



Fathurrahman Nul
 Hakim¹
 Nadiah²
 Maria Ulfah³

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Abstrak

Latar belakang Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik di SMK Pelita Tiga Jakarta. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting abad 21 yang perlu dikembangkan sejak dini, terutama dalam lingkungan sekolah menengah kejuruan yang menuntut siswa mampu berpikir inovatif dan solutif. Peneliti telah melakukan observasi sederhana bahwasanya di SMK Pelita Tiga Jakarta masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran terutama media Canva. Oleh karena itu alasan peneliti ini karena ingin mengetahui bagaimana Guru dan Kepala Sekolah mengatasinya dalam hal ini, apa saja hambatan serta Solusi yang pihak sekolah dan berikan. Yang bertujuan agar peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan maximal selama proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru, peserta didik, dan kepala sekolah. Media pembelajaran yang diterapkan mencakup media digital seperti Canva, video pembelajaran interaktif, dan presentasi kreatif berbasis teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran secara efektif dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan minat belajar, serta memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan secara mandiri. Kreativitas peserta didik terlihat melalui kemampuan mereka dalam merancang tugas visual, menyampaikan pendapat, dan menciptakan solusi dari permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, media pembelajaran terbukti memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kreativitas, Media Canva, Peserta Didik.

Abstract

This study aims to determine how the implementation of learning media affects the improvement of students' creativity at SMK Pelita Tiga Jakarta. Creativity is one of the essential 21st-century skills that needs to be developed from an early stage, especially in vocational high school environments where students are required to think innovatively and provide solutions. Preliminary observations revealed that some students at SMK Pelita Tiga Jakarta still face difficulties in learning when using learning media, particularly Canva. Therefore, the researcher sought to explore how teachers and the principal address this issue, what obstacles they encounter, and what solutions are provided by the school to ensure that students continue to receive maximum benefit from learning media during the teaching and learning process. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The research subjects consist of teachers, students, and the school principal. The learning media implemented include digital tools such as Canva, interactive learning videos, and technology-based creative presentations. The findings show that the effective use of learning media can encourage students' active participation, increase learning interest, and provide opportunities for students to express ideas and thoughts independently.

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Jakarta
 email: fathurbedul@gmail.com¹, nadiahdiyaa@gmail.com², ulfah1491@gmail.com³

Students' creativity is reflected in their ability to design visual assignments, express opinions, and develop solutions to given problems. Thus, learning media play an important role in supporting the enhancement of students' creativity. Therefore, teachers are encouraged to continuously develop and utilize innovative learning media to make the learning process more engaging, meaningful, and relevant to current developments..

Keywords: Learning Media, Creativity, Canva, Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan lembaga yang sasarannya yakni menumbuhkan, menanamkan kebiasaan dan perbuatan individu yang terfokus pada ilmu serta apresiasi pribadi demi menyiapkan sebuah golongan kelompok. Salah satu metode pengajaran yang efektif, baik, dan sesuai kemajuan teknologi adalah penggunaan sarana pengajaran untuk pedoman dalam metode pembelajaran. Maka dari itu, sarana pembelajaran adalah perangkat untuk tahapan pembelajaran, pendidik dan siswa dapat mengimplementasikan pembelajaran agar mendapatkan keahlian baru serta melahirkan sesuatu terhadap penggunaan sarana pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan terutama pendidikan formal salah satunya ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu dengan cara menumbuhkan kreativitas pada diri siswa itu sendiri. Mengembangkan kreativitas peserta didik juga memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara.

Globalisasi adalah proses dimana perubahan-perubahan dalam masyarakat terjadi di seluruh dunia tanpa mengenal batasan waktu. Banyak perkembangan yang terjadi di segala aspek kehidupan manusia akibat globalisasi. Terutama kemajuan teknologi informasi dan komunikasi erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dipandang sebagai evolusi pengetahuan manusia, oleh karena itu perkembangan ini juga patut kita manfaatkan dalam bidang Pendidikan.

Salah satu perangkat yang hadir dalam membantu pembelajaran adalah media canva, canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan canva tidak hanya mempermudah guru, tetapi juga siswa dalam proses pembelajaran. Canva membantu dalam mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan memberikan manfaat. Desain yang dihasilkan menggunakan canva mampu dalam mengoptimalkan motivasi siswa dalam pembelajaran melalui penyajian materi pengajaran yang menarik.

