

## Kontribusi *Canva For Education* Dalam Meningkatkan Kreativitas dan *Presentation Skills* Mahasiswa

Siti Mutmainnah<sup>1</sup>, Muhammad Idris Effendi<sup>2\*</sup>, Nunung Nurjanah<sup>3</sup>, Syifaunnida Annaqita<sup>4</sup>, Sekar Wahyu Ningtyas<sup>5</sup>

[imutsiti20@email.com](mailto:imutsiti20@email.com)<sup>1</sup>, [muhammad.idris.2305518@students.um.ac.id](mailto:muhammad.idris.2305518@students.um.ac.id)<sup>2\*</sup>,  
[nunung.nurjanah@um.ac.id](mailto:nunung.nurjanah@um.ac.id)<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Kejuruan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

<sup>4,5</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

### Abstrak

Artikel ini membahas peran *Canva For Education* dalam meningkatkan kreativitas dan *presentation skills* mahasiswa di Universitas Negeri Malang. Dalam menghadapi tantangan tuntutan pasar kerja global, universitas ini mengakui potensi *Canva For Education* sebagai solusi inovatif dengan fitur desain visual, kolaborasi tim, dan integrasi multimedia. Meskipun menghadapi tantangan implementasi seperti integrasi teknologi dalam kurikulum dan keamanan data, *Canva For Education* dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan mahasiswa. Studi literatur menunjukkan bahwa platform ini mampu meningkatkan kreativitas melalui desain visual yang menarik, kolaborasi tim, dan pemanfaatan sumber daya pembelajaran. Selain itu, *Canva For Education* juga dapat memajukan *presentation skills* melalui desain *slide* yang menarik, penggunaan visualisasi efektif, dan desain konten yang konsisten. Berdasarkan analisis dan kajian dari literatur dapat disimpulkan bahwa *Canva For Education* merupakan alat berharga dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin mengedepankan kemampuan presentasi visual.

**Kata kunci:** *Canva for Education*, Kreativitas, *Presentation Skills*

### Abstract

This article discusses the role of *Canva For Education* in enhancing the creativity and presentation skills of students at Universitas Negeri Malang. Faced with the challenges of the global job market, the university recognizes the potential of *Canva For Education* as an innovative solution with features such as visual design, team collaboration, and multimedia integration. Despite implementation challenges such as integrating technology into the curriculum and data security issues, *Canva For Education* can provide a positive contribution to the development of students' skills. Literature reviews indicate that this platform can boost creativity through appealing visual designs, team collaboration, and the utilization of learning resources. Furthermore, *Canva For Education* can advance presentation skills through attractive slide designs, effective use of visualization, and consistent content design. The article concludes by affirming that *Canva For Education* is a valuable tool in preparing students for the demands of the increasingly visually-oriented global job market.

**Keywords:** *Canva for Education*, Creativity, *Presentation Skills*

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital dan teknologi informasi, peran teknologi dalam dunia pendidikan semakin mendalam. Mahasiswa sebagai bagian integral dari sistem pendidikan harus dilengkapi dengan keterampilan kreativitas dan presentation skills yang tangguh untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks. Di tengah perkembangan teknologi, salah satu alat yang muncul sebagai solusi potensial untuk meningkatkan kreativitas dan presentation skills mahasiswa adalah *Canva for Education*. Universitas Negeri Malang, sebagai lembaga pendidikan tinggi yang memiliki komitmen kuat terhadap inovasi pendidikan, perlu mempertimbangkan peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan mahasiswa (Prasetyo, 2018). Sebagai salah satu universitas yang berfokus pada pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, Universitas Negeri Malang memiliki tantangan untuk mempersiapkan mahasiswa tidak hanya dalam hal pengetahuan akademis, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan pasar kerja global. Kreativitas dan presentation skills menjadi aspek kritis dalam pemahaman dan penerapan ilmu pengetahuan. Mahasiswa yang memiliki keterampilan kreativitas yang baik dapat menghasilkan ide-ide inovatif dan solusi kreatif terhadap masalah. Di sisi lain, kemampuan untuk menyampaikan ide dengan jelas dan menarik melalui presentasi memainkan peran sentral dalam berbagai konteks,

