

Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD

Rahmawati Eka Saputri*, Syavina, Natasya Amelia Apriliani, Gisha Triutami

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Abstrak: Guru dan peserta didik dapat menggunakan Canva, aplikasi online dengan berbagai *template* dan fitur menarik, untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan menarik. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahap: pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas guru SD. Menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode survei, data dikumpulkan melalui kuesioner dari guru SDN Kamal Muara 01 dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasilnya, mayoritas guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Canva. Guru merasakan peningkatan keterampilan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD.

Kata kunci: Canva, Bahan Ajar, Keterampilan, Kreativitas, Guru SD

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1113>

*Correspondence: Rahmawati Eka Saputri

Email: friskarosendaalista@gmail.com

Received: 6-11-2024

Accepted: 14-11-2024

Published: 30-11-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Teachers and learners can use Canva, an online application with various templates and interesting features, to make learning more creative and interesting. The service activities were carried out in three stages: introduction, implementation, and evaluation. This study aims to analyze the use of Canva application in improving the creativity of elementary school teachers. Using a quantitative approach and survey method, data were collected through questionnaires from teachers of SDN Kamal Muara 01 and analyzed with descriptive statistics. As a result, the majority of teachers have a positive perception of the use of Canva. Teachers felt an increase in their creativity skills in designing interesting and interactive learning media. This study concludes that Canva application has great potential to improve the creativity skills of elementary school teachers.

Keywords: Canva, Teaching Materials, Skills, Creativity, Elementary Teachers

Pendahuluan

Guru berperan penting dalam pendidikan dan pembentukan karakter siswa, sehingga peningkatan kompetensi mereka sangat diperlukan. Kreativitas guru merupakan standar yang sangat penting bagi guru. Kreativitas diperlukan dalam mengembangkan metode pembelajaran, materi pembelajaran dan penyajian kegiatan pembelajaran serta suasana kelas harus sesuai dengan karakteristik siswa. Sebagaimana diketahui, siswa mempunyai cara tersendiri dalam menyerap konten pembelajaran, ada siswa yang cepat menyerap materi dan pelajaran yang diajarkan guru namun ada juga siswa yang lambat menyerap

materi dan pelajaran yang di ajarkan guru. Seorang Guru harus mampu memberikan materi kepada siswa dengan cara yang menarik dan menghibur untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajarnya. Poin penting dalam proses perancangan pembelajaran menyangkut media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap guru dan siswa tetapi juga meningkatkan hasil belajar guru dan siswa. Artinya keberadaan media pembelajaran tidak hanya sekedar pelengkap kegiatan belajar mengajar tetapi juga memudahkan memberikan ilmu pengetahuan. Media pembelajaran memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa serta mendukung proses pembelajaran secara optimal. Dengan mengaktifkan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak, khususnya bermain gadget (teknologi dalam gadget) yang berhubungan dengan pembelajaran. Bentuk pembelajaran ini merupakan upaya dalam proses pembelajaran untuk menyeimbangkan kemajuan zaman dengan kebutuhan siswa masa kini (generasi milenial). Dengan menggunakan materi pembelajaran aplikasi Canva, menarik untuk membahas dampak kemajuan modern yang memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan manusia. Di bidang pendidikan, guru harus menguasai keterampilan baru yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan internet serta budaya visual siswa ketika belajar. Dalam konteks mempelajari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi efektivitas pelaksanaan pengajaran, seperti siswa, guru, bahan ajar, media yang digunakan, metode penilaian, serta kondisi dan lingkungan pembelajaran, yang semuanya saling berinteraksi dan berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan media Canva memberikan berbagai keuntungan, seperti membantu guru menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi secara visual, terutama untuk konsep-konsep abstrak. Canva juga sangat bermanfaat bagi siswa karena mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret melalui elemen-elemen visual yang menarik, sehingga membantu meningkatkan pemahaman, memperkuat daya ingat, dan memfokuskan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif bagi guru dan siswa. Supaya siswa bisa fokus pada pelajaran berkat tampilan yang menarik dan siswa dapat lebih fokus pada pelajaran.

