputer yang terbatas dan jaringan internet yang belum stabil, infrastruktur teknologi yang belum memadai untuk masyarakat terutama bagi anak-anak, yang belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan. Akibatnya, pemanfaatan teknologi dalam kehidupan masyarakat dan anak-anak masih sangat terbatas, dan mereka cenderung tetap menggunakan cara-cara tradisional yang kurang efisien untuk menyelesaikan berbagai aktivitas.

3. Perencanaan Solusi (Program Kerja)

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan, kami merancang solusi dalam bentuk program kerja untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan sesuai dengan kebutuhan desa. Program kerja yang dirancang dengan mempertimbangkan sumber daya, waktu pelaksanaan kegiatan dan yang utama permasalahan di desa. Program kerja yang dirancang dibagi menjadi 2, yaitu program kerja utama dan program kerja pendukung. Adapun program kerja yang dirancang sebagai berikut:

Program Kerja Utama :

- a. Kelas Design Canva.
- b. Infografis Digital untuk Ramah Lingkungan.

4. Implementasi

Tujuan implementasi ini adalah agar program yang disusun dapat dilaksanakan secara nyata dan menyentuh langsung kebutuhan masyarakat. Permasalahan utama dalam bidang pendidikan yang teridentifikasi adalah rendahnya literasi digital di kalangan anak-anak sekolah dasar serta kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Adapun bentuk implementasi meliputi sebagai berikut:

- a. Pelatihan Kelas Desain Canva yang ditujukan kepada siswa kelas 5 dan 6 MI Ringin Putih. Melalui kegiatan ini, siswa diajarkan cara membuat poster dan infografis digital sederhana, sehingga mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif.
- b. Media pembelajaran interaktif berupa board game ditujukan pada anak kelas 4, 5, dan 6 MI Ringin Putih, dan juga digunakan dalam kegiatan TPA untuk membantu anak-anak belajar materi keagamaan dan sosial dengan cara yang menyenangkan.

5. Hasil Akhir

Hasil akhir ini dilakukan untuk menilai sejauh mana program yang telah diimplementasikan mampu mencapai tujuan dan memberikan dampak nyata bagi masyarakat Desa Sukabumi. Secara umum, program-program seperti pelatihan desain Canva, infografis digital ramah lingkungan, edukasi menabung, serta pembelajaran melalui media board game telah berjalan dengan baik dan diterima dengan antusias oleh anak-anak dan masyarakat setempat. Namun, dari hasil pelaksanaan, ditemukan bahwa pemahaman masyarakat terhadap teknologi digital masih belum merata. Banyak dari mereka, terutama anak-anak baru pertama kali mengenal aplikasi seperti Canva atau memahami konsep infografis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pelatihan sudah dilakukan, dibutuhkan upaya lanjutan berupa penguatan materi dan sosialisasi berkelanjutan agar pemahaman tersebut bisa semakin tertanam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas Desain Canva

Kelas membuat design canva ini merupakan salah satu program kerja utama yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Kegiatan ini ditujukan kepada siswa kelas 5 dan 6 MI Ringin Putih di Desa Sukabumi, yang masing-masing berjumlah 10 siswa untuk kelas 5 dan 11 siswa untuk kelas 6. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 8 Maret 2025 dan 15 Maret 2025. Pada pertemuan pertama, siswa dikenalkan terlebih dahulu dengan aplikasi Canva, termasuk fitur-fitur dasarnya serta penjelasan tentang bagaimana membuat desain grafis yang menarik.



Gambar 2. Proker Desain Canva

Materi disampaikan secara interaktif, kemudian di akhir sesi diadakan kuis berisi pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan untuk mengukur pemahaman siswa. Peserta yang berhasil menjawab dengan benar diberikan doorprize sebagai bentuk apresiasi dan motivasi.



Gambar 3. Proker Desain Canva Penyerahan Hadiah

Selanjutnya, pada pertemuan kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung, di mana para siswa diminta untuk membuat desain poster. Setiap siswa diberi kesempatan untuk membuat desain masing-masing dengan menggunakan perangkat yang telah disiapkan. Hasil karya mereka kemudian dinilai, dan dipilih lima karya terbaik. Lima karya tersebut mendapatkan penghargaan berupa doorprize yang terdiri dari Juara 1, Juara 2, Juara 3, serta Harapan 1 dan Harapan 2.



