

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS GURU

Dinda Claudia Risal Denggo¹, Cayati², Perawati Bte Abustang³, Nurhadifah Amaliyah⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Megarezky^{1,2,3,4}

Surel: dindaclaudiarisaldenggo@gmail.com

Abstract: *This study aims to see the effect of using the Canva application on teacher creativity using a quantitative approach with an ex post facto research type. Respondents in this study were class teachers and subject teachers at SDN Bawakaraeng 1 Makassar City with a sample size of 24 teachers. The sampling technique used was the saturated sample technique, by taking the entire population as a sample. The results of the study were divided into descriptive analysis and inferential analysis. It can be concluded that H₀ is rejected and H₁ is accepted so that it can be said that the use of the Canva application has an effect on teacher creativity.*

Keyword: *Canva application, creativity of teachers and elementary schools*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas guru menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Responden dalam penelitian ini merupakan guru kelas dan guru bidang studi di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar dengan jumlah sampel sebanyak 24 guru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, dengan mengambil seluruh populasi sebagai sampel. Hasil penelitian dibagi menjadi analisis deskriptif dan analisis inferensial dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi canva berpengaruh terhadap kreativitas guru.

Kata Kunci: Aplikasi canva, kreativitas guru dan sekolah dasar

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Bagaskara, 2020).

Dunia pendidikan tidak terlepas pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama pada era

sekarang dimana dunia pendidikan sedang gencar-gencarnya dalam membuat perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi terutama pada penerapan kurikulum merdeka. Untuk membuat sistem pendidikan yang lebih baik, harus didukung dengan sarana prasarana, untuk peningkatan profesionalisme sumber daya manusia yaitu guru, selain itu untuk menghasilkan siswa yang menilai kemampuan abad ke-21 tentunya dibutuhkan kemampuan TIK yang luar biasa, dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan (Sama' dkk., 2022).

Pesatnya perkembangan teknologi, guru juga dituntut harus memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi. Media yang digunakan guru dan siswa memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran, dimana materi yang dimuat menggunakan aplikasi, salah satunya adalah canva (Rahmatullah dkk., 2020).

Maka dari itu, guru harus mampu memberikan perangkat pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif untuk siswa melalui teknologi. Guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam menyusun materi pelajaran, mengatur kegiatan pembelajaran, dan melakukan evaluasi yang sesuai dengan rancangan kurikulum dan keadaan saat ini (Sri dkk., 2022). Kebutuhan guru untuk merancang perangkat pembelajaran merupakan tantangan yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Pratiwi dkk., 2023). Tidak hanya perlu ada hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan bersama, tetapi juga harus disesuaikan dengan lingkungan sekolah, sarana dan prasarana yang ada, dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu perkembangan siswa secara keseluruhan (Cayati dkk., 2022).

Selain itu, tantangan lainnya adalah beberapa guru masih kurang mampu dalam penggunaan *website* dan aplikasi yang dapat menunjang kreativitas guru dalam pembuatan perangkat pembelajarannya bahkan beberapa guru juga masih menganggap penggunaan *website* dan aplikasi-aplikasi itu sangat rumit. Hal ini menyebabkan kurangnya pemikiran tentang pembelajaran dan keterampilan yang dapat diwariskan kepada anak-anak dalam jangka panjang (Martini dkk., 2023). Sementara itu, dunia pendidikan

abad-21 terus berkembang dalam teknologi informasi dan komunikasi telah banyak memberikan inovasi terbaru yang membantu mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas (Purwasi & Refianti, 2022). Salah satunya adalah aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif.

Penggunaan perangkat pembelajaran yang didesain dan digunakan dengan benar, sehingga perangkat pembelajaran menjadi salah satu tujuan pembelajaran dan merupakan alat perantara yang mengantarkan siswa mengenal teknologi (Basri dkk., 2023). Untuk memungkinkan siswa berinteraksi dengan berbagai sumber belajar, guru bertanggung jawab untuk menyediakan, menunjukkan, dan mendorong mereka (Amaliyah, Nurhaeda, dkk., 2022). Maka dengan itu guru harus mampu memberikan perangkat pembelajaran yang dapat membangkitkan kreatif dan keaktifan siswa dengan memberikan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi, namun sebelum itu guru harus kreatif terlebih dahulu dengan melekat terhadap teknologi. Apalagi di era yang serba digital dimana guru dengan hanya memerlukan HP atau komputer dalam membuat perangkat pembelajaran.

