

862/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/15/Agustus/2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL BERBASIS APLIKASI
CANVA TERHADAP KREATIVITAS MEMBUAT POSTER PADA
PEMBELAJARAN SBDP**



SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

Salwa Siti Saaadah

2003389

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS DAERAH UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL BERBASIS APLIKASI
CANVA TERHADAP KREATIVITAS MEMBUAT POSTER PADA
PEMBELAJARAN SBDP**

SKRIPSI

oleh

Salwa Siti Saaadah

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Salwa Siti Saaadah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SALWA SITI SAAADAH

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL BERBASIS APLIKASI
CANVA TERHADAP KREATIVITAS MEMBUAT POSTER PADA
PEMBELAJARAN SBDP**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

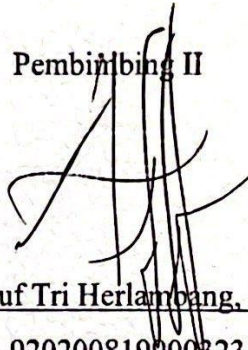
Pembimbing I



Dr. Tita Mulyati, M.Pd

NIP. 198111082008012015

Pembimbing II



Dr. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd

NIP. 920200819900323101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD Kampus UPI Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd

NIP. 198111082008012015

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS MEMBUAT POSTER PADA PEMBELAJARAN SBdP

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), serta menganalisis tingkat ketercapaian indikator kreativitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media digital berbasis aplikasi Canva. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran SBdP masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan praktik menggambar manual, yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa, sulitnya revisi karya, serta kesulitan dalam menentukan ide. Poster yang dihasilkan pun cenderung monoton dan minim eksplorasi warna dengan penempatan elemen yang kurang proporsional. Kondisi ini mendorong perlunya penerapan media digital yang interaktif seperti Canva. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen model *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 48,75 (49%) dan meningkat menjadi 86,25 (87%) pada *posttest*, dengan persentase peningkatan sebesar 38%. Canva terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam bereksplorasi secara visual, memunculkan keunikan, keluwesan, serta keterperincian dalam karya poster. Indikator kreativitas seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* tercapai dengan baik. Canva memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi desain secara leluasa melalui berbagai fitur visual yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan indikator kreativitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran SBdP, serta memberikan implikasi positif terhadap antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam berkarya yang relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital.

Kata kunci: kreativitas, membuat poster, pembelajaran Canva, pembelajaran SBdP

THE EFFECT OF USING CANVA-BASED DIGITAL MEDIA ON STUDENTS' CREATIVITY IN POSTER-MAKING IN SBdP LEARNING

ABSTRACT

This research aims to examine the effect of using digital media through the Canva application on students' creativity in making posters in Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) learning. It also explores how well students achieve creativity indicators through this digital approach. Initial observations revealed that SBdP lessons were still dominated by traditional methods such as lectures and manual drawing activities. These methods led to low student enthusiasm, difficulty in revising their work, and challenges in generating ideas. As a result, the posters created tended to be monotonous, with minimal color exploration and unbalanced visual elements. This condition prompted the use of Canva as an interactive digital medium to enhance learning. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design: one group pretest-posttest. The results showed a significant increase in student creativity. The average pretest score was 48.75 (49%), which improved to 86.25 (87%) in the posttest, with a 38% increase. Canva helped students express ideas more freely, explore various design elements, and show originality and detail in their posters. Creativity aspects such as fluency, flexibility, originality, and elaboration were achieved effectively. This finding suggests that Canva is a useful tool in supporting creative learning in SBdP and can increase students' enthusiasm and participation in the classroom, especially in today's digital era.

Keywords: *creativity, poster making, Canva application, SBdP learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Konsep Media Digital	12
2.1.1 Pengertian Media Digital	12
2.1.2 Jenis-Jenis Media Digital	13
2.1.3 Media Digital Canva	15
2.1.4 Penggunaan Media Digital Canva dalam Pembelajaran	16
2.1.5 Tujuan Penggunaan Media Digital Canva dalam Pembelajaran.....	17
2.1.6 Manfaat Penggunaan Media Digital Canva dalam Pembelajaran.....	18
2.2 Konsep Kreativitas	19
2.2.1 Pengertian Kreativitas	19
2.2.2 Teori Kreativitas.....	21
2.2.3 Prinsip Kreativitas.....	24
2.2.4 Indikator Kreativitas.....	25
2.3 Konsep Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar	27
2.3.1 Pengertian Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar	27
2.3.2 Tujuan Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar	28
2.3.3 Pembelajaran SBdP Kelas 6 di Sekolah dasar	29
2.4 Penelitian Relevan.....	31
2.5 Kerangka Berpikir.....	36

BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Populasi dan Sampel	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1 Observasi.....	39
3.3.2 Tes Kinerja	39
3.3.3 Dokumentasi	40
3.4 Instrumen Penelitian.....	40
3.4.1 Lembar Pengamatan Proses Kreativitas Membuat Poster	41
3.4.2 Indikator Penilaian Kreativitas Membuat Poster	42
3.5 Pengujian Instrumen Penelitian.....	44
3.5.1 Hasil Validitas Instrumen Penelitian.....	45
3.5.2 Validitas Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	46
3.6 Prosedur Penelitian.....	47
3.6.1 Tahap Persiapan	47
3.6.2 Tahap Pelaksanaan	47
3.6.3 Tahap Pelaporan.....	48
3.7 Teknik Analisis Data.....	48
3.7.1 Statistik Deskriptif	49
3.7.2 Uji Normalitas.....	49
3.7.3 Uji t (<i>Paired Sample t-test</i>)	49
3.7.4 Interpretasi Hasil	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Temuan Penelitian.....	50
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	50
4.1.2 Hasil Penilaian Kreativitas Siswa	57
4.1.3 Data Penelitian	121
4.1.4 Uji Prasyarat.....	123
4.1.5 Uji Hipotesis	125
4.1.6 Ketercapaian Nilai Kreativitas pada <i>Posttest</i>	126
4.2 Pembahasan.....	128
4.2.1 Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Poster pada Pembelajaran SBdP.....	128

4.2.2 Tingkat Ketercapaian Indikator Kreativitas Siswa dalam Membuat Poster dengan Media Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBdP.....	133
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	138
5.1 Simpulan	138
5.2 Implikasi.....	139
5.3 Rekomendasi	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	151

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	KI & KD SBdP Kelas 6.....	29
Tabel 3. 1	Lembar Pengamatan Proses Kreativitas Membuat Poster.....	41
Tabel 3. 2	Indikator Penilaian Kreativitas Membuat Poster.....	42
Tabel 3. 3	Kriteria Ketercapaian Skor Kreativitas pada Pretest dan Posttest.....	44
Tabel 3. 4	Kriteria Ketercapaian Skor Kreativitas pada Pembelajaran Canva.....	44
Tabel 3. 5	Indikator Penilaian Validitas	44
Tabel 3. 6	Kriteria Kelayakan Indikator.....	45
Tabel 3. 7	Hasil Validitas Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 3. 8	Hasil Validitas RPP	46
Tabel 4. 1	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 1 pada Pretest dan Posttest.....	57
Tabel 4. 2	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 2 pada Pretest dan Posttest.....	59
Tabel 4. 3	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 3 pada Pretest dan Posttest.....	61
Tabel 4. 4	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 4 pada Pretest dan Posttest.....	62
Tabel 4. 5	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 5 pada Pretest dan Posttest.....	64
Tabel 4. 6	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 6 pada Pretest dan Posttest.....	65
Tabel 4. 7	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 7 pada Pretest dan Posttest.....	67
Tabel 4. 8	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 8 pada Pretest dan Posttest.....	68
Tabel 4. 9	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 9 pada Pretest dan Posttest.....	70
Tabel 4. 10	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 10 pada Pretest dan Posttest.....	71
Tabel 4. 11	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 11 pada Pretest dan Posttest.....	73
Tabel 4. 12	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 12 pada Pretest dan Posttest.....	75
Tabel 4. 13	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 13 pada Pretest dan Posttest.....	77
Tabel 4. 14	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 14 pada Pretest dan Posttest.....	79
Tabel 4. 15	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 15 pada Pretest dan Posttest.....	81
Tabel 4. 16	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 16 pada Pretest dan Posttest.....	83
Tabel 4. 17	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 17 pada Pretest dan Posttest.....	84
Tabel 4. 18	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 18 pada Pretest dan Posttest.....	86
Tabel 4. 19	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 19 pada Pretest dan Posttest.....	87
Tabel 4. 20	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 20 pada Pretest dan Posttest.....	89
Tabel 4. 21	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 1 pada Pembelajaran Canva.....	91
Tabel 4. 22	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 2 pada Pembelajaran Canva.....	92