Kreativitas peserta didik adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, pemikiran yang berbeda, serta solusi yang bermanfaat dalam berbagai situasi. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan seni, tetapi juga dalam cara peserta didik menyelesaikan masalah, mengerjakan tugas, dan memahami materi pembelajaran. Kreativitas sangat penting dikembangkan karena membantu peserta didik lebih aktif dalam proses belajar, berani mencoba hal-hal baru, dan tidak cepat menyerah ketika menghadapi kesulitan. Dengan kreativitas, peserta didik dapat menemukan cara belajar yang sesuai dengan gaya mereka, sehingga materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami.

Setelah melakukan Pra – Observasi Kreativitas peserta didik di sekolah SMK Pelita Tiga Jakarta masih terbilang kurang dan sering menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat siswa, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Kondisi ini menuntut adanya inovatif dalam penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. (M. Irfan Syafarilhuda, S.Pd, Kepala Sekolah SMK Pelita Tiga Jakarta)

Kreativitas memiliki peran penting dalam pengembangan akademik dan pribadi siswa, meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, kemampuan berpikir kritis, dan perkembangan kognitif secara keseluruhan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pentingnya kreativitas semakin terasa seiring dengan tuntutan globalisasi yang mengedepankan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif.

Bahwa dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Media pembelajaran membantu menciptakan suasana

belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menghasilkan ide-ide baru. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti gambar, video, infografis, dan aplikasi pembelajaran seperti Canva, dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar dan berani mengeksplorasi materi dengan cara kreatif. Selain itu, media pembelajaran juga membantu peserta didik dalam memvisualisasikan materi yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti "Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di SMK Pelita Tiga Jakarta", dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara mendalam situasi dan kondisi suatu fenomena secara alami. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai permasalahan yang diteliti berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber yang relevan, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung situasi dan kondisi objek penelitian, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen, arsip, foto, serta catatan yang relevan sebagai data pendukung. Untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi dengan mengintegrasikan berbagai sumber data, metode, dan perspektif teori. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang mencakup empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menghimpun seluruh informasi yang relevan, reduksi data dilakukan untuk menyaring dan memfokuskan data sesuai tujuan penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi, tabel, atau gambar, dan tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan merumuskan temuan penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis serta memverifikasi kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di SMK Pelita Tiga Jakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran sentral dalam menunjang proses belajar mengajar di SMK Pelita Tiga Jakarta, khususnya dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Dari wawancara dengan siswa, guru, dan kepala sekolah, ditemukan bahwa media berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi berbagai gaya belajar seperti visual, auditori, dan kinestetik.

Peserta didik menilai bahwa penggunaan media seperti video, gambar, diagram, infografis, dan aplikasi interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, serta mendorong keterlibatan aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Citra Oktaviani Rahman dan Ramadhan Septiansyah yang menegaskan bahwa media dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menyajikan materi secara lebih jelas.

Dari perspektif guru, sebagaimana disampaikan oleh Sharfina Dini Nadilah, S.Pd, media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dan platform digital lainnya memungkinkan visualisasi konsep yang kompleks serta menumbuhkan keterlibatan siswa. Sementara itu, kepala sekolah, M. Irfan Syafarilhuda, S.Pd, memandang media pembelajaran sebagai strategi inovatif yang mendorong minat belajar, meningkatkan motivasi, dan melatih keterampilan berpikir kritis serta kreativitas siswa. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen strategis yang mampu meningkatkan efektivitas, kualitas, dan daya tarik pembelajaran. Secara praktis, keterlibatan siswa dalam pembuatan media, seperti poster, video, atau presentasi juga memperkuat dimensi kreatif dalam pembelajaran.

a. Peran Media Pembelajaran

Seiring perkembangan teknologi, media digital menjadi pilihan utama di SMK Pelita Tiga Jakarta. Peserta didik mengakui bahwa media digital memberikan banyak ide, fitur, dan platform untuk mengeksplorasi gagasan baru, seperti yang disampaikan Sekar Ayu dan Citra Oktaviani Rahman. Media digital juga memudahkan kolaborasi daring, pembuatan konten kreatif (video, animasi, desain grafis), serta menyediakan sumber daya yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif.