Maka dari itu, kreativitas guru sangat penting untuk menunjang pembelajaran. Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk mengembangkan ide atau gagasan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang berbeda yang memenuhi kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda dari siswa mereka (Istiqomah, Nur dkk., 2023). Guru yang menjadi fasilitator dalam pembelajaran sudah seharusnya memberikan pembelajaran yang dapat mencakup karakter siswanya salah satunya melalui kreativitasnya dalam

pembelajaran. Kemampuan guru untuk menghasilkan ide atau produk baru untuk membantu peran mereka dalam proses pembelajaran dikenal sebagai kreativitas guru (Harpeni Dewantara dkk., 2020). Pembelajaran kreatif dalam kelas akan menghasilkan siswa yang kreatif sehingga siswa yang kreatif biasanya memiliki kemampuan yang lebih baik dan lebih tangguh daripada siswa yang tidak kreatif (Fitriyani dkk., 2021). Guru harus kreatif dalam menentukan dan membuat metode, strategi, dan media untuk membantu siswa mencapai kompetensi tertentu (Julrissani dkk., 2020).

Sehingga aplikasi canva diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap kreativitas guru. Aplikasi canva dapat dengan mudah diakses menggunakan HP ataupun komputer, selain itu canva juga dapat membuat guru lebih bebas berkreasi dalam membuat perangkat ajarnya. Dari beberapa penelitian bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai alat bantu guru dalam membuat perangkat ajar yang termasuk materi dan media pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain peningkatan yang signifikan pada guru, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar dan pada peningkatan motivasi belajar siswa. Sehingga aplikasi canva bisa menjadi salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas dalam membuat media serta peningkatan motivasi belajar siswa.

Canva sendiri adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat presentasi, poster, dokumen, media sosial, dan konten visual lainnya. Selain itu, ada berbagai template desain yang tersedia di aplikasi, mulai dari yang gratis (*free*) hingga yang

berbayar (*pro*). Berbagai macam desain dapat dibuat dengan canva, seperti brosur, iklan, presentasi, video, dan infografik tersedia di *web*, *Android*, dan *iPhone* (Yuliana dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui pengamatan dan wawancara di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar, guru-guru sebanyak 24 guru sudah memanfaatkan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi khususnya aplikasi canva. Namun belum ada pengukuran yang dilakukan untuk melihat pengaruh dari aplikasi canva terhadap kreativitas guru di SD Bawakaraeng 1 Kota Makassar, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lanjut. Maka dari itu tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas guru di SD Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh dari penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas guru di SD Bawakaraeng 1 Kota Makassar.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pendekatan kuantitatif menurut (Priadana & Sunarsi, 2021) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan gejala secara menyeluruh dan kompleks melalui pengumpulan data dari latar alami. Tempat Lokasi penelitian ini yakni di SD Negeri Bawakaraeng 1 Semester Genap Tahun Ajaran 2025. Jl. Gunung Bawakaraeng No. 150, Barana, Kec. Makassar, Kota Makassar, Sulawesi

Selatan. Waktu penelitian dilakukan pada Semester Genap.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh guru UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 yaitu sebanyak 24 guru yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang studi. Sampel dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari populasi dengan teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah dengan teknik pengambilan sampel sensus (*sampling jenuh*) yaitu sebanyak 24 guru.

Adapun alur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Figure 1 Alur Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah Angket aplikasi canva dan Angket kreativitas guru. Survei ini menggunakan skala penilaian 1 hingga 5 untuk setiap pertanyaan dan memberikan lima pilihan jawaban bagi responden untuk menentukan jawabannya secara eksplisit. Angket aplikasi canva terdiri dari 22 item tertulis, angket kreativitas guru terdiri dari 24 item tertulis. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan indikator pada masing-masing variabel penelitian.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum

atau generalisasi deskriptif statistik. Kemudian pada analisis statistik inferensial dimulai dengan uji prasyarat statistik dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis statistik. Adapun uji prasyarat statistic meliputi uji normalitas data, uji linearitas, dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Berdasarkan skor yang didapatkan dari instrument yang digunakan untuk mengukur penggunaan aplikasi canva berada pada kategori cukup baik dengan interval skor 60 – 75 sebanyak 5 orang, kategori baik yaitu pada interval skor 76 – 85 sebanyak 13 orang dan kategori sangat baik yaitu pada interval skor 86 – 100 sebanyak 6 orang. Pada penjelasan dari tabel hasil perhitungan di atas frekuensi terbanyak berada pada kategori baik.