Tabel 4. 23	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 3 pada Pembelajaran Canva.....	94
Tabel 4. 24	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 4 pada Pembelajaran Canva.....	95
Tabel 4. 25	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 5 pada Pembelajaran Canva.....	97
Tabel 4. 26	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 6 pada Pembelajaran Canva.....	98
Tabel 4. 27	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 7 pada Pembelajaran Canva.....	100
Tabel 4. 28	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 8 pada Pembelajaran Canva.....	101
Tabel 4. 29	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 9 pada Pembelajaran Canva.....	102
Tabel 4. 30	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 10 pada Pembelajaran Canva.....	104
Tabel 4. 31	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 11 pada Pembelajaran Canva.....	105
Tabel 4. 32	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 12 pada Pembelajaran Canva.....	107
Tabel 4. 33	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 13 pada Pembelajaran Canva.....	108
Tabel 4. 34	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 14 pada Pembelajaran Canva.....	110
Tabel 4. 35	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 15 pada Pembelajaran Canva.....	111
Tabel 4. 36	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 16 pada Pembelajaran Canva.....	113
Tabel 4. 37	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 17 pada Pembelajaran Canva.....	114
Tabel 4. 38	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 18 pada Pembelajaran Canva.....	116
Tabel 4. 39	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 19 pada Pembelajaran Canva.....	117
Tabel 4. 40	Hasil dan Penilaian Poster Siswa 20 pada Pembelajaran Canva.....	119
Tabel 4. 41	Data Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest.....	121
Tabel 4. 42	Data Deskriptif Hasil Pembelajaran Canva.....	122
Tabel 4. 43	Hasil Normalitas Pretest dan Posttest.....	123
Tabel 4. 44	Hasil Uji Paired Sampel Test Pretest Posttest.....	126
Tabel 4. 45	Ketercapaian Nilai Kreativitas pada Posttest	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4. 1 Nilai Rata-Rata Pada Pretest dan Posttest	90
Gambar 4. 2 Rata-Rata Nilai Kreativitas Pada Pembelajaran Canva	120
Gambar 4. 3 Grafik Normal Q-Q Plot of Pretest and Posttest.....	124
Gambar 4. 4 Grafik Detrended Normal Q-Q Plot of Pretest and Posttest.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A INSTRUMEN PENELITIAN	152
Lampiran A. 1 Kisi-Kisi Lembar Pretest dan Posttest Kreativitas Membuat Poster	152
Lampiran A. 2 Naskah Soal dan Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	153
Lampiran A. 3 Pedoman Penskoran Pretest dan Posttest.....	159
Lampiran A. 4 RPP Pembelajaran Canva 1	164
Lampiran A. 5 RPP Pembelajaran Canva 2	186
Lampiran A. 6 Validasi Instrumen Penelitian.....	200
Lampiran A. 7 Validasi RPP	204
LAMPIRAN B HASIL PENELITIAN	208
Lampiran B. 1 Hasil Gambar Poster pada Pretest dan Posttest.....	208
Lampiran B. 2 Hasil Gambar Poster pada Pembelajaran Canva.....	228
Lampiran B. 3 Daftar Nilai Kreativitas Pada Pretest	248
Lampiran B. 4 Daftar Nilai Kreativitas Pada Posttest.....	249
Lampiran B. 5 Daftar Nilai Kreativitas Pada Pembelajaran Canva 1	250
Lampiran B. 6 Daftar Nilai Kreativitas Pada Pembelajaran Canva 2	251
Lampiran B. 7 Hasil Uji Normalitas	252
Lampiran B. 8 Hasil Uji Hipotesis	253
LAMPIRAN C DOKUMENTASI.....	254
Lampiran C. 1 Dokumentasi Pretest	254
Lampiran C. 2 Dokumentasi Pembelajaran Canva 1	256
Lampiran C. 3 Dokumentasi Pembelajaran Canva 2	258
Lampiran C. 4 Dokumentasi Posttest.....	259
LAMPIRAN D ADMINISTRASI PENELITIAN	261
Lampiran D. 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	261
Lampiran D. 2 Surat Izin Penelitian.....	263
Lampiran D. 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	264
Lampiran D. 4 Kartu Bimbingan Skripsi	265
Lampiran D. 5 Form Perbaikan Skripsi	269
Lampiran D. 6 Riwayat Penulis	270