termasuk di ruang kelas, dalam dunia penelitian, dan di dunia kerja (Sari, 2019). *Canva For Education* muncul sebagai platform desain visual yang inovatif dan dapat diakses, menyediakan alat yang dapat meningkatkan kreativitas dan *presentation skills* mahasiswa. Dengan berbagai fitur seperti templat desain, kemudahan kolaborasi, dan integrasi multimedia, *Canva For Education* menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif untuk pengembangan keterampilan visual dan presentasi. Namun, implementasi *Canva For Education* di Universitas Negeri Malang juga menghadapi tantangan, termasuk integrasi teknologi dalam kurikulum, pelatihan dosen, dan masalah keamanan data (Adi & Yudoyono, 2017). Dengan memahami tantangan ini, dapat dirancang strategi untuk memaksimalkan potensi *Canva For Education* dalam meningkatkan kreativitas dan *presentation skills* mahasiswa di lingkungan universitas ini. Dalam era perkembangan teknologi informasi dan pendidikan yang terus berkembang, mahasiswa di Universitas Negeri Malang menghadapi tantangan untuk mempersiapkan diri mereka dengan keterampilan yang relevan dan diperlukan di dunia kerja yang semakin kompleks. Kreativitas dan *presentation skills* menjadi unsur kunci dalam membentuk mahasiswa menjadi individu yang berdaya saing tinggi (Pratomo, 2010). Universitas Negeri Malang sebagai lembaga pendidikan tinggi berkomitmen kuat untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Dalam konteks ini, *Canva For Education* muncul sebagai solusi potensial yang dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan *presentation skills* mahasiswa. *Canva For Education* tidak hanya menawarkan alat desain visual yang intuitif, tetapi juga memberikan akses ke berbagai fitur kolaborasi dan templat yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran mahasiswa (Kurniawati, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kontribusi konkret *Canva For Education* dalam mengembangkan kreativitas dan *presentation skills* mahasiswa di lingkungan pendidikan Universitas Negeri Malang. Dengan pemahaman mendalam tentang konteks universitas dan peran penting kreativitas serta *presentation skills*, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pandangan yang berharga untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa.

## **METODE**

Metode yang digunakan untuk melakukan studi literatur dalam mengeksplorasi penggunaan Canva dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan keterampilan presentasi mahasiswa pendidikan tata boga. Metode ini mencakup langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengumpulan, seleksi, dan analisis literatur yang relevan untuk mendukung tujuan penelitian. Langkah pertama melibatkan identifikasi sumber-sumber informasi yang relevan. Sumber-sumber ini meliputi jurnal ilmiah,

buku teks, konferensi, dan publikasi terkait lainnya dalam bidang pendidikan, desain grafis, dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Kriteria seleksi digunakan untuk memilih literatur yang tepat dan relevan untuk penelitian ini. Kriteria tersebut mencakup relevansi dengan topik, kekinian (publikasi terbaru), otoritas sumber (kredibilitas penulis atau jurnal), dan relevansi konteks pendidikan tata boga serta penggunaan Canva dalam peningkatan kreativitas dan keterampilan presentasi. Literatur yang memenuhi kriteria seleksi dipilih untuk disertakan dalam studi ini. Proses pengumpulan data dilakukan dengan membaca, meringkas, dan menyusun informasi yang relevan dari literatur yang terpilih. Data-data ini kemudian dianalisis untuk mengeksplorasi konsep, temuan, dan pendapat yang berkaitan dengan penggunaan Canva dalam konteks peningkatan kreativitas dan keterampilan presentasi mahasiswa Universitas Negeri Malang. Data yang terkumpul dari studi literatur dianalisis dengan cermat. Analisis dilakukan dengan membandingkan, menyimpulkan, dan mengevaluasi informasi yang ditemukan dari berbagai sumber.