Landasan Teori

1. Keterampilan Kreativitas

Keahlian mencerminkan kemampuan seseorang dalam melakukan tugas spesifik, baik fisik maupun mental. Keterampilan adalah kemampuan melaksanakan tugas dengan

mudah dan tepat, yang memerlukan kemampuan dasar. Keahlian mencerminkan kemampuan individu dalam melaksanakan tugas tertentu, baik yang bersifat fisik maupun mental. Sementara itu, keterampilan merujuk pada kemampuan untuk melaksanakan tugas dengan mudah dan tepat, yang dibangun berdasarkan kemampuan dasar yang dimiliki. Keduanya saling terkait, di mana keahlian sering kali diperoleh melalui latihan dan pengalaman, sementara keterampilan memungkinkan seseorang untuk menerapkan keahlian tersebut secara efektif dalam situasi nyata. Nuning Purnama Syarthini & Nasution., (2014) Pengaruh Pendidikan, Keterampilan, dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Mitra Pinasthika Mustika Finance Cabang Bengkulu. Skripsi. Universitas Bengkulu

Keahlian mencerminkan kemampuan seseorang melaksanakan tugas spesifik dengan mudah dan tepat. Kata kreativitas sering mendengar dan menggunakan kata kreativitas namun membentuk definisi kreativitas bukanlah hal yang mudah. Namun, tidak mudah untuk memberikan definisi kreativitas. Hanya saja dalam bidang psikologi, ada banyak definisi tentang kreativitas. Namun secara umum terdapat kesamaan mendasar dalam berekspresi, khususnya terkait aspek kreatif, yaitu hadirnya elemen-elemen baru, praktis dan bermanfaat. Kreativitas erat kaitannya dengan konsep dalam pengembangannya dalam empat aspek: manusia, motivasi, proses dan produk. Pada saat yang sama, pada tingkat individu, kreativitas muncul melalui interaksi unik individu dengan lingkungan. Menurut Torrance, kreativitas adalah proses mengidentifikasi, menguji, dan merevisi hipotesis masalah. Kemudian hipotesis direvisi dan diuji, dan akhirnya hasilnya dilaporkan. Mengkomunikasikan hasil.

Dalam konteks mempelajari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi efektivitas pelaksanaan pengajaran, seperti siswa, guru, bahan ajar, media yang digunakan, metode penilaian, serta kondisi dan lingkungan pembelajaran, yang semuanya saling berinteraksi dan berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan media Canva memberikan berbagai keuntungan, seperti membantu guru menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi secara visual, terutama untuk konsep-konsep abstrak. Menurut Hadiyati (2011), kreativitas adalah inisiatif dalam produk atau proses yang tepat, bermanfaat, dan bernilai sebagai panduan untuk menemukan hal baru. Susanto menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan sesuatu yang baru, baik ide maupun karya nyata, yang berbeda dari yang sudah ada. Dengan menggunakan Canva, guru dapat lebih mudah mewujudkan kreativitas ini dalam kegiatan pengajaran, sehingga membuat materi yang lebih menarik dan relevan. Canva juga sangat bermanfaat bagi siswa karena mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret melalui elemen-elemen visual yang menarik, sehingga

membantu meningkatkan pemahaman, memperkuat daya ingat, dan memfokuskan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif bagi guru dan siswa

Menurut Clark (1983) mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam 2 kelompok yakni:

- a. Faktor pendukung: Hal ini menunjukkan bahwa Canva telah menjadi alat yang efektif dan populer di kalangan pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Dengan fitur-fitur intuitif, guru dapat mendesain berbagai jenis materi, seperti presentasi, poster, dan infografis yang memikat perhatian. Canva memungkinkan pengintegrasian elemen visual seperti gambar dan grafik, yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang interaktif. Selain itu, alat ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyesuaikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal. Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, penggunaan Canva semakin penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan..
- b. Faktor penghambat: i. Kurangnya penghargaan terhadap fantasi, ii. Otoritarianisme, iii. Pemisahan kerja dan bermain, iv. Kurang keberanian dalam eksplorasi. (Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020 “Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) di Era Society 5.0”. Agustus 2020) <https://proseding.unma.ac.id> diakses 27 agustus 2024

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa sesuai dengan kompetensi dasar. Bahan ajar bisa berupa buku, LKS, pertunjukan, surat kabar, materi digital, kemasan, foto, atau diskusi, yang memperlancar proses pembelajaran dan memperluas pengalaman siswa.

Agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal, siswa tidak hanya dituntut untuk mengandalkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di dalam kelas, tetapi juga harus mampu terlibat secara aktif dengan berbagai materi yang relevan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Silberman, 2006). Dalam konteks ini, materi pendidikan berperan sebagai alat, perlengkapan, aktor, dan sarana yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, materi pendidikan tersebut memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk memperoleh berbagai informasi, pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan yang diperlukan sepanjang proses belajar mereka.

Melvin L. Silverman (2006: 24-25) mengemukakan pentingnya keefektifan materi dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan pelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan daya ingat siswa secara signifikan, serta membantu mereka untuk mengingat informasi dengan lebih lama. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak hanya bergantung pada keterampilan mendengar semata, tetapi juga aktif dalam membaca dan berpikir logis. Dengan mengintegrasikan aspek pendengaran dan visual, pesan yang disampaikan menjadi lebih kuat dan mudah dipahami. Selain itu, siswa cenderung memiliki preferensi yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang memanfaatkan beragam sumber daya, yang menjadikan proses belajar mereka lebih menarik dan efektif. Dengan menggunakan sistem dan metode pembelajaran yang berbeda, kita dapat lebih memperhatikan keberagaman minat belajar siswa. Namun, memang benar bahwa pembelajaran bukan sekedar tujuan atau sistem penyampaiannya saja, melainkan juga dilihat dari segi keterampilan

3. Canva

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang mudah digunakan bahkan oleh pemula sekalipun. Aplikasi ini dapat diakses baik dari *smartphone* maupun PC. Aplikasi Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan guru dalam mengajarkan materi kepada siswanya. Aplikasi ini juga menjadi media yang dapat mendukung siswa dalam membuat tugas yang memanfaatkan kreativitasnya dengan merancang tugas yang ada. Hal ini membuat pembelajaran online lebih mudah bagi guru dan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva memerlukan pertimbangan baik kelebihan maupun kekurangan. Aspek-aspek tersebut sangat mempengaruhi performa saat membuat media pembelajaran visual menggunakan aplikasi Canva. Setelah kita mengetahui kelebihan dan kekurangan menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran visual, kita juga perlu mengetahui seberapa efektif penggunaannya dalam bidang tersebut. Penggunaan Aplikasi Canva memiliki sejumlah *template* siap pakai yang dapat diedit pengguna kapan saja tanpa harus membuat desain dari awal. Aplikasi ini dapat diunduh dari Google Play Store atau dari *website* <https://www.canva.com>.

Keunggulan aplikasi Canva antara lain:

- 1) Dengan Canva, Anda bisa mudah membuat desain seperti poster, sertifikat, infografis, dan presentasi.
- 2) Aplikasi ini menawarkan berbagai *template* menarik, sehingga memudahkan Anda membuat desain. Cukup sesuaikan sesuai keinginan Anda dengan memilih *font*, warna, ukuran, gambar, dan lainnya.
- 3) Canva dapat diunduh di Android, iPhone, atau diakses langsung melalui web di laptop tanpa perlu mengunduh.

Kekurangan aplikasi Canva antara lain:

- 1) Aplikasi Canva membutuhkan jaringan internet yang stabil dan tepat.
- 2) Jika perangkat tidak memiliki internet, Canva tidak bisa digunakan untuk proses desain.
- 3) Canva menyediakan *template*, stiker, ilustrasi, dan *font*, baik berbayar maupun gratis. Namun, masih banyak pilihan gratis yang menarik. Pengguna bisa memanfaatkan kreativitas mereka untuk mendesain berbagai hal menarik dengan memadukan elemen-elemen yang tersedia.
- 4) Desain yang Anda pilih mungkin mirip dengan desain orang lain, seperti *template*, gambar, atau warna. Namun, itu tidak masalah, karena pengguna bebas memilih dan menyesuaikan desain sesuai keinginan.