Guru menilai media digital efektif dalam memfasilitasi pembelajaran interaktif dan evaluasi mandiri siswa. Kepala sekolah menambahkan bahwa penggunaan PowerPoint, Canva, video pembelajaran, dan aplikasi kuis interaktif membuat pembelajaran lebih atraktif, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media digital tidak hanya memperluas akses informasi, tetapi juga mengasah keterampilan kreatif, kolaboratif, dan inovatif siswa, yang sangat penting di era digital.

b. Media yang digunakan dalam Pembelajaran

Jenis media yang digunakan guru di SMK Pelita Tiga Jakarta sangat bervariasi, mulai dari media cetak (buku, modul, lembar kerja), media visual (gambar, peta konsep, poster), media audio (rekaman, lagu), media audiovisual (video, animasi), hingga media digital interaktif (Canva, PowerPoint, Kahoot, Quizizz, YouTube). Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

Peserta didik mengaku lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan media visual atau digital yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Guru memanfaatkan kombinasi media cetak dan digital untuk menjelaskan konsep abstrak, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan interaksi. Meskipun demikian, terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kesiapan siswa dalam menggunakan media digital. Kepala sekolah mendorong penggunaan media yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan telah memberikan dukungan fasilitas seperti akses internet dan proyektor di beberapa kelas. Hal ini menunjukkan adanya komitmen sekolah untuk mengintegrasikan media pembelajaran sebagai bagian dari strategi pengajaran.

Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Dalam proses Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran tentu selalu ada Upaya meningkatkan kreativitas peserta didik dan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas peserta didik.

a. Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara, upaya peningkatan kreativitas dilakukan melalui penerapan metode belajar yang variatif seperti mind mapping, diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, hingga penggunaan media digital. Peserta didik mengungkapkan bahwa kebebasan dalam berekspresi, mencoba berbagai cara belajar, serta mencari inspirasi dari sumber luar seperti media sosial menjadi pendorong utama munculnya ide-ide kreatif.

Strategi guru yang teridentifikasi dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan (Piaget, 1972). Kepala sekolah juga berperan menyediakan sarana, fasilitas, serta ruang ekspresi melalui kegiatan ekstrakurikuler dan lomba-lomba. Hal ini sesuai dengan teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner (1979) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung akan memfasilitasi perkembangan optimal potensi peserta didik.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Peserta Didik

Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua kategori utama faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang saling berkaitan dan membentuk lingkungan belajar yang memfasilitasi atau menghambat perkembangan ide-ide baru. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi, rasa percaya diri, bakat, kecerdasan, serta kondisi fisik dan

mental. Peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih gigih dalam mencari pemahaman mendalam dan berani mencoba strategi belajar yang berbeda. Motivasi, baik yang muncul dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), menjadi pendorong utama bagi siswa untuk terus bereksperimen dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Rasa percaya diri memberi keberanian untuk menyampaikan ide-ide kreatif, sementara bakat dan kecerdasan mempengaruhi kualitas hasil karya yang dihasilkan. Kondisi fisik dan mental yang sehat juga menjadi fondasi penting karena peserta didik yang sehat secara jasmani dan emosional mampu berkonsentrasi dan berpikir jernih dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori self-efficacy Bandura (1997) yang menekankan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri akan menentukan tingkat usaha dan ketekunan seseorang dalam menghadapi tantangan.

