


Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI dan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kreativitas Guru SDN 1 Sumber Agung

Muhammad Nurwahidin^{1*}, Riswandi², Roslina³, Hesti Apala⁴, Restiyanita⁵, Akmal Nur⁶, Anugerah Hisyam Safaat⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung, Jalan Prof. Dr. JI. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung

E-mail: mnurwahidin61@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4744>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 02 Jan 2026

Revised: 08 Jan 2026

Accepted: 14 Jan 2026

Kata Kunci:

Canva AI, Gamifikasi, Kreativitas Guru, Media Pembelajaran Digital, Pelatihan Guru.

Keywords:

Canva AI, Gamification, Teacher Creativity, Digital Learning Media, Teacher Training.



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI dan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kreativitas Guru SDN 1 Sumber Agung dilaksanakan untuk memperkuat kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil evaluasi pelatihan serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan kreativitas guru. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui angket evaluasi pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman guru terhadap materi mencapai 89%, kemudahan penggunaan teknologi 86%, relevansi materi 92%, dan kepuasan pelatihan 90%. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, terutama dalam memanfaatkan Canva AI dan elemen gamifikasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Hasil tersebut juga sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan pentingnya integrasi visual dan teks dalam mendukung pemrosesan informasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif berupa meningkatnya kreativitas, literasi digital, serta kesiapan guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

The training titled Developing Learning Media Using Canva AI and Gamification to Enhance Teacher Creativity at SDN 1 Sumber Agung was conducted to strengthen teachers' ability to produce creative and interactive digital learning media that meet the needs of elementary school students. This study aims to describe the results of the training evaluation and analyze its impact on improving teacher creativity. A quantitative descriptive method was used, with data collected through a post-training evaluation questionnaire. The results show that teachers' understanding of the material reached 89%, ease of technology use scored 86%, material relevance reached 92%, and overall satisfaction reached 90%. These findings indicate that the training was highly effective in enhancing teachers' competencies, particularly in utilizing Canva AI and gamification elements to create engaging learning media. The results align with Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning, which emphasizes the importance of integrating visual and textual information to support cognitive processing. Overall, the training produced positive impacts, including increased creativity, improved digital literacy, and greater readiness among teachers to meet the demands of 21st-century learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Muhammad Nurwahidin, et al. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI dan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kreativitas Guru SDN 1 Sumber Agung, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4744>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara drastis cara guru merencanakan, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran (Hulu, 2023). Di tengah transformasi pendidikan ini,

keaktivitas menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh guru untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tetap menarik, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Nafa *et al.*, 2025). Kreativitas guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga kemampuan memilih, memodifikasi, serta memanfaatkan media dan teknologi agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih efektif (Fasihullisan *et al.*, 2024). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, kreativitas guru menjadi semakin penting karena peserta didik cenderung membutuhkan stimulasi visual dan pengalaman belajar yang bervariasi untuk menjaga motivasi dan pemahaman mereka.

Sayangnya, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian guru di SDN 1 Sumber Agung masih menghadapi tantangan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pembelajaran sebagian besar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media sederhana, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif. Minimnya kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi desain digital, keterbatasan waktu, serta kurangnya dukungan pelatihan menjadi faktor utama yang menghambat pengembangan kreativitas guru di kelas (Delvia *et al.*, 2025). Padahal, dalam kerangka *21st Century Skills Framework*, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta literasi teknologi dalam pembelajaran (Azzahra *et al.*, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan teknologi pendidikan yang praktis dan mudah diterapkan.

Canva AI merupakan salah satu platform desain berbasis kecerdasan buatan yang menawarkan solusi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran visual yang menarik dan profesional (Hakeu *et al.*, 2023). Dengan fitur-fitur seperti *Magic Write*, *AI Image Generator*, *Magic Design*, dan ratusan template siap pakai, Canva AI memungkinkan guru menghasilkan konten pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat dan tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut (Safitri *et al.*, 2025). Hal ini selaras dengan *Creative Teaching Framework*, yang menjelaskan bahwa lingkungan pembelajaran kreatif dapat dibangun melalui pemanfaatan alat, strategi, dan media yang mempermudah guru dalam mengolah ide menjadi produk visual yang menarik (Maulidin *et al.*, 2025). Dengan Canva AI, guru dapat membuat infografis, lembar kerja digital, poster, presentasi, hingga video singkat yang mampu meningkatkan engagement dan pemahaman siswa.