Di era digital saat ini, teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva memudahkan guru membuat bahan ajar dengan berbagai *template* dan kemudahan penggunaan. dan elemen pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis persepsi dan pengalaman guru SDN Kamal Muara 01 Pagi dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai bahan ajar. Penelitian ini berfokus pada pemahaman bagaimana guru di SDN Kamal Muara 01 Pagi memandang dan mengimplementasi Canva dalam situasi pembelajaran.

Populasi sasaran penelitian ini hanya terdiri dari guru SD Negeri Kamal Muara 01 Pagi. Sampel penelitian terdiri dari seluruh guru SD Negeri Kamal Muara 01 Pagi yang bersedia mengisi kuesioner Google Form yang disediakan. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner online melalui Google Forms. Survei ini dirancang untuk mengumpulkan data persepsi dan pengalaman guru SDN Kamal Muara 01 Pagi dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai bahan ajar. Penelitian ini memperhatikan etika penelitian seperti persetujuan data dan kerahasiaan. *Informed consent* diperoleh dari guru sekolah dasar sebelum mengisi formulir Google. Kerahasiaan data yang dikumpulkan dari guru sekolah dasar terjamin. Metode penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif tentang persepsi dan pengalaman guru SD Negeri Kamal Muara 01 Pagi dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat pengajaran. Data ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana Canva dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar dan untuk mengidentifikasi area potensial untuk lebih mengembangkan penggunaan Canva di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kamal Muara 01 Pagi, dengan melibatkan seluruh guru sebagai responden. Data dikumpulkan secara daring melalui Google Form yang berisi kuesioner tentang Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kreativitas Guru SD.

Analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar guru di Sekolah Dasar Negeri Kamal Muara 01 Pagi telah menggunakan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar dan meningkatkan kreativitas sebagai guru SD.

Tabel 1. Hasil penelitian tentang Canva

Kategori	Frekuensi	Jumlah Jawaban	Jumlah Persentase
Sering	15	8	53,33%
Jarang-Jarang	15	7	46,67%
Tidak Pernah	15	-	-

Penggunaan Canva untuk Bahan Ajar dan Pelatihan Canva:

- Hasil dari tabel penelitian Canva 53,33% mereka menyatakan sering memanfaatkan aplikasi Canva untuk bahan ajar mereka.
- Hasil dari tabel penelitian Canva 46,67% mereka menyatakan jarang memanfaatkan Canva untuk bahan ajar mereka.
- Dari hasil tabel penelitian Canva tidak ada yang tidak pernah memanfaatkan Canva untuk bahan ajar mereka.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kreativitas Guru

Kategori	Frekuensi	Jumlah Jawaban	Jumlah Persentase
Sering	15	10	66,67%
Jarang-Jarang	15	3	20%
Tidak Pernah	15	2	13,33%

Kreativitas dalam Desain:

- Hasil dari tabel penelitian kreativitas Guru 66,67% menyatakan mereka sering menggunakan *template* power point Canva.
- Hasil dari tabel penelitian kreativitas guru 20% menyatakan mereka sering membuat power point desain kreatif sendiri.
- Hasil dari tabel penelitian kreativitas guru 13,3% menyatakan mereka jarang membuat power point dengan desain kreatif sendiri