Gambar 4. Proker Desain Canva

Pelaksanaan program kerja pelatihan desain Canva ini menunjukkan hasil yang membanggakan, di mana salah satu siswa mampu menunjukkan keberanian dan keterampilannya dengan mengikuti lomba desain Canva di tingkat kecamatan dan berhasil meraih juara II. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, semangat kompetisi yang sehat, serta kemampuan dalam menyampaikan pesan melalui media visual. Partisipasi aktif dari guru turut mendukung kelancaran kegiatan, sehingga proses pelatihan berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital siswa.



Gambar 5. Bukti Juara 2 Lomba Poster Digital (Canva)

Infografis Digital Ramah Lingkungan

Kegiatan Infografis digital ramah lingkungan menjadi program kerja utama kedua yang dilaksanakan untuk menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini kepada siswa kelas 4, 5, dan 6 MI Ringin Putih. Jumlah peserta terdiri dari 14 siswa kelas 4, 10 siswa kelas 5, dan 11 siswa kelas 6. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025,

dengan menyampaikan materi yang meliputi pentingnya menjaga kebersihan, memilah sampah, serta mendaur ulang barang bekas menjadi hal yang berguna. dan difokuskan pada pengenalan cara membuat infografis bertema lingkungan hidup dengan menggunakan aplikasi digital.



Gambar 6. Proker Infografis Digital Ramah Lingkungan

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa mengenai isu lingkungan, tetapi juga membentuk kesadaran untuk berperilaku ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini juga berhubungan dengan program kerja utama yang dimana pada program kerja ini menggunakan aplikasi digital berupa canva. Dan sebagai pemerkuat pemahaman siswa, penyampaian materi disertai dengan penayangan video animasi anak-anak bertema lingkungan agar lebih mudah dipahami dan menarik minat mereka. Kegiatan terakhir dilanjutkan dengan kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Lima siswa dipilih secara acak dan siswa yang mampu menjawab kuis dengan benar mendapatkan doorprize sebagai bentuk apresiasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Selama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukabumi, dapat disimpulkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan telah berjalan dengan baik, tertib, dan sesuai dengan rencana awal yang telah ditetapkan. Dokumen-dokumen pendukung seperti surat pengantar, surat observasi, serta dokumentasi visual dalam bentuk foto kegiatan menjadi bukti bahwa program kerja utama maupun pendamping telah dilaksanakan secara sistematis dan bertahap. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, seperti pelatihan Canva, pembuatan infografis ramah lingkungan, dan kegiatan sosial lainnya, menunjukkan keterlibatan aktif dari berbagai pihak diantaranya siswa, guru, perangkat desa, anak-anak TPA, dan masyarakat umum.

Pelaksanaan KKN di Desa Sukabumi berhasil memenuhi tujuan dan target yang telah ditetapkan. Permasalahan yang ditemukan pada tahap observasi awal seperti rendahnya literasi digital serta kurangnya pemahaman teknologi, telah direspons secara nyata melalui program kerja yang relevan dan tepat sasaran. Bukti fisik pelaksanaan

kegiatan yang terekam dalam dokumentasi membuktikan bahwa mahasiswa telah berhasil menerapkan ilmu dan keterampilannya untuk memberikan kontribusi nyata di lingkungan masyarakat. Program-program tersebut tidak hanya berhasil dilaksanakan, tetapi juga memberikan dampak langsung berupa peningkatan keterampilan, kesadaran sosial, dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan edukatif dan keagamaan.

Secara keseluruhan, keberhasilan pelaksanaan program KKN di Dukuh Ringin Putih, Desa Sukabumi, tercermin jelas dalam lampiran-lampiran yang disajikan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya menjawab permasalahan yang ada, tetapi juga memperkuat hubungan antara mahasiswa, masyarakat, dan pemerintah desa. Dengan demikian, KKN ini tidak hanya memberikan manfaat dalam jangka pendek, tetapi juga menjadi pondasi untuk pemberdayaan yang berkelanjutan. Harapannya, Dukuh Ringin Putih dapat terus berkembang secara mandiri dan masyarakatnya semakin teredukasi serta mampu mengadopsi nilai-nilai positif yang telah ditanamkan selama program berlangsung.

Saran

Meskipun pelaksanaan KKN di Desa Sukabumi telah berhasil memenuhi sebagian besar tujuan dan target yang ditetapkan, terdapat beberapa aspek yang belum sepenuhnya tercapai dan dapat menjadi perhatian untuk program KKN selanjutnya. Salah satu hal yang belum maksimal adalah penerapan lanjutan dari materi yang telah diajarkan. Misalnya, dalam pelatihan desain Canva dan pembuatan infografis, masih banyak siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut agar keterampilan tersebut dapat digunakan secara mandiri dalam kegiatan belajar sehari-hari. Maka dari itu, pelatihan lanjutan dengan sistem monitoring berkala atau pendampingan berkelanjutan dapat menjadi bagian penting dari KKN selanjutnya.

