

	Jurnal Abdimas Indonesia Berkarya	
	Vol. 02, No. 01, Juli 2026 Hal 392-400	E-ISSN : 3089-591X P-ISSN : 3089-6088
	https://ojs.gelcipnus.org/index.php/jaib	

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Prezi sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar di Desa Kotayasa

Adam Prayogo Kuncoro¹, Ali Nur Ikhsan², Pungkas Subarkah³

Nandang Hermanto⁴, Hanan Akmalul Hilmy⁵, Kevin Juliano⁶

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia

Email: adam@amikompurwokerto.ac.id¹, alinurikhsan@amikompurwokerto.ac.id², subarkah@amikompurwokerto.ac.id³
nandanghermanto@amikompurwokerto.ac.id⁴, hananakmal80@gmail.com⁵, julianokevin@gmail.com⁶

Article Info

Article history:

Received Juli 09, 2026

Revised Juli 15, 2026

Accepted Juli 27, 2026

Keywords:

Pengabdian Kepada Masyarakat
Kompetensi Digital Guru
Media Pembelajaran Interaktif
Aplikasi Prezi

Keywords:

Community Service
Teachers Digital Competence
Interactive Learning Media
Prezi Application

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Namun demikian, masih banyak guru sekolah dasar yang belum memanfaatkan media presentasi interaktif secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi Prezi sebagai sarana pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan di Desa Kotayasa, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas dengan melibatkan 17 guru dari dua Sekolah Dasar Negeri. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, penyampaian materi, praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Prezi, dan evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias, aktif berdiskusi, serta mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Prezi. Pelatihan ini memberikan tambahan wawasan mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan ini diharapkan menjadi salah satu upaya penguatan kompetensi digital guru dalam mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has transformed the educational landscape, including the adoption of digital learning media that can enhance student engagement throughout the teaching and learning process. Nevertheless, many elementary school teachers have yet to fully utilize interactive presentation media in classroom instruction. This community service program aimed to strengthen teachers' digital competencies through training on the use of Prezi as an interactive learning platform. The program was conducted in Kotayasa Village, Baturraden District, Banyumas Regency, involving 17 teachers from two public elementary schools. The implementation consisted of four stages: needs assessment, instructional sessions, hands-on practice in developing interactive learning materials using Prezi, and program evaluation. The results demonstrated that participants actively engaged in all training activities, participated enthusiastically in discussions, and successfully developed interactive learning media by utilizing various features available in Prezi. The training broadened participants' understanding of integrating digital technology into classroom instruction while enhancing their ability to design learning media that are more engaging, communicative, and student-centered. This initiative is expected to contribute to strengthening teachers' digital

competencies and support the implementation of innovative teaching practices in elementary education.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi tidak lagi sekadar menjadi pelengkap proses pembelajaran, melainkan telah berkembang menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik [1]. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut memiliki kompetensi digital agar mampu memilih serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran [2]. Penggunaan media yang mampu menyajikan kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan navigasi interaktif terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan [3]. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang mendukung proses pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif adalah Prezi. Berbeda dengan aplikasi presentasi konvensional, Prezi menawarkan konsep *zooming presentation* yang memungkinkan penyampaian materi secara dinamis melalui perpindahan antarbagian menggunakan efek perbesaran dan pergeseran tampilan [4]. Fitur tersebut mampu membantu guru menyusun alur pembelajaran secara lebih sistematis sekaligus meningkatkan daya tarik visual dalam penyampaian materi [5].

Meskipun demikian, berdasarkan hasil komunikasi awal dengan mitra diketahui bahwa sebagian besar guru Sekolah Dasar di Desa Kotayasa, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas masih memanfaatkan aplikasi presentasi konvensional dan belum memiliki pengalaman dalam menggunakan Prezi sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan variasi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga peluang pemanfaatan teknologi digital secara optimal belum sepenuhnya tercapai. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kotayasa, sebagaimana tertampil pada Gambar 1.



Gambar 1. Foto lokasi kegiatan pengabdian.