Hasil analisis literatur diperlukan untuk menghasilkan interpretasi yang mendalam tentang dampak penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan presentasi mahasiswa pendidikan tata boga. Interpretasi ini akan membantu dalam memahami pentingnya penggunaan alat ini dan implikasinya dalam konteks pendidikan. Selama proses studi literatur, terdapat beberapa

keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan sumber daya, terbatasnya akses terhadap literatur tertentu, dan kemungkinan adanya bias dalam pemilihan literatur yang relevan.

## **HASIL**

*Canva For Education* Dapat Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Penggunaan *Canva For Education* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa (Ria & Hartono, 2022). Berikut adalah beberapa cara di mana *Canva For Education* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas mereka:

### **A. Desain Visual yang Menarik**

*Canva For Education* menawarkan beragam elemen desain visual, memudahkan mahasiswa dalam menciptakan projek-projek menarik. Dengan keberagaman *template*, *icon*, gambar, dan elemen desain lainnya, platform ini tidak hanya merangsang imajinasi mahasiswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk menghasilkan desain yang unik dan kreatif.

### **B. Kolaborasi Tim dalam Desain**

Kolaborasi tim dalam desain merupakan fondasi kreativitas dan inovasi. Dalam konteks ini, platform kolaboratif seperti *Canva For Education* memainkan peran penting dalam memfasilitasi kerjasama efektif. Tim desain dapat secara bersama-sama mengakses, mengedit, dan memberikan umpan balik langsung pada proyek desain, mendorong pertukaran ide yang dinamis. Dengan fitur kolaboratif ini, anggota tim

dapat berkontribusi pada elemen desain secara *real-time*, memastikan konsistensi dan kualitas hasil akhir.

### **C. Pemanfaatan Sumber Daya Pembelajaran**

Pemanfaatan sumber daya pembelajaran melalui *canva* dapat memberikan dimensi baru dalam proses pendidikan. Dengan beragam fitur dan *template* yang disediakan, para dosen dapat dengan mudah menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan informatif.

Selain itu, *Canva* memberikan kebebasan kepada dosen untuk menyesuaikan sumber daya pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas dan gaya belajar mahasiswa. Dengan demikian, pemanfaatan sumber daya pembelajaran melalui *canva* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, tetapi juga mendukung efektivitas pengajaran di dalam kelas. Dengan memanfaatkan fitur-fitur *Canva For Education* ini, mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam desain dan mendapatkan pengalaman yang berharga dalam dunia pengembangan web. Mahasiswa memiliki potensi kreativitas yang melimpah, dan penting untuk terus mengembangkannya agar dapat meraih pencapaian maksimal dalam berbagai aspek kehidupan akademis dan non-akademis. Pembelajaran melalui *Canva For Education* memberikan pengalaman yang interaktif dan kreatif bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan *Canva For Education* sebagai alat pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka, memahami prinsip-prinsip

desain, dan meningkatkan keterampilan presentasi dan desain (Rahman, 2021). *Canva For Education* Dapat Meningkatkan *Presentation Skills* Mahasiswa Penggunaan *Canva For Education* dapat berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan presentasi mahasiswa (Santi, 2020). Menurut Fauziah (2022) beberapa cara di mana Canva dapat memperkaya dan memajukan keterampilan presentasi diantaranya adalah:

1. Desain *Slide* yang Menarik

Canva menjadi alat yang tak tergantikan dalam menciptakan desain slide yang menarik dan profesional. Selain itu, fitur pengeditan yang canggih memudahkan penambahan teks, gambar, dan grafik, menjadikan setiap slide menjadi lebih dinamis. Dengan Canva, proses pembuatan slide yang sebelumnya rumit dan memakan waktu dapat diselesaikan dengan cepat, sementara hasilnya tetap menarik dan memberikan dampak visual yang kuat pada audiens.

2. Penggunaan Visualisasi yang Efektif

Penggunaan visualisasi yang efektif memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara jelas dan memikat. Canva, sebagai platform desain yang andal, memberikan alat yang memudahkan pengguna untuk membuat visualisasi yang menarik dan informatif. Dengan beragam elemen desain, grafik, dan ikon yang dapat disesuaikan, pengguna dapat dengan mudah

menyampaikan ide-ide kompleks atau data dengan cara yang lebih dapat dipahami oleh audiens.