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, T. S., & Suciati, D. M. (2024). Proses kreatif penulisan skenario sobat ambyar mengadaptasi budaya lokal musik campursari. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 3(1), 31-45.
- Agustina, R., Khaleda, I., & Maula, L. H. (2021). Analisis peran guru dalam pembelajaran daring SBdP di kelas rendah sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1490-1496.
- Aisy, N. R., Sartika, I. D., Murtopo, A., & Wahyuni, D. (2024). Game digital tebak gambar berbasis kearifan lokal budaya Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 39-51.
- Albab, A. U., Baihaqi, D., & Wijayanto, W. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran SBdP pada kreativitas siswa kelas IV SD 2 Mejubo Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 123-135.
- Ali, M. M. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1-5.
- Al Idrus, S. W. (2022). Pengembangan instrumen penilaian kreativitas mahasiswa pada mata kuliah kimia lingkungan. *Empiricism Journal*, 3(2), 160-167.
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598-607.
- Ambarsari, D., & Susanto, M. R. (2024). Peningkatan dimensi kreativitas SBdP melalui pemanfaatan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 771-777.
- Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis ebook untuk pembelajaran jarak jauh. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1921-1923.
- Anwar, A. S. (2023). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai di SD Karyamulya V. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 145-149.
- Appulembang, Y. A. (2017). Norma kreativitas menggunakan *Torrance Test Of Creativity Thinking* untuk anak usia 6-12 tahun. *Provita: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41-57.
- Azis, N. (2018). Perancangan aplikasi enkripsi deskripsi menggunakan metode Caesar Chiper dan Operasi XOR. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(1), 72-80.

- Az'Zahra, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan poster interaktif berbasis Android pada muatan IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 131-144.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2), 116-123.
- Darmawan, N. H., Hilmawan, H., Seftian, D., Aulia, L., Hikmatullah, L., Zahira, M., & Sophia, S. (2023). Literasi digital: pemahaman *cyberbullying* pada siswa sekolah dasar. *Madaniya*, 4(4), 1929-1935.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Efwinda, S., Damayanti, P., Mutmainah, O., Malisan, R., & Anggraeni, B. (2022). Pelatihan pembuatan poster digital tema pemanasan global dalam melatih kreativitas siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(3), 756-768.
- Fadhilah, F. N., & Iswara, P. D. (2024). Peningkatan motivasi anak dalam berkreasi melalui pameran poster digital. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(1), 104-118.
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., Hasanah, U., & Utami, A. D. D. (2022). Penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan ikat celup di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 870-879.
- Fatma, H. (2021). Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bioteknologi dengan PjBL berbasis STEAM. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 7-14.
- Fransiska, F., Tadius, T., & Situru, R. S. (2025). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran kolaboratif bagi siswa kelas V di UPT SDN 8 Sangalla Utara. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 2450-2460.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: *literature review*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi guru dalam mengembangkan kreativitas anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1227-1233.
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Analisis pembelajaran SBdP menggunakan model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082-11088.

- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 5(4), 1006-1013.
- Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71-84.
- Hadi, S. (2023). Pemanfaatan pembuatan poster pada aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 573-590.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Halim, N., Muhammad, D. H., & Arifin, M. (2023). Peran guru pendidikan agama islam dalam pembentukan akhlak terhadap perkembangan teknologi di SDN Sumberkare II Kabupaten Probolinggo. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(1), 44-54.
- Hamka, D. W. (2018). Perkembangan seni grafis indonesia: studi kasus pada minat utama seni grafis institut seni Indonesia Yogyakarta tahun 1950-1984 (*Doctoral dissertation*, PPS ISI Yogyakarta).
- Hanifah, M. W. N., Fiddin, A. F., & Santoso, C. C. I. (2024). Analisis kesulitan dalam membuat karya dua dimensi siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 418-421.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ditingkat madrasah tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(1), 75-80.
- Hardhita, R. S. (2022). Penerapan aplikasi Canva pada pembelajaran SBdP kelas VI semester I materi membuat poster. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1134-1140.
- Hartanti, A. R., & Yulia, C. (2022). Efektivitas media Canva untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 565-571.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Hijrah, N. (2022). Efektivitas pengelolaan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMP Tahfidz Assyifa Al-Islami Bogor (*Doctoral dissertation*, Institut PTIQ Jakarta).

- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17-26.
- Istiqomah, D. (2017). Kreativitas dan pengembangannya dalam perspektif teori Ernst Kris. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 29-28
- Istiqomah, T. W. A., Putra, R. E., & Andriani, O. (2023). Peningkatan proses dan hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas IV di SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu Kecamatan Tebo Ulu. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 287-296.
- Karimun, M., & Syafii, S. (2021). Desain poster digital karya siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 3 Demak. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 10(2), 65-75.
- Kendana, E. M. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio (*podcast*) pada pelatihan kepemimpinan administrator di badan pengembangan sumber daya manusia kementerian dalam negeri. *TheJournalish: Social and Government*, 4(4), 488-495.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kim, K. H. (2017). *The torrance tests of creative thinking-figural or verbal: which one should we use?. Creativity. Theories–Research–Applications*, 4(2), 302-321.
- Kusuma, T. Y., & Fitriani, A. D. (2019). Penerapan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 404-410.
- Loka, V. H., Taqiyuddin, M., & Putra, J. G. (2023). Pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar pada pembelajaran SBdP di kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu (*Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup*).
- Maharani, D. (2020). Pemanfaatan *e-commerce* dalam meningkatkan pendapatan. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(2). 1-5
- 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), 275-281.

- Majid, L. A., Muzaini, M. C., & Salamah, I. (2024). Model pembelajaran berbasis proyek dengan perancangan pendidikan karakter pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1187-1199.
- Malik, M. S. (2020). Analisis HOTS, 4C, literasi, dan pendidikan karakter dalam seni budaya dan prakarya MI/SD kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59-82.
- Megawati, M. (2017). Pengaruh media poster terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris (eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok). *Getsempena English Education Journal*, 4(2), 101-117.
- Miranti, I. S., & Handayani, D. E. (2023). Penguatan karakter siswa melalui proses kreatif pada pembelajaran SBdP kelas IV SDN 05 Tegalsari. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 619-627.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085-1092.
- Mujiyono, M., Haryanto, E., & Gunadi, G. (2021). Peran guru dalam pengoptimalan potensi emosi anak terhadap peningkatan kreativitas ekspresi pada pembelajaran seni rupa di SD Kota Semarang. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 146-152.
- Mulyanto, A., & Pakaja, J. (2024). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva bagi siswa di SMP Negeri 2 Tomilito. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 3(2), 51-55.
- Munandar, U. 2009. Pengembangan kreatifitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2014. Kreativitas & keberbakatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). *The application of Canva as interactive media in 21st century learning. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 72-80.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif bagi guru dengan menggunakan Canva (studi kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201-206.
- Ningsih, F. D., Nisa, A. F., & Bariyah, I. Q. (2024). TPACK terintegrasi Tri-N berbantuan media poster digital dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 589-597.
- Niswah, K., Widyaningrum, A., & Damayani, A. T. (2020). Pembelajaran karakter disiplin melalui pendidikan seni di SD Negeri Sumberejo 01. In *Seminar Pendidikan Nasional (Sendika)*, 2(1), 7-12.

- Nufus, F. H., & Santoso, G. (2023). Pengembangan karakter kreatif dalam menghadapi tantangan abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(5), 19-24.
- Nurmasari, N. (2014). Analisis berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi peluang ditinjau dari gender siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan (*Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)*).
- Palwanto, M. (2020). Modul pembelajaran sma seni budaya: seni rupa dua dimensi (reklame/poster) kelas XII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah.
- Paramita, R. (2020). Merdeka belajar dalam pendidikan seni untuk meningkatkan kreativitas. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2020 State University of Surabaya*, 157-162.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Pitriani, S. (2020). Analisis materi pokok seni budaya dan prakarya (SBdP) kelas III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60-73.
- Pratiwi, E. F. (2024). Penggunaan metode ekspresi bebas berbasis cerita pada kreativitas menggambar imajinatif siswa kelas II sekolah dasar (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Prilianto, F., Ariska, M., & Sukmara, G. F. (2024). Kecerdasan emosional sebagai katalisator peningkatan prestasi akademik dan kecakapan sosial di era digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 761-768.
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10.
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas media sosial sebagai media promosi. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212-231.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kompetensi para guru sekolah dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320-332.
- Puspita, D., Calista, W., & Suyadi, S. (2018). Perkembangan fisik-motorik siswa usia dasar: masalah dan perkembangannya. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(2), 170-182.
- Qondias, D., Beku, V. Y., Ngadha, C., Ndek, F. S., & Noge, M. D. (2023). Penerapan media pembelajaran Canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 141-148.