Selain itu, faktor eksternal juga memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas. Dukungan guru yang ditunjukkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang variatif, pemberian umpan balik positif, dan penyediaan ruang untuk berekspresi dapat mendorong peserta didik untuk berpikir di luar kebiasaan. Keluarga berkontribusi melalui dukungan moral, penyediaan sarana belajar, dan pembentukan nilai-nilai yang menghargai kreativitas. Teman sebaya menjadi sumber inspirasi dan motivasi melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan diskusi yang memperkaya perspektif. Metode pembelajaran interaktif seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis desain terbukti efektif dalam merangsang daya cipta peserta didik. Fasilitas belajar yang memadai, lingkungan sekolah yang kondusif, serta pemanfaatan teknologi secara positif menjadi katalisator dalam proses kreatif, meskipun tetap memerlukan pendampingan agar teknologi digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Hubungan antara faktor internal dan eksternal bersifat saling melengkapi. Peserta didik yang memiliki motivasi dan rasa percaya diri tinggi akan lebih mudah mengembangkan kreativitas jika didukung oleh lingkungan yang kondusif. Sebaliknya, potensi internal yang kuat dapat terhambat jika lingkungan belajar tidak menyediakan ruang ekspresi atau fasilitas yang memadai. Hal ini sesuai dengan teori humanistik Abraham Maslow (1943), yang menempatkan aktualisasi diri sebagai puncak kebutuhan manusia. Kreativitas hanya dapat berkembang optimal jika kebutuhan dasar seperti rasa aman, penghargaan, dan kesempatan untuk berekspresi terpenuhi. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas peserta didik memerlukan kolaborasi antara potensi diri dengan dukungan dari guru, keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial secara berkesinambungan.

c. Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas peserta didik karena mereka bukan hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, inspirator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Kreativitas peserta didik perlu dikembangkan agar mereka mampu berpikir kritis, menghasilkan ide-ide baru, dan memecahkan masalah secara inovatif. Berdasarkan wawancara dengan Sekar Ayu, peserta didik kelas XI MPLB, guru berperan memberikan ruang dan kebebasan bagi siswa untuk berkreasi, menyusun tugas-tugas yang menantang, serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan membuat peserta didik tidak takut mengemukakan pendapat maupun mencoba hal-hal baru. Hal ini selaras dengan pendapat Citra Oktaviani Rahman, peserta didik kelas XI MPLB, yang menekankan bahwa guru dapat mendorong pertanyaan, memberi kebebasan berekspresi, dan memanfaatkan metode pembelajaran inovatif. Baginya, guru berperan krusial dalam membuka ruang eksplorasi, mendampingi, memotivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Perspektif serupa juga diungkapkan oleh Sharfina Dini Nadilah, guru Pendidikan Agama Islam, yang menegaskan bahwa guru tidak hanya mengajar materi, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan potensi kreatif mereka. Menurutnya, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif merupakan langkah awal penting agar siswa merasa nyaman untuk berpendapat tanpa takut salah. Ia mempraktikkan berbagai metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, proyek, praktik langsung, dan pemanfaatan media digital seperti video

pembelajaran serta aplikasi Canva. Selain itu, ia memberikan tugas yang menuntut siswa berpikir kreatif—mulai dari membuat poster, presentasi, menulis cerita, hingga karya lain sesuai materi—serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksekusi tugas sesuai minat dan kemampuan mereka. Apresiasi dan motivasi menjadi bagian penting dari strategi ini agar siswa terus bersemangat mencoba hal baru. Sharfina juga menekankan pentingnya guru menjadi teladan kreatif melalui inovasi dalam metode mengajar dan pemanfaatan media baru.

Sejalan dengan pandangan tersebut, M. Irfan Syafarilhuda, S.Pd, selaku kepala sekolah, memandang guru sebagai kunci dalam membentuk generasi kreatif. Ia menekankan bahwa guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan, menggunakan metode yang bervariasi, memberikan tugas yang memicu kreativitas, serta memberikan penghargaan atas ide-ide inovatif siswa. Guru juga diharapkan menjadi role model dalam berpikir kreatif dengan cara berinovasi dalam mengajar, mengatasi kendala pembelajaran secara kreatif, dan memanfaatkan teknologi. Kepala sekolah juga berkomitmen untuk mendorong para guru agar terus berinovasi demi menciptakan ruang belajar yang luas bagi pengembangan kreativitas siswa.

Dari keseluruhan pandangan narasumber dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran strategis dalam membina dan mengembangkan kreativitas peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran yang variatif, pemanfaatan media digital, pemberian kebebasan berekspresi, penciptaan suasana belajar yang terbuka dan sportif, serta peran aktif sebagai motivator dan pembimbing. Kolaborasi peran ini memungkinkan peserta didik untuk mengasah potensi kreatifnya secara maksimal sehingga siap menjadi individu yang inovatif, percaya diri, dan adaptif terhadap tantangan di masa depan.

Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

a. Peran Media Canva dalam Pembelajaran

Media Canva memiliki peran penting dalam pembelajaran karena mampu membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui fitur-fiturnya, guru dapat membuat berbagai media pembelajaran seperti poster, infografis, slide presentasi, dan video dengan desain kreatif, sehingga peserta didik lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar. Berdasarkan wawancara dengan Sekar Ayu, peserta didik kelas XI MPLB, Canva mempermudah penyajian materi yang sulit dijelaskan secara lisan menjadi bentuk visual yang menarik, rapi, dan sistematis sehingga mudah dipahami. Hal senada disampaikan oleh Citra Oktaviani Rahman yang menilai bahwa Canva dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran, mempermudah pemahaman materi secara visual, melatih kreativitas, dan membuat pembelajaran lebih aktif serta menyenangkan.

Ramadhan Septiansyah menambahkan bahwa penggunaan Canva dalam tugas seperti pembuatan poster, mind mapping, atau presentasi kelompok dapat melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan inovasi peserta didik, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek. Dari sudut pandang pendidik, Sharfina Dini Nadilah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), menyatakan bahwa Canva membantu menyajikan materi agama yang abstrak menjadi lebih konkret melalui infografis, poster, dan slide yang menarik. Ia juga melibatkan peserta didik untuk membuat tugas menggunakan Canva sehingga mereka tidak hanya kreatif, tetapi juga lebih memahami materi. Sementara itu, M. Irfan Syafarilhuda, S. Pd., Kepala Sekolah, menegaskan bahwa Canva memberi ruang bagi guru untuk lebih inovatif dan tidak bergantung pada metode konvensional, sekaligus mendorong literasi digital peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva bukan sekadar media bantu visual, melainkan juga sarana untuk menumbuhkan kreativitas, meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian materi, serta membekali peserta didik dengan keterampilan digital yang relevan di era teknologi.

b. Manfaat Media Canva dalam Pembelajaran

Media Canva memiliki banyak manfaat dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif. Sebagai platform desain grafis berbasis digital, Canva memudahkan guru dan peserta didik untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, infografis, slide presentasi, video pembelajaran, hingga tugas visual interaktif. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan daya tarik visual materi pelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Materi yang

disajikan melalui desain yang menarik, warna yang selaras, serta visual yang jelas akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Sekar Ayu, peserta didik kelas XI MPLB, yang mengatakan bahwa Canva memberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan keterampilan digital. Menurutnya, tugas berbasis Canva tidak hanya mengajarkan isi materi, tetapi juga cara menyajikan informasi secara efektif dan menarik. Citra Oktaviani Rahman, peserta didik kelas XI MPLB, menambahkan bahwa Canva membuat tugas sekolah lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga hasilnya terlihat lebih kreatif dan rapi. Sementara itu, Ramadhan Septiansyah, juga dari kelas XI MPLB, menyatakan bahwa Canva membantunya memahami materi lebih cepat karena tampilan slide yang jelas, berwarna, dan mudah diingat, sehingga pembelajaran terasa lebih seru dan memotivasi dirinya untuk berpikir kreatif, teliti, dan percaya diri saat mempresentasikan tugas di depan kelas.

Dari sudut pandang pendidik, manfaat media Canva juga diakui oleh Sharfina Dini Nadilah, Guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Ia menjelaskan bahwa Canva memudahkannya menyajikan materi yang menarik, mudah dipahami, dan efisien dari segi waktu. Banyak template siap pakai yang dapat disesuaikan, sehingga menghemat waktu persiapan mengajar tanpa mengurangi kualitas materi. Ia juga menilai bahwa tugas berbasis proyek dengan Canva mendorong siswa untuk lebih antusias, berpikir kreatif, inovatif, dan mengasah keterampilan digital yang relevan di era sekarang. Sejalan dengan itu, Kepala Sekolah M. Irfan Syafarilhuda, S.Pd., menegaskan bahwa Canva membantu guru menyusun materi pembelajaran yang kreatif, informatif, dan menarik bagi peserta didik. Tampilan visual yang dihasilkan membuat siswa lebih fokus, tidak cepat bosan, serta mempermudah guru dalam menciptakan media ajar tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Menurutnya, peserta didik yang menggunakan Canva juga belajar membuat tugas dengan lebih kreatif dan rapi, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, inovatif, dan melek teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memberikan berbagai manfaat positif dalam proses pembelajaran. Canva tidak hanya mendorong kreativitas peserta didik, tetapi juga memperkuat pemahaman materi dan menumbuhkan minat belajar. Selain itu, media ini membantu guru menyampaikan materi secara ringkas namun menarik, serta mendorong penerapan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, komunikasi visual, dan pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, Canva menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk diterapkan di era digital saat ini.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