3. Desain Konten yang Konsisten

Desain konten yang konsisten adalah kunci untuk membangun identitas merek yang kuat dan mengkomunikasikan pesan dengan jelas. Dalam hal ini, Canva menjadi alat yang tak ternilai, memungkinkan pengguna untuk menciptakan konten dengan elemen desain yang konsisten melalui berbagai platform.

Template yang dapat disesuaikan, palet warna yang konsisten, dan gaya desain yang dapat dipertahankan memastikan bahwa setiap elemen konten, mulai dari poster hingga presentasi, memiliki kesatuan visual. Dengan menggunakan Canva, pengguna dapat dengan mudah menyusun desain-desain yang berkesinambungan, menciptakan citra merek yang kuat dan meningkatkan daya ingat audiens terhadap kontennya.

## **PEMBAHASAN**

### **A. *Canva For Education* dalam Meningkatkan Kreativitas**

*Canva for Education* adalah platform yang populer di lembaga pendidikan, dengan lebih dari 1.000.000 institusi mengintegrasikan platform ini ke dalam pendidikan mahasiswa (Hinchcliff & Mehmet, 2023). Penggunaan *Canva for Education* sejalan dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa, karena kreativitas dianggap sebagai elemen fundamental dalam pendidikan (Dianti et al., 2020). Integrasi platform ini dapat berkontribusi pada peningkatan

kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka (Wardhani et al., 2020). Selain itu, adopsi teknologi *e-learning*, seperti *Canva for Education*, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti persepsi kemudahan penggunaan, harapan kinerja, dan harapan usaha (Yakubu & Dasuki, 2018). Ini menunjukkan bahwa adopsi *Canva for Education* dapat dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaannya.

Selanjutnya, penggunaan *Canva for Education* dapat dilihat sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pendidikan, karena memberikan alat untuk merancang materi dan presentasi yang menarik secara visual (Hinchcliff & Mehmet, 2023). Integrasi harmonis berbagai elemen dalam proses pembelajaran, yang difasilitasi oleh platform seperti *Canva for Education*, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas inovatif dalam pendidikan seni (Sunarto, 2018). Selain itu, implementasi strategi manajemen, termasuk penggunaan teknologi pendidikan seperti *Canva for Education*, dianggap sebagai solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Fadhli, 2017).

Inovasi Pembelajaran Inovasi pembelajaran merupakan kunci utama dalam mengembangkan sistem pendidikan yang responsif dan relevan di era modern. Dengan terus menerapkan ide-ide kreatif dan teknologi canggih, inovasi pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi para siswa. Penerapan metode pembelajaran yang interaktif,

seperti penggunaan teknologi digital, simulasi, dan permainan edukatif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar (Surya, 2015). Selain itu, inovasi pembelajaran juga melibatkan pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual, memasukkan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, agar siswa siap menghadapi tantangan dunia nyata. Dengan terus menggali potensi baru dalam pendekatan pembelajaran, inovasi ini tidak hanya mengubah cara kita mengajar dan belajar, tetapi juga memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan potensi individu dan kemajuan masyarakat secara keseluruhan (Suryono, 2015). Proses pembelajaran di masyarakat juga dijalankan oleh pihak Pemerintah dan sektor swasta melalui berbagai kegiatan penyuluhan atau pelatihan. Terkadang, masyarakat sendiri tidak sepenuhnya menyadari bahwa melalui partisipasi dalam kegiatan tersebut, mereka tengah terlibat dalam proses belajar-mengajar yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka, membuatnya lebih sejahtera dan memuaskan (Fauzan & Arif, 2010). Oleh karena itu, tulisan ini berupaya untuk mengulas inovasi apa yang digunakan dalam strategi pembelajaran oleh lembaga pendidikan dan di kalangan masyarakat guna meningkatkan mutu dari proses dan hasil pembelajaran tersebut.