Hasil penelitian mengenai penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 53,33%, sering memanfaatkan aplikasi Canva untuk bahan ajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa Canva telah berkembang menjadi salah satu alat yang sangat efektif dan populer di kalangan pendidik dalam upaya menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mudah dipahami oleh siswa. Dengan fitur-fitur intuitif yang ditawarkan, para guru dapat dengan mudah mendesain berbagai jenis materi, mulai dari presentasi hingga poster dan infografis yang memikat perhatian. Penggunaan Canva memungkinkan pengintegrasian berbagai elemen visual seperti gambar, grafik, dan ikon, yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menyajikan informasi secara interaktif dan menarik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya terlibat secara visual, tetapi juga lebih mampu memahami dan mengingat konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, Canva memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyesuaikan materi dengan gaya belajar yang berbeda, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran menjadi semakin relevan dan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Di sisi lain, 46,67% responden mengindikasikan bahwa mereka jarang memanfaatkan Canva. Meskipun angka ini masih menunjukkan adanya pengguna, hal ini bisa menjadi tanda bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi ini. Mungkin ada berbagai faktor yang mempengaruhi rendahnya frekuensi penggunaan, seperti kurangnya pelatihan atau pemahaman mengenai fitur-fitur Canva yang dapat meningkatkan kualitas bahan ajar. Bahkan, tidak ada responden yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah memanfaatkan Canva. Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah diadopsi setidaknya dalam kapasitas minimal oleh semua responden, mengindikasikan potensi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan alat ini dalam pendidikan.

Selanjutnya, dalam aspek kreativitas desain, hasil penelitian menunjukkan bahwa 66,67% guru sering menggunakan *template* PowerPoint yang disediakan oleh Canva. Hal ini menunjukkan bahwa guru cenderung mencari kemudahan dalam proses pembuatan materi ajar. Penggunaan *template* dapat menghemat waktu dan usaha, serta memberikan hasil visual yang menarik dengan cepat. Namun, hal ini juga menunjukkan bahwa ada ketergantungan pada *template* yang ada, yang mungkin dapat menghambat pengembangan kreativitas guru dalam menciptakan desain yang lebih orisinal.

Bahkan sebaliknya, hanya 20% guru yang sering membuat desain PowerPoint kreatif sendiri, dan 13,3% menyatakan jarang melakukannya. Angka-angka ini menunjukkan

bahwa meskipun ada beberapa guru yang mampu dan mau berinovasi, sebagian besar masih memilih untuk menggunakan *template* daripada menciptakan desain dari nol. Ini bisa jadi disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri dalam keterampilan desain grafis atau waktu yang terbatas untuk eksplorasi kreativitas.

Simpulan

Siswa dan guru tertarik menggunakan Canva dalam pembelajaran untuk memudahkan pemahaman materi. Penggunaan media pembelajaran khususnya Canva mendukung proses belajar siswa dan meningkatkan motivasinya. Melalui media Canva tersebut, siswa juga dapat termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, mendorong semangat dan kreativitas siswa dalam belajar, serta memastikan mereka tidak pernah bosan dengan materi yang diberikan oleh pendidik. Media Canva mudah diakses oleh siswa dari semua tingkatan. Canva memungkinkan guru untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa, namun juga memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi yang menarik. Canva in Learning membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting di dunia saat ini.

Daftar Pustaka

- Clark, R. E. (1983). Reconsidering research on learning from media. *Review of Educational Research*, 53(4), 445-459.
- Gurudisdn, P. (2022). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Digital*, 2(1), 47-54.
- Hadiyati, E. (2011). Kreativitas adalah inisiatif dalam produk atau proses yang tepat, bermanfaat, dan bernilai sebagai panduan untuk menemukan hal baru. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Kreativitas*, 7(2), 123-134.
- Malik, M. C. (2021). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pengembangan diri remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February). <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750>
- Mustofa, H., & Haryono, E. (2023). Peningkatan kreativitas dan efektivitas belajar melalui aplikasi Canva dalam Kurikulum Merdeka. *Al Fattah Ejournal SMA Al Muhammad Cepu*, 3(03), 42-54.
- Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA. (2020, Agustus). Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs) di Era Society 5.0. Diakses dari <https://proseding.unma.ac.id>

- Silberman, M. L. (2006). *Active training: A handbook of techniques, designs, case examples, and tips*. John Wiley & Sons.
- Syarthini, N. P., & Nasution, M. (2014). *Pengaruh pendidikan, keterampilan, dan pengalaman kerja terhadap kinerja karyawan PT. Mitra Pinasthika Mustika Finance Cabang Bengkulu*. Skripsi, Universitas Bengkulu.