Media Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran, Canva memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya alat bantu mengajar yang efektif dan menarik, namun juga memiliki beberapa kekurangan. Kelebihan utamanya terletak pada tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, serta tersedianya berbagai template yang memudahkan guru dan peserta didik membuat materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Sementara itu, kelemahan Canva di antaranya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, serta keterbatasan akses pada beberapa fitur yang hanya tersedia di versi berbayar (Canva Pro).

Berdasarkan wawancara dengan Sekar Ayu, peserta didik kelas XI MPLB, Canva dinilai memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan, sehingga memudahkan pembuatan poster, infografis, atau presentasi yang rapi dan kreatif. Ia mengaku lebih semangat mengerjakan tugas karena bisa memilih warna, gambar, dan font sesuai selera. Namun, ia juga menyebutkan kekurangan seperti tidak dapat mengakses Canva saat offline, keterbatasan fitur gratis, serta performa aplikasi yang kadang melambat jika desain terlalu penuh. Hal senada diungkapkan Citra Oktaviani Rahman, yang menyoroti kemudahan penggunaan Canva bahkan bagi pemula, serta ketersediaan ribuan template yang mendukung kreativitas siswa. Kendati demikian, ia menegaskan bahwa ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fitur gratis tetap menjadi hambatan. Ramadhan Septiansyah juga menyampaikan bahwa Canva membuat tugas sekolah lebih menyenangkan dan berwarna, dengan banyak ikon serta font yang variatif. Meski begitu, masalah koneksi internet dan fitur berbayar menjadi kendala yang ia rasakan.

Dari perspektif pendidik, Sharfina Dini Nadilah, S.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam, menilai bahwa Canva sangat membantu dalam proses pembelajaran. Ia menekankan kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta tampilan visual yang dapat meningkatkan fokus dan daya ingat siswa. Saat siswa mengerjakan tugas dengan Canva, mereka menjadi lebih semangat, kreatif, dan percaya diri. Meski demikian, ia juga menyadari bahwa koneksi internet yang tidak stabil dapat menghambat proses desain, dan beberapa fitur penting hanya tersedia di Canva Pro.

Pandangan serupa disampaikan oleh M. Irfan Syafarilhuda, S.Pd., Kepala SMK Pelita Tiga. Menurutnya, Canva relevan dengan perkembangan teknologi saat ini karena memudahkan guru menyusun materi ajar yang interaktif dan membantu siswa mengekspresikan ide kreatif mereka. Kendala yang ditemui adalah ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fitur gratis. Namun, SMK Pelita Tiga telah menyediakan fitur kolaborasi guru-siswa untuk memanfaatkan Canva Pro, serta memberikan pelatihan bagi guru agar dapat menggunakan platform ini secara optimal.