Pembelajaran inovatif merupakan suatu konsep pembelajaran yang sangat menekankan pada pentingnya partisipasi aktif dari siswa dalam mempelajari suatu

kompetensi yang hendak mereka kuasai, guru bertindak sebagai fasilitator yang juga berperan penting dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bisa mengangkat dan mengembangkan kreativitas siswa (Priansa, 2017).

Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang menekankan kepada guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan aman. Pembelajaran kreatif merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dan pemikiran inovatif. Melalui penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang memotivasi, seperti proyek-proyek berbasis seni, diskusi kreatif, atau tugas-tugas desain, pembelajaran kreatif bertujuan untuk membuka potensi kreatif siswa dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

Desain presentasi yang menginspirasi adalah kunci untuk menyampaikan pesan dengan efektif dan meningkatkan keterlibatan audiens. Dalam menciptakan desain presentasi yang berhasil, elemen-elemen kreatif seperti penggunaan warna yang cerdas, tipografi yang menarik, dan tata letak yang terstruktur dapat memberikan dampak visual yang kuat. Penggunaan gambar dan grafis yang relevan juga menjadi unsur penting untuk memperkaya konten dan menjadikan presentasi lebih dinamis. Selain itu, pemilihan templat yang sesuai dengan tujuan presentasi dapat memberikan landasan yang kokoh untuk menciptakan tampilan yang konsisten dan profesional. Desain presentasi yang

menginspirasi tidak hanya memikat mata, tetapi juga mendukung penyampaian pesan secara jelas dan efisien, menciptakan pengalaman yang berkesan bagi para pemirsa (Giantara, 2021).

### **B. *Canva For Education* dalam Meningkatkan Keterampilan Presentasi**

*Canva for Education* telah secara luas digunakan untuk meningkatkan keterampilan presentasi dan kreativitas dalam berbagai pengaturan pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Canva* dapat signifikan meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain visual pengguna (Churiyah et al., 2022). Selain itu, aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat presentasi elektronik, sehingga berkontribusi pada peningkatan keterampilan presentasi di kalangan pendidik (Fahrudin & Pamungkas, 2022). Selain itu, *Canva* digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh dengan menyediakan bantuan visual yang mewakili konten pembelajaran, pada akhirnya meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat materi instruksional (Sinduningrum et al., 2021). Selanjutnya, aplikasi ini telah digunakan untuk meningkatkan pengetahuan desain grafis di kalangan siswa, yang penting untuk mengembangkan presentasi yang efektif dan menarik (Wahidin et al., 2022).

Dampak *Canva for Education* terhadap keterampilan presentasi telah dikaji secara ekstensif. Telah ditemukan bahwa aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat konten visual yang menarik dan menarik, yang sangat penting untuk

presentasi yang efektif (Alfian et al., 2022). Selain itu, penggunaan Canva dikaitkan dengan peningkatan motivasi dan kesiapan di kalangan siswa, menunjukkan pengaruh positifnya terhadap perolehan keterampilan presentasi (Anwar et al., 2019). Selain itu, platform ini telah terintegrasi ke dalam lembaga pendidikan, memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital dan bekerja dalam lingkungan digital, termasuk membuat presentasi dan berbagai materi visual (Churiyah et al., 2022; Hinchcliff & Mehmet, 2023).

Menurut beberapa jurnal pendidikan, penggunaan *Canva for Education* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengasah keterampilan presentasi mahasiswa baru. Platform ini menawarkan antarmuka yang ramah pengguna serta beragam templat dan elemen desain yang memungkinkan mahasiswa untuk dengan mudah membuat presentasi yang menarik dan profesional. Dalam konteks ini, jurnal-jurnal tersebut menekankan bahwa penggunaan *Canva for Education* tidak hanya membantu mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan desain grafis, tetapi juga mempermudah mereka menyampaikan informasi secara efektif melalui presentasi visual.