Adapun pada analisis deskriptif kreativitas guru diketahui bahwa skor yang didapatkan dari instrument yang digunakan untuk mengukur kreativitas guru berada pada kategori cukup kreatif dengan interval skor 60 – 75 sebanyak 7 orang, kategori kreatif yaitu pada interval skor 76 – 85 sebanyak 10 orang dan kategori sangat kreatif yaitu pada interval skor 86 – 100 sebanyak 7 orang. Pada penjelasan dari tabel hasil perhitungan di atas frekuensi terbanyak berada pada kategori kreatif.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan melalui uji hipotesis dengan menggunakan teknok regresi sederhana dan uji F yang dilakukan setelah uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji

normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas.

Berdasarkan hasil uji normalitas data melalui SPSS di atas, maka diperoleh hasil pengujian yang menunjukkan nilai signifikan pada kolom *one-sample Kolmogorov-smirnov test* untuk variabel aplikasi canva dan kreativitas guru sebesar 0,984. Sehingga disimpulkan bahwa data di atas berdistribusi normal karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,984 \geq 0,05$).

Berdasarkan hasil uji homogenitas data melalui SPSS, maka diperoleh hasil pengujian yang menunjukkan nilai signifikan pada kolom *levene's test of homogeneity of variances* untuk variabel aplikasi canva dan kreativitas guru sebesar 0,552. Sehingga disimpulkan bahwa hasil pengujian homogenitas terpenuhi.

Adapun hasil uji linearitas data melalui SPSS pada, maka diperoleh hasil pengujian yang menunjukkan nilai signifikan pada kolom *Deviation from Linearity* untuk variabel aplikasi canva dan kreativitas guru sebesar 0,194. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan aplikasi canva dan kreativitas guru.

Setelah dilakukan uji noermalitas, homogenitas dan linearitas yang memenuhi syarat. Maka dilakukan uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Anova

ANOVA ^a		
Model		Sig.
1	Regression	,000 ^b

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 1 di atas bahwa pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas guru di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar dapat

dilihat dengan membandingkan nilai signifikan (sig) dengan nilai alpha (α). Hasil pengujian anova pada tabel diatas menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi canva berpengaruh terhadap kreativitas guru.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada para guru, sebagian besar responden menyatakan bahwa penggunaan Canva sangat membantu dalam proses pembuatan perangkat pembelajaran, seperti poster, infografis, dan presentasi. Canva dinilai mudah digunakan, memiliki banyak template menarik, dan memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan desain sesuai dengan kebutuhan materi ajar. Aplikasi canva berpengaruh terhadap kreativitas yang ditandai dengan hasil analisis data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan aplikasi Canva dan tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan menunjukkan bahwa nilai korelasi sesuai dengan kriteria minimal. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi canva (X) dengan kreativitas guru (Y) di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar.

Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan peneliti bahwa "ada pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas guru di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar" dapat diterima secara ilmiah dengan data yang ada yang telah dikumpulkan. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva memberikan

pengaruh positif terhadap kreativitas guru.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arifin dkk., 2024) yang menyatakan bahwa dengan judul “Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva”, mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi canva terhadap peningkatan kreativitas guru PAUD di Tangerang. Guru PAUD yang menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru PAUD yang tidak menggunakan aplikasi canva.