Sebagai bentuk implementasi tridarma perguruan tinggi, tim dosen melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Prezi sebagai sarana pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif [6] sehingga mampu mendukung proses belajar mengajar yang efektif di lingkungan sekolah dasar.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Desa Kotayasa, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, dengan melibatkan 17 guru yang berasal dari dua Sekolah Dasar Negeri di wilayah tersebut. Kegiatan dipandu oleh tiga orang dosen sebagai narasumber dan fasilitator pelatihan. Metode yang digunakan adalah *Participatory Learning and Practice* (PLP) [7] [8], yaitu pendekatan pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, diskusi interaktif, demonstrasi, praktik langsung, serta evaluasi hasil belajar peserta [9]. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta berperan aktif selama proses pelatihan sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat langsung diterapkan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, praktik penggunaan aplikasi Prezi, dan evaluasi kegiatan.

Identifikasi Kebutuhan.

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Tim pelaksana melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan beberapa guru mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam proses belajar mengajar. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan aplikasi presentasi konvensional, seperti Microsoft PowerPoint, dan belum pernah memanfaatkan aplikasi Prezi sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, guru juga mengungkapkan perlunya pelatihan yang memberikan pengalaman praktik secara langsung agar lebih mudah memahami penggunaan aplikasi baru.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pelaksana menyusun materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta, mulai dari pengenalan dasar aplikasi hingga pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Luaran tahap ini:

- a. Teridentifikasinya kebutuhan mitra.
- b. Tersusunnya materi dan skenario pelatihan sesuai kondisi peserta.

Penyampaian Materi.

Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman konseptual mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dan pengenalan aplikasi Prezi sebagai salah satu alternatif media presentasi modern.

Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan demonstrasi langsung menggunakan proyektor. Tim pelaksana menjelaskan perkembangan teknologi pembelajaran, urgensi peningkatan kompetensi digital guru, karakteristik media pembelajaran interaktif, serta berbagai keunggulan Prezi dibandingkan aplikasi presentasi konvensional. Peserta juga diperlihatkan contoh media pembelajaran berbasis Prezi yang telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh gambaran nyata mengenai penerapannya di kelas.

Materi yang disampaikan meliputi:

- a. Transformasi digital dalam pendidikan.
- b. Konsep media pembelajaran interaktif.
- c. Pengenalan aplikasi Prezi.
- d. Fitur-fitur utama Prezi.
- e. Langkah-langkah membuat presentasi interaktif.
- f. Contoh implementasi Prezi dalam pembelajaran Sekolah Dasar.

Luaran tahap ini:

- a. Peserta memahami konsep media pembelajaran interaktif.
- b. Peserta mengenal fitur dan fungsi aplikasi Prezi.

Praktik Penggunaan Aplikasi Prezi.

Tahap praktik merupakan inti kegiatan pengabdian karena peserta secara langsung mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi. Praktik dimulai dengan pembuatan akun Prezi, dilanjutkan dengan pengenalan antarmuka aplikasi dan pemilihan template presentasi. Selanjutnya peserta menyusun materi pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu dengan menambahkan teks, gambar, ikon, video, serta mengatur alur presentasi menggunakan fitur zooming presentation. Setelah media selesai disusun, peserta mempresentasikan hasil pekerjaannya di hadapan peserta lain untuk memperoleh masukan dari narasumber maupun rekan sejawat.

Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan untuk menyelesaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Aktivitas praktik meliputi:

- a. Registrasi akun Prezi.
- b. Mengenal antarmuka aplikasi.
- c. Memilih template presentasi.
- d. Menambahkan materi pembelajaran.
- e. Menyisipkan gambar, ikon, dan video.

- f. Mengatur navigasi menggunakan fitur zoom.
- g. Menyimpan dan membagikan hasil presentasi.
- h. Presentasi hasil pekerjaan peserta.

Luaran tahap ini:

- a. Setiap peserta menghasilkan satu media pembelajaran interaktif berbasis Prezi.
- b. Peserta mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar aplikasi Prezi secara mandiri.

Evaluasi.

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama pelatihan, sesi diskusi dan tanya jawab, serta penilaian terhadap hasil media pembelajaran yang berhasil dibuat oleh peserta. Selain itu, peserta juga diminta menyampaikan kesan dan manfaat yang diperoleh selama mengikuti kegiatan. Instrumen angket digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi, kemampuan menggunakan fitur-fitur aplikasi Prezi, manfaat pelatihan, kualitas penyampaian materi oleh narasumber, serta kepuasan peserta terhadap keseluruhan kegiatan. Data hasil angket kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan persentase untuk menggambarkan tingkat pencapaian setiap indikator.