Dengan adanya fitur kolaborasi real-time, mahasiswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan presentasi yang lebih kreatif dan berkesan. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaborasi, tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk

tantangan dunia kerja di mana kemampuan bekerja dalam tim sangat dihargai. Selain itu, *Canva for Education* memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai elemen desain, seperti grafik, gambar, dan ikon, sehingga mereka dapat menggambarkan ide-ide mereka dengan cara yang lebih visual dan menarik.

Dengan demikian, *Canva for Education* menjadi alat yang berharga bagi mahasiswa baru dalam mengasah keterampilan presentasi mereka, sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan dunia pendidikan yang semakin mengedepankan kemampuan presentasi visual.

## **KESIMPULAN**

*Canva For Education* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa di melalui berbagai cara, termasuk memberikan akses kepada mahasiswa untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, berkolaborasi dalam proyek-proyek kreatif, dan mengaplikasikan desain front-end dalam pembelajaran praktis. Mahasiswa juga dapat menggunakan *Canva For Education* untuk menyusun presentasi visual, mengembangkan identitas branding, dan mengeksplorasi ide-ide baru melalui template dan elemen desain yang disediakan. Selain itu, *Canva For Education* dapat menjadi alat yang berharga dalam kegiatan ekstrakurikuler, pengembangan portofolio kreatif, dan penelitian, memberikan mahasiswa peluang untuk mengasah keterampilan desain dan meningkatkan daya tarik visual



dalam berbagai konteks. Dengan demikian, Canva *For Education* dapat menjadi alat yang berharga bagi mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas mereka di berbagai bidang, memperkaya pengalaman pembelajaran mereka, dan mempersiapkan diri untuk tantangan di dunia profesional.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggraini, A., & Rosyidi, M. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Materi Tubuhku dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8593–8599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3823>
- Arkam, R. (2022). Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus dalam Perspektif Al-Qur'an. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 2022. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/218>
- Baihaqi, M. I. F., & Sugiarmim, M. (2006). Memahami dan membantu anak ADHD. *Bandung: PT. Refika Aditama*.
- Birda, A. M., Kamid, K., & Rusdi, M. (2016). Proses Atensi Pengetahuan pada Siswa Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Aritmetika Sosial. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1).
- Boyd, A. T., Cookson, S. T., Anderson, M., Bilukha, O. O., Brennan, M., Handzel, T., Hardy, C., Husain, F., Cardozo, B. L., & Colorado, C. N. (2017). Centers for disease control and prevention public health response to humanitarian emergencies, 2007–2016. *Emerging Infectious Diseases*, 23(Suppl 1), S196.
- Fatimah, & Nuryaningsih. (2018). *Buku Ajar Buku Ajar*.
- Fattah, M. F. A. (2023). Increasing Positive Behaviors Among Students with Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Through Social Storytelling Method. *Best Practices in Disability-Inclusive Education*, 2(2).
- Hayati, D. L., & Apsari, N. C. (2019). Pelayanan Khusus Bagi Anak dengan Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) di Sekolah Inklusif. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 108–122. <http://journal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/22497>
- Hidayah, D. N., Hawie, A. S., Adigraha, A., Aji, B., Lestari, E. U., Rasyid, A. Z., Barida, M., & Prasetya, A. F. (2023). *PELATIHAN LITERASI DENGAN METODE STORYTELLING UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK-ANAK TPA KHASAN YAHYA. 2007*, 1091–1095.
- Khairani, A. N., & Rosyidi, M. (2022). Penerapan Strategi Karakter Religius Peserta Didik untuk