Berdasarkan keseluruhan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki berbagai kelebihan, antara lain antarmuka yang mudah digunakan, banyaknya template yang mendorong kreativitas, kemampuan membantu guru dan siswa dalam menyusun materi atau tugas visual, serta peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik. Kekurangannya meliputi kebutuhan akan koneksi internet yang stabil, keterbatasan fitur gratis, dan ketergantungan pada platform digital. Oleh karena itu, meskipun Canva menawarkan berbagai manfaat yang menunjang pembelajaran, penerapannya tetap harus mempertimbangkan kesiapan sarana, dukungan infrastruktur, dan kondisi peserta didik agar dapat berjalan efektif.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik, secara singkat dapat disimpulkan bahwa peningkatan penggunaan media pembelajaran Canva dapat dilakukan melalui beberapa langkah strategis. Guru perlu mendapatkan pelatihan khusus untuk memaksimalkan fitur-fitur Canva, sehingga mampu merancang media ajar yang variatif, inovatif, dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Di sisi lain, peningkatan literasi digital peserta didik juga menjadi hal penting agar mereka dapat menggunakan Canva secara mandiri dalam menyusun tugas, proyek, atau presentasi yang kreatif. Pemanfaatan Canva secara optimal terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk lebih kreatif, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan mudah dipahami. Meningkatkan kreativitas peserta didik sendiri memerlukan pendekatan yang terencana, seperti penerapan metode pembelajaran inovatif, pemberian tugas berbasis proyek, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat, motivasi, dan rasa percaya diri, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, fasilitas sekolah, dan pendekatan guru dalam mengajar. Dalam hal ini, guru memegang peran penting sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang menciptakan suasana pembelajaran kondusif untuk tumbuhnya kreativitas. Guru yang mampu memberikan ruang eksplorasi, mendorong berpikir kritis, serta menghargai ide oriinal peserta didik akan sangat berkontribusi pada perkembangan kreativitas mereka. Motivasi belajar juga menjadi faktor sentral dalam menumbuhkan kreativitas. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi, baik intrinsik, seperti rasa ingin tahu, minat pada pelajaran, dan kepuasan menyelesaikan tugas, maupun ekstrinsik, seperti pujian, penghargaan, dan dukungan dari guru dan orang tua cenderung lebih aktif, inovatif, dan berani mengekspresikan ide baru. Lingkungan belajar yang kondusif, ditambah penggunaan media pembelajaran kreatif dan interaktif seperti Canva, video edukatif, atau media digital lainnya, semakin mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya yang inovatif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran*. 9–16.
- Afifah, I., & Kunaenih, K. (2023). Pengaruh Sekolah Ramah Anak Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Analisis Smkn 40 Jakarta). *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 445–450. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1384>