Tidak hanya itu, penerapan gamifikasi juga menjadi strategi pelengkap yang memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di kelas (Wahyudi *et al.*, 2025). Gamifikasi bukan sekadar permainan, tetapi integrasi elemen permainan seperti tantangan, misi, poin, badge, dan umpan balik instan yang mampu membangun motivasi dan partisipasi siswa (Firdaus, 2025). Dalam pembelajaran sekolah dasar, elemen-elemen ini sangat relevan karena selaras dengan karakteristik anak yang cenderung suka tantangan, kompetisi positif, dan penghargaan. Pendekatan ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer), yang menekankan bahwa penggunaan media visual dan pengalaman belajar interaktif dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih optimal melalui saluran verbal dan visual (Mayer, 2003). Dengan menggabungkan Canva AI dan gamifikasi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif siswa (Rohmana & Baharuddin, 2025).

Meskipun potensi tersebut sangat besar, kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva AI dan menerapkan gamifikasi masih perlu diperkuat melalui pelatihan yang terstruktur. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas guru melalui praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbasis Canva AI dan penerapan elemen-elemen gamifikasi secara sederhana namun efektif. Pelatihan ini juga bertujuan membentuk pola pikir kreatif pada guru, sehingga mereka dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Dengan demikian, artikel ini berupaya memberikan gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan pelatihan, hasil yang diperoleh, serta implikasi peningkatan kreativitas guru terhadap kualitas pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung.

METODE

Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode *workshop intensif* yang dipadukan dengan pendekatan praktik langsung (*hands-on training*) untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva AI dan gamifikasi sebagai media pembelajaran. Tahap awal dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan diskusi dengan guru untuk mengidentifikasi hambatan yang

mereka hadapi dalam menciptakan media pembelajaran inovatif serta tingkat literasi digital yang dimiliki. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim merancang modul pelatihan yang berisi pengenalan Canva AI, demonstrasi fitur-fitur kreatif seperti *Magic Design*, *Magic Write*, dan *AI Image Generator*, serta langkah-langkah pembuatan media pembelajaran visual seperti poster, presentasi, infografis, dan video sederhana. Selain itu, pelatihan juga menyertakan sesi pengenalan prinsip gamifikasi dan contoh penerapannya dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka dalam bentuk sesi penyampaian materi, diskusi interaktif, dan praktik langsung. Pada tahap praktik, peserta diminta membuat produk media pembelajaran yang memadukan elemen visual Canva AI dan komponen gamifikasi sesuai mata pelajaran masing-masing. Fasilitator memberikan pendampingan selama proses desain agar peserta dapat mengeksplorasi kreativitas dan mengoptimalkan fitur-fitur AI yang tersedia. Setelah seluruh peserta menghasilkan produk, dilakukan sesi presentasi dan umpan balik untuk menilai kualitas media yang dibuat serta memberikan rekomendasi perbaikan.

Evaluasi keberhasilan pelatihan dilakukan melalui angket penilaian yang menilai beberapa aspek, yaitu relevansi materi, kemudahan penggunaan Canva AI, peningkatan kreativitas, pemahaman tentang gamifikasi, dan persepsi terhadap manfaat pelatihan. Data evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat kepuasan dan dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas pelatihan serta menyusun rekomendasi tindak lanjut bagi pengembangan kompetensi digital guru di SDN 1 Sumber Agung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI dan gamifikasi bagi guru SDN 1 Sumber Agung dievaluasi menggunakan angket penilaian sederhana yang terdiri dari empat aspek utama, yaitu: (1) pemahaman materi, (2) kemudahan penggunaan teknologi, (3) relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran, dan (4) kepuasan terhadap pelatihan. Hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan memperoleh penilaian yang sangat baik dari para peserta.

Tabel 1. Hasil Angket Penilaian Setelah Pelaksanaan Pelatihan Canva AI dan Gamifikasi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase Hasil	Interpretasi
1	Pemahaman materi	Guru memahami materi Canva AI & gamifikasi	89%	Mayoritas guru memahami materi dengan sangat baik, menunjukkan bahwa penyampaian pelatihan efektif dan mudah diikuti.
2	Kemudahan penggunaan teknologi	Platform mudah digunakan selama pelatihan	86%	Sebagian besar guru merasa teknologi mudah dioperasikan, meskipun masih ada sebagian kecil yang membutuhkan pendampingan lanjutan.
3	Relevansi Materi dengan Kebutuhan Pembelajaran	Materi sesuai kebutuhan guru SD	92%	Pelatihan dinilai sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari, bahkan menjadi kebutuhan mendesak bagi guru SD.
4	Kepuasan pelaksanaan pelatihan	Guru puas dengan materi, metode, dan fasilitator	90%	Tingkat kepuasan tinggi menunjukkan bahwa pelatihan berlangsung efektif, interaktif, dan memenuhi ekspektasi peserta.

Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Canva AI dan pendekatan gamifikasi terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas guru SDN 1 Sumber Agung. Berdasarkan data yang diperoleh, pemahaman guru terhadap materi pelatihan mencapai 89%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta mampu memahami cara kerja Canva AI, memanfaatkan fitur-fiturnya, dan mengintegrasikan prinsip-prinsip gamifikasi dalam pembuatan media pembelajaran. Tingginya tingkat pemahaman ini menunjukkan bahwa proses penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung selama pelatihan berlangsung telah sesuai dengan karakteristik

belajar peserta. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif ketika peserta memperoleh pengalaman belajar yang memadukan teks, visual, audio, dan praktik langsung (Santoso & Ginting, 2023). Dengan memanfaatkan fitur-fitur visual dan otomatisasi yang disediakan Canva AI, pelatihan ini mampu memperkuat pemrosesan informasi pada guru sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih cepat dan lebih mendalam.

Pada aspek kemudahan penggunaan teknologi, nilai 86% menunjukkan bahwa Canva AI dinilai cukup mudah digunakan oleh sebagian besar guru. Walaupun masih terdapat sebagian kecil peserta yang membutuhkan pendampingan lanjutan, angka ini menunjukkan bahwa antarmuka Canva yang intuitif dan fitur berbasis kecerdasan buatan membantu meminimalkan hambatan teknis yang selama ini sering menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran digital. Kemudahan Canva berfokus pada aspek kreativitas tanpa harus terbebani oleh kompleksitas teknis, sehingga mereka dapat mengeksplorasi ide-ide visual dengan lebih bebas (Wijayanto, 2024). Temuan ini mendukung teori Mayer, yang menekankan bahwa beban kognitif (*cognitive load*) dapat diminimalkan apabila media pembelajaran dirancang melalui antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami.

Sementara itu, relevansi materi pelatihan terhadap kebutuhan guru mencapai angka tertinggi, yaitu 92%. Nilai ini menunjukkan bahwa guru menilai materi Canva AI dan gamifikasi sangat sesuai dengan tuntutan pembelajaran di kelas, terutama karena siswa sekolah dasar membutuhkan media visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Guru menilai bahwa pelatihan ini secara langsung menjawab kebutuhan mereka untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, variatif, dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas penyusunan materi ajar berbasis media visual dan interaktif. Penilaian relevansi yang tinggi ini menunjukkan bahwa materi pelatihan tidak hanya informatif, tetapi juga aplikatif dan sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan pembelajaran modern.

Pada aspek terakhir, yaitu kepuasan pelaksanaan pelatihan, diperoleh nilai 90%, yang mencerminkan bahwa peserta merasa puas dengan metode penyampaian, kualitas materi, dan pendampingan fasilitator. Tingginya tingkat kepuasan ini menandakan bahwa pelatihan berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, suportif, dan menyenangkan, sehingga guru merasa nyaman dan termotivasi untuk terus mengembangkan kreativitasnya. Pelatihan yang disusun secara runtut dimulai dari pengenalan konsep, demonstrasi fitur Canva AI, praktik langsung, hingga penerapan gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lengkap dan bermakna. Hal ini juga memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan digital guru.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi pelatihan memberikan implikasi penting bagi peningkatan kompetensi guru. Peningkatan pemahaman dan relevansi materi menunjukkan bahwa guru telah memiliki landasan yang kuat untuk mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Kemudahan penggunaan Canva AI memperkuat literasi digital guru dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi guru untuk terus berinovasi. Implikasi lain yang penting adalah terbentuknya budaya kolaboratif di antara guru, di mana mereka dapat saling berbagi desain, berdiskusi, dan mengembangkan media pembelajaran secara bersama-sama, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat secara kolektif.

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam hal peningkatan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan guru. Melalui Canva AI, guru dapat membuat poster, infografis, modul digital, video singkat, dan materi visual lainnya dengan tampilan profesional tanpa memerlukan keahlian desain khusus (Amalia *et al.*, 2025). Dampak positif lainnya adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena media yang dibuat oleh guru kini lebih kreatif, berwarna, dan sesuai dengan gaya belajar visual yang umumnya dimiliki siswa sekolah dasar (Widya *et al.*, 2025). Selain itu, penggunaan gamifikasi dalam media pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dari sisi efisiensi, Canva AI juga membantu mempercepat proses pembuatan media pembelajaran sehingga guru dapat menghemat waktu dan mengalokasikan energi lebih banyak

untuk perencanaan pembelajaran dan evaluasi siswa. Secara jangka panjang, pelatihan ini mendukung transformasi digital sekolah dan meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad 21 yang semakin mengutamakan kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan pembelajaran berbasis multimodal.