Selain evaluasi melalui angket, tim pelaksana juga melakukan refleksi bersama peserta melalui sesi diskusi untuk memperoleh masukan mengenai kelebihan, kendala, serta kebutuhan pelatihan lanjutan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan dan menyatakan kesiapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Prezi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah masing-masing.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

- a. Kehadiran peserta mencapai 100%.
- b. Seluruh peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hingga selesai.
- c. Sebagian besar peserta mampu membuat media pembelajaran menggunakan Prezi secara mandiri.
- d. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif.
- e. Peserta memberikan penilaian positif terhadap manfaat pelatihan berdasarkan hasil angket evaluasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun dan diikuti oleh seluruh peserta hingga akhir kegiatan. Sebanyak 17 guru dari dua Sekolah Dasar Negeri di Desa Kotayasa mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti penyampaian materi, mengajukan pertanyaan, serta melakukan praktik penggunaan aplikasi Prezi. Sebagaimana terlampir pada Gambar 2 sebagai dokumentasi foto kegiatan.



Gambar 2. Pemateri memberikan pengarahan materi pelatihan aplikasi Prezi.

Pada tahap penyampaian materi, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar di era digital. Tim pelaksana menjelaskan berbagai keunggulan aplikasi Prezi dibandingkan media presentasi konvensional, khususnya pada aspek visualisasi materi, navigasi presentasi, dan integrasi berbagai media digital.

Tahap praktik menjadi bagian utama dalam kegiatan pelatihan. Peserta secara mandiri membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi dengan bimbingan dari tim pelaksana. Seluruh peserta berhasil membuat akun Prezi serta menyusun rancangan media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu. Beberapa peserta bahkan berhasil memanfaatkan fitur animasi, penyisipan video, serta pengaturan jalur presentasi secara kreatif sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik. Berikut terlampir Gambar 3 sebagai dokumentasi foto antusias peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan.



Gambar 3. Kegiatan utama berupa praktik penggunaan aplikasi Prezi.

Selama proses pelatihan juga terjadi interaksi aktif antara peserta dan tim pelaksana. Diskusi yang berlangsung menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep pembelajaran berbasis teknologi. Berbagai pertanyaan yang diajukan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan fitur aplikasi, tetapi juga mengenai strategi penerapan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Peserta memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif serta memiliki motivasi untuk mengimplementasikan hasil

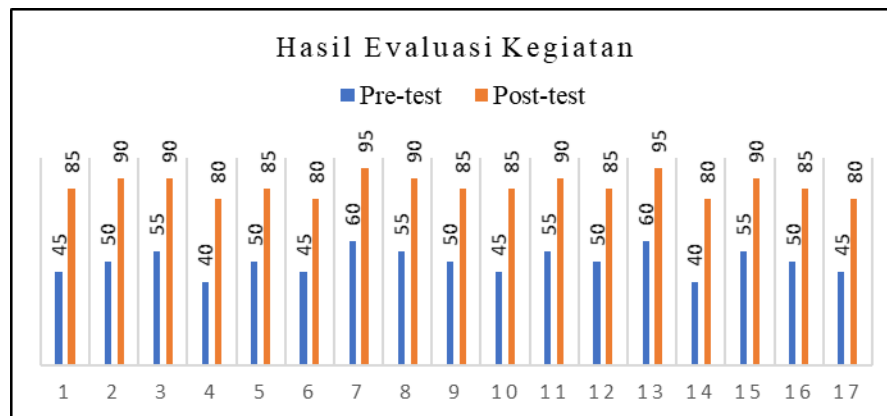
pelatihan pada proses pembelajaran di sekolah masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik secara langsung mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengadopsi teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

Untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan, tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap tingkat kompetensi peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen angket berbasis skala Likert yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta mengenai konsep media pembelajaran interaktif, penguasaan fitur-fitur aplikasi Prezi, kemampuan menyusun media pembelajaran, serta tingkat kepercayaan diri dalam mengimplementasikan Prezi pada proses pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan persentase pada setiap indikator untuk memberikan gambaran objektif mengenai capaian kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan.

Hasil pengolahan data angket kompetensi guru disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 4. Tabel 1 dan Gambar 4 berikut menunjukkan capaian rata-rata pada setiap indikator kompetensi yang diukur, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Prezi sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Tabel 1. Lampiran data hasil evaluasi kegiatan pelatihan.