Hal ini menguatkan temuan dalam penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi canva tidak hanya memberikan kemudahan dalam merancang perangkat pembelajaran, tetapi juga mampu merangsang ide-ide kreatif guru dalam menyusun perangkat yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan fitur-fitur desain yang tersedia di canva, guru menjadi lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai bentuk perangkat pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa canva merupakan salah satu alat bantu digital yang efektif dalam mendorong peningkatan kreativitas guru di berbagai jenjang pendidikan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ahmadillah dll., 2023) juga memperkuat penelitian ini. Dalam artikelnya menunjukkan bahwa variabel aplikasi canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas calon pemimpin guru ditandai dengan analisis produk momen menunjukkan hubungan

yang sedang antara kedua variabel, mendukung hipotesis yang diajukan. Penggunaan aplikasi canva berpengaruh positif terhadap kreativitas calon guru penggerak. Hasil dari penelitian ini, merekomendasikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai solusi yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kreativitas calon guru penggerak dalam pembuatan konten pembelajaran.

Hasil penelitian "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Guru Sekolah Dasar" yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar semakin mempertegas bahwa pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi desain seperti Canva, berperan penting dalam mendorong peningkatan kreativitas guru. Temuan ini sekaligus memperkaya penelitian sebelumnya yang membahas integrasi teknologi dalam pendidikan, serta menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi yang tepat dapat membawa dampak positif terhadap inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kreativitas guru di sekolah dasar. Pemanfaatan canva tidak hanya mempermudah guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendorong lahirnya ide-ide kreatif yang berdampak pada kualitas proses belajar mengajar. Temuan ini menunjukkan pentingnya dukungan terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan kompetensi profesional guru di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan aplikasi

canva terhadap kreativitas guru di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Peneliti menarik kesimpulan bahwa gambaran kreativitas guru di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar berada pada kategori baik dan aplikasi canva menunjukkan gambaran dengan kategori baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas guru di SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi canva berpengaruh terhadap kreativitas guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan maksimal. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Cayati, M.Pd dan Ibu Perawati Bte Abustang, M.Pd sebagai dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Ibu Dr. Nurhadifah Amaliyah, M.Pd selaku ketua prodi PGSD Universitas Megarezky yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini. Kepala sekolah, guru dan staf sekolah yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama proses pengumpulan data.

DAFTAR RUJUKAN

- Amaliyah, N., Nurhaeda, & Cayati. (2022). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri pada Siswa Kelas II SD Inpres Lappatemma Kabupaten Barru. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan*
- Humaniora*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.37289/kapasa.v2i1.113>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Bagaskara. (2020). Mengenal UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). In *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis* (Vol. 2, Issue 1, pp. 39–45).
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Cayati, Fatimah, W., Alam, S., & Rahayu, S. K. (2022). Efektivitas Penerapan Model Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Barombong III Kota Makassar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 510–517.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan*

- Pembelajaran*, 7(1), 97.
<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Harpeni Dewantara, A., Amir, & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Istiqomah, Nur, A., Lestari, W., Tria Anggraeni, F., & Tri Puji Utami, W. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No(2), 10–18.
- Julrissani, J., Parid, M., & Kusainun, N. (2020). Membangun Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Tematik Di Sd Muhammadiyah Karangbendo. *El Midad*, 12(1), 1–17.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i1.1757>
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 25831–25838.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Pascal Books* (Vol. 11, Issue 1). Pascal Books.
<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81.
<https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Sri, W., Koryna, A., & Christina, E. N. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712.
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran

- Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Amaliyah, N., Nurhaeda, & Cayati. (2022). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri pada Siswa Kelas II SD Inpres Lappatemu Kabupaten Barru. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 9–14.
<https://doi.org/10.37289/kapasa.v2i1.113>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Bagaskara. (2020). Mengenal UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). In *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis* (Vol. 2, Issue 1, pp. 39–45).
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103.
<https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Cayati, Fatimah, W., Alam, S., & Rahayu, S. K. (2022). Efektivitas Penerapan Model Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Barombong III Kota Makassar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 510–517.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97.
<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Harpeni Dewantara, A., Amir, & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Istiqomah, Nur, A., Lestari, W., Tria Anggraeni, F., & Tri Puji Utami, W. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No(2), 10–18.
- Julrissani, J., Parid, M., & Kusainun, N. (2020). Membangun Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Tematik Di Sd Muhammadiyah Karangbendo. *El Midad*, 12(1), 1–17.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i1.1757>
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan

- Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 25831–25838.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Pascal Books* (Vol. 11, Issue 1). Pascal Books.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Sri, W., Koryna, A., & Christina, E. N. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>