Selain itu, pelibatan masyarakat dewasa seperti orang tua, pelaku UMKM, atau tokoh masyarakat dalam program-program berbasis literasi digital dan teknologi masih minim. Untuk itu, disarankan agar tim KKN berikutnya menyusun program yang menasar kelompok usia dewasa, seperti pelatihan pemasaran digital, pengelolaan keuangan keluarga, atau penggunaan aplikasi berbasis teknologi untuk keperluan usaha dan layanan publik.

Hal lain yang juga menjadi catatan adalah keberlanjutan kegiatan pengelolaan lingkungan, seperti daur ulang sampah dan pengolahan barang bekas. Meskipun edukasi lingkungan melalui infografis dan video telah dilaksanakan, namun belum terbentuk sistem praktik nyata seperti kelompok kerja masyarakat yang fokus pada kebersihan lingkungan. Oleh karena itu, tim KKN selanjutnya dapat mengembangkan program berbasis komunitas seperti pembentukan kader lingkungan desa atau pelatihan membuat produk kreatif dari barang daur ulang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak LPPM STMIK AMIKOM Surakarta yang telah memberi dukungan financial terhadap pelaksanaan kegiatan ini, serta kepada segenap Pemerintah Desa dan masyarakat Desa Sukabumi Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiansyah, A., Ayu, S., Putri, E., Cahyani, A., & Apriani, G. (2024). *Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Didesa Sumber Arum Dusun 1 Community Service Through Real Work College (KKN) Activities In Sumber Arum Dusun 1 Village. September, 5444–5453.*
- Erllys Yolanda Et, Al. (2022). *Tamansari Bidang Kegiatan : Kkn Pengabdian Kepada Masyarakat Desa : Tamansari Kecamatan : Lelea Kabupaten : Indramayu Fakultas Hukum.*
- Fish, B. (2020). *Penguatan Manajemen Usaha Dan Strategi Pemasaran Pada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Di Desa Sogu Kecamatan Monano Kabupaten Gorontalo Utara. 2507(February), 1–9.*
- Norhidayah, N., Sari, H. N., Fitria, M., Bahruddin, M., Mutawali, A., Maskanah, M., Rahmah, A., Noviawati, N., & Syahrani, S. (2022). *Kuliah Kerja Nyata (KKN) Di Desa Sungai Namang Kecamatan Danau Panggang Kabupaten Hulu Sungai Utara. Journal of Community Dedication, 2(1), 26–36.*
- Olivia, A. P., Rani, A. R., Laoli, W. J. S., Fadhillah, F., Masud, M. A., Ananda, T., Adinda, L. J., Janzen, A. I., Linpas, N., & Khairani, F. (2024). *Analisis Dampak Sosial Dan Ekonomi Terhadap Rendahnya Minat Pendidikan Di Desa Kemuning Muda: Peran Program KKN Dalam Peningkatan Kesadaran Pendidikan. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2(7), 2434–2441.*
- Priyatno, A. M., Firmananda, F. I., Ramadhan, W. F., Winario, M., Jati, P. Z., & Tanjung, L. S. (2023). *Pendampingan Pembuatan Website Desa Gunung Malelo untuk Mempermudah Penyebaran Informasi Desa. Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Teknologi Masyarakat, 1(2), 75–80.*
- Purnamasari, I., & Rusni. (2019). *Tri Dharma Perguruan Tinggi Menjawab Tantangan Globalisasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang, 369–376. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3053>*
- Setiawan, R., Tata, M., Khoerul, N., Siedik, A., & Sundari, A. (2022). *Literasi Digital Sebagai Peningkatan Pemahaman. 18–23*
- Taufik, A., Ngatiah, C., Roibah, R., Anam, S., Kenedi, M. N., Sari, R., & Anggraini, S. (2023). *Pengabdian Terhadap Masyarakat Melalui Kegiatan Optimalisasi Pendidikan Di Desa Tugu Sempurna. Jurnal Uluan: Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 81–102.*
- Wani, A. S., Rahman, A., Juro, A.-Z., Zein, G. H., Maulana, G. S., Syahputra, M. I., Ahnaf, M. N., & Rahma, T. I. F. (2024). *Edukasi, Kebersihan Lingkungan, Moderasi Beragama, Pencegahan Stunting, Dan Mengajar Di Desa Jati Sari, Kecamatan Padang Tualang. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(5), 9514–9519.*