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 199–210. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.6317>
- Konferensi, P., Pendidikan, I., Anak, R., Masalah, K. P., Nurjanah, A., Waluyan, V. A., & Hanifa, H. P. (2018). *Machine Translated by Google DENGAN ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER ( ADHD ) UNTUK MENINGKATKANNYA Machine Translated by Google*. 445–448.
- Lickona, T. (2022). *Mendidik untuk membentuk karakter*. Bumi Aksara.
- Lorch, E. P., Milich, R., & Sanchez, R. P. (1998). Story comprehension in children with ADHD. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 1, 163–178.
- Mohebi, S., Parham, M., Sharifirad, G., & Gharlipour, Z. (2018). *Social Support and Self - Care Behavior Study*. January, 1–6. <https://doi.org/10.4103/jehp.jehp>
- Nurpratiwi, S., Effendi, M. R., & Amaliyah, A. (2021). Improving Religious Literacy Through Islamic Religious Education Course Based On The Flipped Classroom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v6i1.3107>
- Nuzula Apriliyana, F. (2020). Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 109–118. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i1.14594>
- Pahleviannur, M. R., Grave, A. De, Sinthania, D., Hafrida, L., Bano, V. O., & Saputra, D. N. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Pradina Pustaka*.
- Rahman, M., Mu'min, M., Retnanto, A., Sulthon, Sholihuddin, M., Saliyo, Nida, F. L. K., Jalil, M., Listiana, A., Karim, A., Nofiaturrahman, F., Kusmiarsih, S., Efferi, A., Rosyid, M., & Miftah, M. (2023). *Pendidikan Inklusi Kebijakan dan Evaluasi dalam Pendidikan Inklusi*. 203.
- Song, P., Zha, M., Yang, Q., Zhang, Y., Li, X., & Rudan, I. (2021). The prevalence of adult attention-deficit hyperactivity disorder: A global systematic review and meta-analysis. *Journal of Global Health*, 11.
- Sulthon. (2013). Mengenal Pendidikan Multikultural Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Model Inklusi Dalam Pendidikan Islam. *Addin*, 7(1), 195–222.
- Trisanti, I., Indanah, I., & Prasetyo, T. I. (2020). Kejadian Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas (Gpph) Pada Anak Pra Sekolah Di Rsud Dr Loekmonohadi Kudus. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 4(1), 23–30.
- Utami, R. D. L. P., Safitri, W., Pangesti,

- C. B., & Rakhmawati, N. (2021). Pengalaman Orang Tua Dalam Merawat Anak Dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd). *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 222–230.
- Wahjusaputri, S., Bunyamin, B., & Nastiti, T. I. (2019). Penguatan pendidikan karakter model social problem solving bagi siswa sekolah dasar. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 119–130. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i2.27371>
- Widyorini, E., Harjanta, G., Roswita, M. Y., Sumijati, S., Eriyani, P., Primastuti, E., Hapsari, L. W., & Agustina, E. (2014). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. 160.
- Alfian, A., Putra, M., Arifin, R., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubj*, 5(1), 75-84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Anwar, Y., Idrus, S., & Siahaan, J. (2019). Implementasi metode presentasi pada tahap pra laboratorium untuk meningkatkan kemampuan menulis dan sikap mahasiswa terhadap kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.24053>
- Churiyah, M., Basuki, A., Dharma, B., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. (2022). Canva for education as a learning tool for center of excellence vocational school (smk pusat keunggulan) program to prepare competitive graduates in the field of creative skills in the digital age. *International Journal of Community Service & Engagement*, 3(1), 34-42. <https://doi.org/10.47747/ijcse.v3i1.573>
- Dianti, I., Handoko, A., & Netriwati, N. (2020). Penerapan model conceptual understanding procedures disertai mind mapping terhadap pemahaman konsep ditinjau dari kreativitas belajar. *Quagga Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 12(1), 85. <https://doi.org/10.25134/quagga.v12i1.2102>
- Fadhli, M. (2017). Manajemen peningkatan mutu pendidikan. *Tadbir Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(2), 215. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.295>
- Fahrudin, A. and Pamungkas, A. (2022). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan keterampilan pembuatan e-presentation dengan aplikasi canva for education. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta Rasa & Karsa*, 1(3), 76-81. <https://doi.org/10.30998/pkmbatas.a.v1i3.1251>
- Fauziah, Nabelah Luaily, J. Priyanto Widodo, and Shierly Novalita Yappi. "The Use of 'Canva for Education' and the Students'

- Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text." Budapest International Research and Critics Institute Journal (BIRCI-Journal) 5.1 (2022). <https://www.bircujournal.com/index.php/birci/article/view/4359>.
- Hinchcliff, M. and Mehmet, M. (2023). Embedding canva into the marketing classroom: a dialogic and social learning approach to classroom innovation. Higher Education Skills and Work-Based Learning, 13(6), 1174-1186. <https://doi.org/10.1108/heswbl-11-2022-0230>
- Hinchcliff, M. and Mehmet, M. (2023). Embedding canva into the marketing classroom: a dialogic and social learning approach to classroom innovation. Higher Education Skills and Work-Based Learning, 13(6), 1174-1186. <https://doi.org/10.1108/heswbl-11-2022-0230>
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., ... & Lolang, E. (2023). METODE PENELITIAN BERBAGAI BIDANG KEILMUAN (Panduan & Referensi). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.academia.edu/download/92326072/1863.pdf>.
- Kurniawati, Lia, Peni Meilani, and Dedek Kustiawati. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MULTILITERASI TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MASTEMATIS SISWA." <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/70497>.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 4(3). <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>.
- Martiningsih, D. (2023). E-PUB SEBAGAI TEKNOLOGI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAGI PENYANDANG DISABILITAS NETRA. OPTIMALISASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN, 31. <https://osf.io/m3rf7/download#page=44>.
- Prasetyo, Hoedi, and Wahyudi Sutopo. 2018 "Industri 4.0: Telaah Klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset." J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri 13.1 (2018): 17-26. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgti/article/view/18369>
- Pratomo, Adi, and Agus Irawan. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck." POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi 1.1 (2015). <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/jamu/article/view/815>

- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan strategi dan model pembelajaran: inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik. [http://senayan.iainpalangkaraya.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=11959](http://senayan.iainpalangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11959).
- Rahman, M., Faslah, R., Eryanto, H., Purwana, D., Karyaningsih, P. D., & Ikhwan, M. (2022, December). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BAGI DOSEN. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, pp. SNPPM2022P-239). <https://www.academia.edu/download/99765942/pdf.pdf>.
- Ria, T. N., Hartono, R., Saleh, M., & Wahyuni, S. (2022, September). Potret Penggunaan Pendekatan Multimodal Literasi Terhadap Keterampilan Menulis Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pandanaran Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 5, No. 1, pp. 1088-1093). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/1625>.
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 41-45. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/jppm/article/view/16449>.
- Sari, Suci Perwita, Eko Febri Syahputra Siregar, and Baihaqi Siddik Lubis. "Pengembangan pembelajaran blended learning berbasis model flipped learning untuk meningkatkan 6C for HOTS Mahasiswa PGSD UMSU." *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 3460-3471. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1334>.
- Sinduningrum, E., Hanif, I., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan aplikasi canva dalam mendukung pelajaran jarak jauh bagi guru smk muhammadiyah 7 jakarta. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898>
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran mukidi. *Refleksi Edukatika Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Surya, Wisnu Prammana, and Indyah Sulistyio Arty. "Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap minat belajar kimia peserta didik." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4.2 (2020): 200-212. <https://www.academia.edu/download/76011132/pdf.pdf>.
- Suryono, W., Haryanto, B. B., Santosa, T. A., Rahman, A., & Sappaile, B. I. (2023). The effect of the blended

learning model on student critical thinking skill: Metaanalysis. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 7(1), 1386-1397. <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/6087>.

Wahidin, A., Santoso, M., Pattiasina, T., & Budiman, Y. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media peningkatan pengetahuan desain anak asuh yayasan darrusalam depok. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 799-806.

<https://doi.org/10.54082/jamsi.336>

Wardhani, P., Urrochman, A., Alimah, A., Fatmawati, I., Rifngatin, I., Dewi, N., ... & Pratiwi, S. (2020). Penerapan permainan origami untuk meningkatkan kreativitas siswa di mim pepe, klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10773>

Yakubu, M. and Dasuki, S. (2018). Factors affecting the adoption of e-learning technologies among higher education students in nigeria. *Information Development*, 35(3), 492-502. <https://doi.org/10.1177/0266666918765907>