No	Kode Peserta	Pre-test	Post-test	Selisih	Peningkatan (%)
1	G-01	45	85	40	88,89
2	G-02	50	90	40	80,00
3	G-03	55	90	35	63,64
4	G-04	40	80	40	100,00
5	G-05	50	85	35	70,00
6	G-06	45	80	35	77,78
7	G-07	60	95	35	58,33
8	G-08	55	90	35	63,64
9	G-09	50	85	35	70,00
10	G-10	45	85	40	88,89
11	G-11	55	90	35	63,64
12	G-12	50	85	35	70,00
13	G-13	60	95	35	58,33
14	G-14	40	80	40	100,00
15	G-15	55	90	35	63,64
16	G-16	50	85	35	70,00
17	G-17	45	80	35	77,78
Rata-rata		49,71	86,47	36,76	73,91



Gambar 4. Lampiran hasil evaluasi kegiatan dalam sajian diagram batang.

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta dalam memahami konsep media pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi Prezi masih berada pada kategori cukup rendah, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 49,71. Setelah mengikuti pelatihan, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 86,47, atau bertambah 36,76 poin dibandingkan sebelum pelatihan. Jika dihitung berdasarkan peningkatan terhadap nilai awal, terjadi peningkatan kompetensi rata-rata sebesar 73,91%.

Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi oleh peserta. Selain memperoleh pemahaman konseptual mengenai media pembelajaran interaktif, peserta juga mampu mengoperasikan fitur-fitur utama aplikasi Prezi untuk menyusun bahan ajar yang lebih menarik dan komunikatif. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi selama kegiatan, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menyelesaikan latihan pembuatan media pembelajaran sesuai arahan narasumber.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memperluas wawasan peserta mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran sebagai salah satu strategi meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, pelatihan penggunaan aplikasi Prezi tidak hanya menghasilkan peningkatan kemampuan penggunaan aplikasi, tetapi juga mendorong berkembangnya budaya pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Prezi sebagai sarana pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru Sekolah Dasar di Desa Kotayasa, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Seluruh peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan, mulai dari pengenalan aplikasi hingga praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Prezi.

Pelaksanaan pelatihan juga menunjukkan tingginya antusiasme peserta serta meningkatnya pemahaman mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam penguatan kompetensi digital guru sehingga pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Untuk meningkatkan dampak kegiatan, program serupa dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan mengenai desain pembelajaran digital, integrasi berbagai platform pembelajaran, serta pendampingan implementasi media pembelajaran interaktif di kelas sehingga kompetensi guru dapat terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era transformasi digital.

REFERENSI

- [1] M. C. Paseleng and R. Arfiyani, "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 5, no. 2, p. 131, 2017.
- [2] R. B. Irawan and M. R. Pahlevi, "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PREZI DALAM," vol. 15, pp. 4–7, 2025.
- [3] N. Nurlaela, A. Pramono, A. Aminuddin, A. Romadin, and B. Hamka, "Pelatihan Penggunaan Prezi Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Publ. Pendidik.*, vol. 14, no. 1, p. 84, 2024.
- [4] K. Suryani and K. Khairudin, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Di Smk Muhammadiyah 1 Padang," *GERVASI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, p. 58, 2019.
- [5] R. D. Mahande, H. Ashari, J. D. Malago, and ..., "Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah melalui Pelatihan Canva untuk Peningkatan Media Pembelajaran Interaktif," *Teknovokasi ...*, vol. 3, no. 2, pp. 97–103, 2025.
- [6] Dyah and P. Wati, "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran pada Guru SD di Desa Nanggela Corresponding Author," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 6, pp. 915–919, 2023.
- [7] M. Nizaar, R. Rahmaniah, S. Maryani, and A. Afandi, "Peningkatan keterampilan menulis artikel ilmiah mahasiswa melalui workshop partisipatif dan pendampingan publikasi," vol. 10, no. April, pp. 1544–1553, 2026.
- [8] Hasnawiah and maslena, "Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Prestasi Belajar Sains Siswa," *J. Rev. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 167–172, 2024.
- [9] J. Pengabdian *et al.*, "Assistance for Teachers in Developing Learning Modules for Upper and Lower Elementary School Grades to Address Learning Loss in Elementary Schools in Natar District," vol. 4, no. 1, pp. 152–161, 2025.