SIMPULAN

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva AI dan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kreativitas Guru SDN 1 Sumber Agung terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan dan kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik. Berdasarkan hasil evaluasi, pemahaman guru terhadap materi pelatihan mencapai 89%, menunjukkan bahwa konsep dan praktik penggunaan Canva AI serta penerapan elemen gamifikasi dapat diterima dan dipahami dengan sangat baik. Kemudahan penggunaan platform yang memperoleh nilai 86% mengindikasikan bahwa Canva AI merupakan teknologi yang ramah pengguna dan mendukung guru dalam mengembangkan kreativitas tanpa beban teknis yang berlebihan. Relevansi materi yang mencapai 92% mengonfirmasi bahwa pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, terutama dalam menciptakan media yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa. Selain itu, tingkat kepuasan guru sebesar 90% menunjukkan bahwa proses pelatihan berlangsung efektif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah berhasil meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan motivasi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Pendekatan pelatihan yang memadukan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer, praktik langsung, serta penggunaan teknologi berbasis AI memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sumber Agung. Selain menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif dan profesional, pelatihan ini juga memberikan efek jangka panjang berupa peningkatan keterlibatan siswa, efisiensi waktu kerja guru, dan berkembangnya budaya kolaboratif dalam pembuatan media pembelajaran digital. Dengan demikian, pelatihan ini layak dijadikan model bagi kegiatan pengembangan profesional guru di sekolah dasar lainnya yang ingin mengintegrasikan kreativitas dan teknologi dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Amalia, P. A., Karim, S., Yahya, S., & Maulita, M. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Canva untuk Guru Sekolah Dasar 012 Samarinda. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 35–40. <https://doi.org/10.32664/dharma.v3i1.1849>
- Azzahra, N., Putri, A., & Khoirunnisa, P. (2024). Peranan Guru Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Informasi Melalui Pendidikan Abad 21: Pendekatan Kualitatif Tinjauan Pustaka. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 135–151.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Fashihullisan, J., Supardi, S., & Lubna, L. (2024). Era Digitalisasi: Kreativitas Pendidik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2006–2015. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2379>
- Firdaus, A. Q. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5, Issue 3). <http://www.irje.org/irje/article/view/2614>
- Hakeu, Febrianto, Pakaya, I. I., Djahuno, Ridwanto, Zakarina, Uznul, Tangkudung, Mutmain, & Ichsan. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14.
- Hulu. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2, 2023.
- Maulidin, Imanah, & Dewi. (2025). Strategi Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 Sdn Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217–230. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.4287>
- Mayer, R. E. (2003). The Promise of Multimedia Learning: Using The Same Instructional Design Methods Across Different Media. *Learning and Instruction*, 23(2), 125–139.

- Nafa, I. F. H., Magfiroh, N. H., Maulani, I. A., Aminul, M. R., & Aziz, R. (2025). Pembelajaran Kreatif dalam Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Pengembangan Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 510–521. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1303>
- Rohmana, D. W., & Baharuddin, A. M. (2025). Jenis Bahan dan Sistem Pembelajaran (Creating). *Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 2, 141–156. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/mujalasad/article/view/7604%0Ahttps://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/mujalasad/article/download/7604/2288>
- Safitri, Y., Sufia, R., Nasution, L. A., Pasongli, H., Vrita Tri Aryuni, Marthinu, E., Amelia, R. N., & Adjam, S. (2025). Revitalisasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva & Wepik Berbasis AI dalam MGMP Geografi SMA Kota Ternate. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 329–339. <https://doi.org/10.59110/rcsd.613>
- Santoso, S. B., & Ginting, D. (2023). Menakar Pengetahuan Multimedia Pada Pengajar Bahasa Mandarin Di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2, 103–126.
- Wahyudi, A. A., Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development PENDAHULUAN Pembelajaran sejarah tidak hanya penting untuk memahami peristiwa masa lalu , t. *Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122.
- Widya, S., Syauky, A., Jannah, M., Belajar, G., Agama Islam, P., Siswa, P., & Pembelajaran KORESPONDENSI, S. (2025). Pengaruh gaya belajar visual auditorial kinestetik terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MAN 2 dan SD Negeri 53 Banda Aceh. *Satya Widya*, 41(1), 89–103. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/16187>
- Wijyanto, A. (2024). *Revitalisasi penggunaan media serta metode belajar dalam* (Issue January).