- Qorib, M., Parjuangan, P., & Jaya, C. K. (2022). Kreativitas dalam perspektif teori humanistik Rogers. *Intiqad*, 14(1), 159-176.
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan belajar siswa menggunakan aplikasi Canva di sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525-532.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rhamadhan, M. G. (2023). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*).
- Rizqia, M., Iskandar, W., Simangunsong, N., & Suyadi, S. (2019). Analisis psikomotorik halus siswa ditinjau dari keterampilan menggambar anak usia dasar SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 45-53.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181-186.
- Roshandi, W., & Koestiani, S. (2016). Meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui *collaborative learning*. *Journal of accounting and business education*, 2(4), 91870.
- Saida, N. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kreativitas anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 101-110.
- Sandi, N. V. (2018). Penerapan model *project based learning* melalui pembelajaran drama dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 3(1). 14-30.
- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa sekolah dasar. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 79-87.
- Sandi, N. V. (2020). Proses belajar siswa dalam pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 42-52.
- Santoso, D. (2018). Penerapan strategi 3M (meniru, mengolah, mengembangkan) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis poster. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(2), 164-174.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan guru abad 21 dalam mengajarkan muatan SBdP di sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51-59.

- Sari, S. Y. P. M., Sila, I. N., & Suartini, L. (2022). Pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 129-141.
- Sari, S. Y., Nugroho, A. D., & Purnama, M. D. I. (2021). Implementasi teori belajar humanistik dalam mengembangkan bakat dan kreativitas anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 19-26.
- Sarly, S. M., & Pebriana, P. H. (2020). Penerapan model PAIKEM Gembrot untuk meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 156-160.
- Semiawan, C. R. 2009. Memupuk bakat dan kreativitas siswa sekolah menengah. Jakarta: Gramedia.
- Setiawan, D., & Wahyuningtyas, S. (2019). Penerapan model PjBL (*project based learning*) pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan dari tulang daun siswa kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 124-134.
- Setyawan, R. A., & Marzuki, Y. (2018). Survei aplikasi *video live streaming* dan *chat* di kalangan pelajar. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*. 1(1), 185-191.
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan canva pada pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi menulis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442.
- Sitepu, A. S. M. B. 2019. Pengembangan kreativitas siswa. Guepedia.
- Subtianah, S. (2023). Transformasi pembelajaran melalui integrasi teknologi pendidikan di era digital. *Seminalu*, 1(1), 390-399.
- Sugiyono. 2016. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhaya, S. (2016). Pendidikan seni sebagai penunjang kreatifitas. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 1(1). 1-15.
- Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. (2019). Kemampuan kognitif dan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek berpendekatan STEM. *Jurnal Pembelajaran Kimia OJS*, 4(1), 18-30.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). 107-113.
- Suryani, M., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Media poster digital pada pembelajaran SBdP untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*. 8(1), 201-206.

- Syurmita, S., Anindya, R. S., & Palupi, A. (2024). Pelatihan pembuatan poster digital dengan aplikasi Canva pada siswa SD Al Fityan Tangerang. *In Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*. 3(1), 50-54.
- Tan, R., Karnalim, O., Wijanto, M. C., Yulianti, D. T., Risal, R., Edi, D., Zakaria, T. M., Sujadi, S. F., & Nathasya, R. A. (2022). Pengenalan *design-thinking* menggunakan Canva pada siswa sekolah menengah tingkat atas. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 242-251.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-87.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Turnip, E. Y., & Siahaan, C. (2021). Etika berkomunikasi dalam era media digital. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(04), 38-45.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2024). Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran SBdP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12-12.
- Wardana, P. D. (2015). Hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital. *Jurnal Seni Rupa*, 3(03). 43-51.
- Wardani, R., & Tjandraningtyas, J. M. (2023). *Personal growth initiative in students in the post-pandemic transition: optimism, internal locus of control, and general self-efficacy*. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 8(1), 113-127.
- Wicaksana, S. B. (2020). Penggunaan media digital sebagai sumber pembelajaran aktivitas jasmani di SMAN 1 Kalasan. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 107-115.
- Widodo, P. E., & Bariyyah, I. Q. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva berbasis ajaran Tamansiswa Tri-N bertemakan kearifan lokal pada materi wirausaha siswa kelas VI SD Negeri Garongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3226-3235.

- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan Canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199.
- Wiswasta, I. G. N. A., Sukamerta, I. M., Wedagama, D. M., & Agung, I. G. (2017). Metode penelitian dan analisis statistik kuantitatif deskriptif.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yusika, I., & Turdjai, T. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17-25.
- Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi canva sebagai media pembelajaran praktis guru dan peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.