- Afifatur Rohmah, Y. M. (2024). Jurnal Riset Islam DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL. *Jurnal Riset Islam*, 7, 31–42.
- Ali, M. & Asrori, M. (2017). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Bumi Aksara.
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Anjani, F. (2024). *Membangun Motivasi Intrinsik dalam Pembelajaran: Strategi Efektif dari Teori hingga Praktik*. CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Arianti, A. (2019). “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Kependidikan*, 12(2), 5.
- ARIANTI, A. (2019). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *DIDAKTIKA*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Astutik, S. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN POWER POINT DALAM MATA PELAJARAN TIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 GURAH*. 4(2).
- AZIS, A. L. (2017). PENGARUH MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS KELAS X PESERTA DIDIK KELAS X DI SMKN 4 MAKASSAR. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al - Tadzkiyyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Catur Rohmiasih, Catur Rohmiati, S. S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan*. 69–73.
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 17(1).
- Dyan Yuliana, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, S. S. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO*. 6, 247–257.
- Dyan Yuliana, Arico Ayani Suparto, S. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII MTs Al-Hidayah*. April, 34–50.
- Elmira Siska, N. M. R. N. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan pada Masa New Normal dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 1–16.
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). ”The Perception of Using Technology Canva Application as a Mediafor English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in LoeiThailand”. *Journal of English Teaching Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62.
- Fadillah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fatmawati, U. K., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Colleardo-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A., Laughton, C. A., Maddocks, J. H., Noy, A., Orozco, M., Pasi, M., Pérez, A., Petkevičiūtė-Gerlach, D., Sharma, R., ... Crothers, D. M. (2019). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Fiqih. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–113.
- Fatmawiyati, J., Psikologi, M., & Airlangga, U. (2016). *TELAAH KREATIVITAS*. 1–21.
- Fitri, F. H., & Mudinillah, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SD/MI DIRASATUL IBTIDAIYAH*. 255–268.
- Hadi, F. N., & Ulfah, M. (2024). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Memotivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 5(6), 222.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safi, M., Munsarif, M., Jamaludin & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hariawan, H., & S. K. (2022). Canva Application as a Learning Media for Human Anatomy Physiology. *Integrated Nursing Journal*, 4(2), 77–83.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Helmwati. (2016). *Pendidikan Keluarga*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hj. Ainun Jariah, M. P. (2021a). *Peningkatan Kreativitas dan Inisiatif Guru Pendidikan Agama Islam*. TIM RUANG KARYA.
- Hj. Ainun Jariah, M. P. (2021b). *PENINGKATAN KREATIVITAS DAN INISIATIF GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. ALRA MEDIA.
- Ika, L. (2019). Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Issue August).
- 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.
- Johan Reimon Batmetan, S.Pd., M. T. (2023a). *Kreativitas dan Inovasi di Perguruan Tinggi* (M. P. Dr. Jeffry S.J. Lengkong, M.Pd. Dr. Viktory N.J. Roty, M. Teol. (ed.); 1st ed.). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Johan Reimon Batmetan, S.Pd., M. T. (2023b). *KREATIVITAS DAN INOVASI DI PERGURUAN TINGGI* (M. P. Dr. Jeffry S.J. Lengkong, M.Pd. Dr. Viktory N.J. Roty, M.Teol. (ed.); 1st ed.). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA*. 2(4), 108–113.
- Kim, M., R. & C. (2016). Creativity of Gifted Student in an Integrated Math-Science Instruction. *Journal of Skill and Creativity*, 19, 38–48.
- Laesti Nurishlah, Anisa Nurlaila, M. R. (2023). STRATEGI PENGEMBANGAN MOTIVASI INSTRINSIK DI DALAM PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Murabbi*, 2, 60–71.
- Mandailina, V., & Syaharuddin. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kebijakan Sekolah terhadap Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Nasional Paedagoria Universitas Muhammadiyah Mataram Mataram*, 4, 36–47.
- Maolida, Elis Homsini, dan V. A. S. (2021). “Canva and Screencast O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–12.
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Murayama, K., FitzGibbon, L., & Sakaki, M. (2019). Process account of coriosity and interest: A reward-learning perspective. *Educational Psychology Review*, 875–895.
- Musa, A. Y. M. bin. (n.d.). *Tafsir Hidayatul Ihsan* (2nd ed.).
- Mustofa Abi Hamid et al. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 523.
- Naim, N. (2017). *Menjadi Guru Inspiratif*. Pustaka Pelajar.
- Nisaurrasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. In *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Nur Azizah, S. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1), 130–154. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Nurjannah, S., & Nadiah, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 7 Jakarta. *Journal on Education*, 6(4), 21306–21316. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6259>
- Nurjannah, S., & Nadiah. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 7 Jakarta. *Journal on Education*, 06(04).
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar*

- Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Prasetyo, Y. D. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 01 Anak Ratu Aji*. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8015/1/Yusuf_Dwi_Prasetyo.pdf
- Rahimi, Seyedahmad, dan V. J. S. (2021). “First Inspire, Then Instruct to Improve Students’ Creativity.”. *Computers & Education*.
- Ravari, H.K., & Salari, P. (2015). Examining the Impact of Teacher’s Creativity on Learning Motive and Students Improvement. *International Academic Journal of Social Sciences*, 2(10), 11–19.
- Rena Rismayanti.M, uhammad Aththar Rayhan., Qois Khairullah El Adzim., L. A. F. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Renanda, R. (2014). *Mencuri Kreativitas Desainer* (Hardiansyah (ed.); 1,2). TransMedia Pustaka.
- Renita Nur Rahmah, Tiara Rejeki, V. P. S. (2025). *PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KUALITAS*. 6(1), 441–450.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Shuhra, W. (2017). TEORI - TEORI KREATIVITAS: MOTIVASI DORONGAN KREATIVITAS. *Jurnal Pendidikan Guru*, 11(22022047).
- Sugianto, A. & B. (2018). Vol. 1, No. 3, November 2018 *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. 1(3), 3–7.
- Sumberharjo. Putra, D. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas. *Journal Speed*, 7(3), 24.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & S. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Psikologi Pendidikan.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (H. Nurahayu (ed.)). Tata Akbar.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2).
- Tholkhah, I., Norman, E., & Nadiah, N. (2022). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital pada SD Muhammadiyah Bojonggede Bogor. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 2(1), 36–56.
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., Khairun, U., & Id, W. A. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.
- Uno, Hamzah B., dan N. M. (2017). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699