

# Tranformasi Kreatif AI Menggunakan Canva dalam Pembuatan Gambar Inovatif bagi Anak Asuh Yayasan As-Syamsuriah

<sup>1)</sup>Noer Azni Septiani \*, <sup>2)</sup>Hardiyan, <sup>3)</sup>Eka Wulansari Fridayanthie, <sup>4)</sup>Aliffah Kusumaningrum

<sup>1),2),3),4)</sup>Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

Email Corresponding: [noer.nas@bsi.aci.id](mailto:noer.nas@bsi.aci.id)\*

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

### Kata Kunci:

AI  
Canva  
Gambar  
Inovatif  
Pelatihan

Pelatihan Transformasi kreatif artificial intelligence (AI) di pengabdian Masyarakat menggunakan Canva memberikan pengaruh baik pada kemampuan anak asuh Yayasan As-Syamsuriah dalam pembuatan gambar inovatif. Pelatihan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan keterampilan dan wawasan baru, bagaimana membuat gambar yang inovatif dan menarik dengan AI menggunakan canva. Keterampilan menggambar merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran untuk anak-anak. agenda pelatihan ini meliputi praktek penggunaan AI dalam Canva untuk membuat atau merancang gambar yang berkualitas, dan juga gambar yang inovatif. Metode yang diimplementasikan berupa sesi workshop, sesi praktik secara langsung, dan Latihan untuk mengevaluasi kemampuan anak-anak dalam menerapkan ilmu yang diperoleh. Hasil dari pengabdian masyarakat untuk anak asuh Yayasan As-Syamsuriah ini memperlihatkan adanya pengembangan yang cukup besar dalam kualitas pengetahuan anak-anak tentang pembuatan gambar inovatif artificial intelligence (AI)dengan menggunakan canva, meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak-anak. Dengan adanya acara ini berharap bisa membuat model pelatihan yang berkelanjutan agar dapat memberikan partisipasi positif tentang ekspansi keahlian anak-anak dalam membuat gambar AI dengan canva.

## ABSTRACT

### Keywords:

AI  
Canva  
Image  
Innovative  
Training

The artificial intelligence (AI) creative transformation training in community service using Canva has a good influence on the ability of the As-Syamsuriah Foundation's foster children to create innovative images. This community service training aims to provide new skills and insights, how to create innovative and attractive images with AI using Canva. Drawing skills are one of the most important things in learning for children. The training agenda includes practice using AI in Canva to create or design quality images, as well as innovative images. The methods implemented are in the form of workshop sessions, hands-on practice sessions, and exercises to evaluate children's ability to apply the knowledge obtained. The results of community service for the foster children of the As-Syamsuriah Foundation show that there is a considerable development in the quality of children's knowledge about making innovative artificial intelligence (AI) images using Canva, improving children's abilities and creativity. With this event, we hope to create a sustainable training model in order to provide positive participation about the expansion of children's skills in creating AI images with Canva.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang disampaikan pada masa keemasan anak yaitu dimulai 0 sampai 6 tahun, dapat merangsang stimulasi yang baik. Manfaat pembelajaran seni rupa dalam kehidupan personal maupun bermasyarakat dapat menunjang kecerdasan anak dalam menilai karya seni, mempraktikkan dikehidupannya, dan dapat mengungkapkan diri dengan dukungan keterampilan yang diperoleh dalam Pendidikan (Amanullah & Utami, 2020). Keterampilan menggambar termasuk dalam jenis keterampilan yang wajib dipahami dalam mata Pelajaran seni budaya (Putri et al., 2020). Yayasan As-Syamsuriah didirikan pada tahun 10 Juni 2008 dengan Pembina saat ini Bapak H.Usman dan ketua yayasan Bapak Syamsuri, S.PD.I, Yayasan As-

Syamsuriyah memiliki visi “mendorong terciptanya umat yang berakhlak mulia, mandiri dan memiliki daya saing berlandaskan iman, taqwa, ilmu pengetahuan dan teknologi”. Kegiatan menggambar pada anak-anak adalah permainan imajinasi dan kenyataan (Risdiyanti & Pamungkas, 2022). Kreativitas imajinasi anak didik yang dituangkan dalam menggambar, diperoleh sesudah anak didik menggambar secara perorangan, keterampilan yang dimiliki anak didik dapat dianalisis berdasarkan indikator kreativitas (Fazria & Linggo Wati, 2022). Pelatihan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan keterampilan dan wawasan baru, bagaimana membuat gambar yang inovatif dan menarik dengan AI menggunakan canva. perubahan yang memanfaatkan kreativitas dan inovasi untuk menciptakan sesuatu yang baru atau meningkatkan sesuatu yang sudah ada. Menggambar juga bisa menjadi sebuah bentuk komunikasi yang ingin disampaikan, bisa berupa gagasan abstrak yang ada di dalam pikiran, selanjutnya dapat diwujudkan setelah dituangkan berupa gambar sketsa. Kegiatan menggambar mampu menstimulus kreativitas anak, proses kegiatan menggambar anak mampu menciptakan atau mengkombinasikan ide dan gagasan dalam berpikir divergen. Kegiatan menggambar dapat dilakukan dengan pemberian motivasi, fasilitas penunjang kreativitas, dan kebebasan kepada anak dalam mengeksplor kemampuan berpikirnya (Husnu, 2020). Kreativitas erat hubungannya pula dengan aktivitas berkesenian termasuk kreativitas seni rupa yang diwujudkan ke dalam aktivitas menggambar (Sari & Prayogo, 2019).

Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan motivasi belajar. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan akses yang lebih mudah ke berbagai sumber belajar dan memungkinkan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan individu (Permana et al., 2024). “Transformasi kreatif pelatihan *artificial intelligence* menggunakan canva” (Rahmawati et al., 2024) Peningkatan keterampilan presentasi pelatihan yang memanfaatkan teknologi AI dan alat desain Canva telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas keterampilan presentasi siswa. (Aulia Maulid et al., 2024) Dalam jurnal “Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva” dalam adanya artificial intelligence aplikasi Canva karena dirasa lebih mudah dalam mencari sumber, inspirasi maupun bahan untuk membuat media pembelajaran digital, serta waktu pengerjaan yang lebih cepat dari biasanya. Saat ini, kita tengah menyaksikan pergeseran paradigma dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, yang dipacu oleh perubahan zaman dan transformasi digital yang pesat (Heriyanto & Agustiano, 2020). Perkembangan teknologi pendidikan tidak sekadar berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, melainkan juga sebagai katalisator yang memicu transformasi mendalam dalam struktur dan dinamika ekosistem pendidikan secara keseluruhan (Suparmi et al., 2023). Penggunaan artificial intelligence pembelajaran anak secara dini sangat direkomendasikan, dengan pembelajaran penggunaan AI karena menyenangkan, mudah digunakan, dan mampu mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif, serta memperkenalkan teknologi sejak usia dini (Noviyanti et al., 2023). Memanfaatkan potensi digitalisasi pendidikan secara holistik, kita dapat membentuk generasi pelajar yang tidak hanya mahir dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki literasi digital yang kuat untuk beradaptasi dan berkembang dalam era yang terus berubah ini (Demmanggasa et al., 2023). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam fitur yang mampu membantu mempermudah mendesain suatu hal yang dibutuhkan dalam Pendidikan (Harmawan & Lodra, 2022). Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula (Darma Yasa et al., 2024)

## II. MASALAH

Permasalahan yang ada pada mitra yaitu para anak-anak belum menguasai menggambar inovatif menggunakan aplikasi Canva. Sedangkan tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pelatihan tentang pengetahuan membuat menggambar inovatif fitur Artificial Intelligence menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan yang berlangsung di Jalan Bambu Larangan RT 03/05, Kelurahan Cengkareng Barat, Kecamatan Cengkareng, ini diadakan pada hari Sabtu, 15 Maret 2025, mulai pukul 09.00 hingga 12.00 WIB.



Gambar 1. BSI News

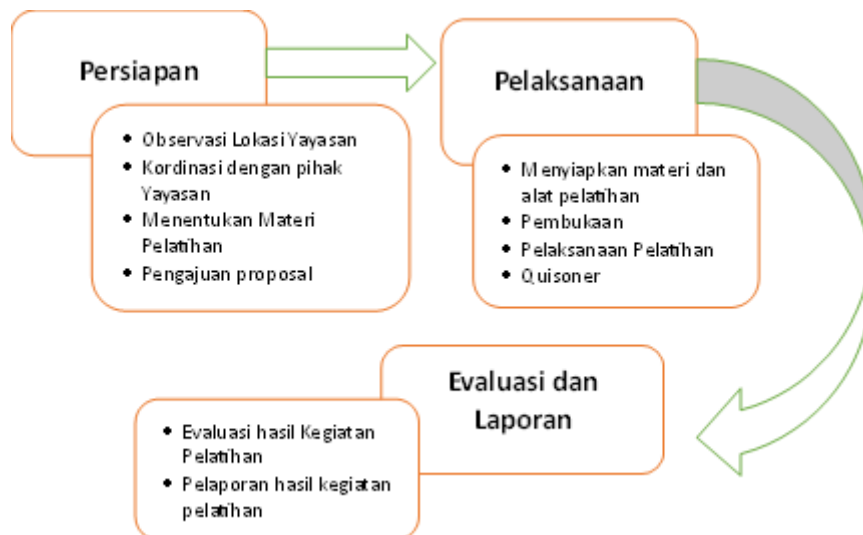
<https://news.bsi.ac.id/2025/03/21/dosen-universitas-bsi-berikan-pelatihan-transformasi-kreatif-ai-dalam-pembuatan-gambar-inovatif-bagi-anak-asuh-yayasan-as-syamsuriah/>

### III. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan penerapan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah 20 anak-anak asuh Yayasan As-Syamsuriah. Dengan penelitian ini untuk menganalisis dan menafsirkan data dengan akurat untuk menentukan kebenaran tentang subjek penelitian. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memberikan informasi yang tepat kebenaran data dan gambaran sistematis suatu fenomena (Risdiyanti & Pamungkas, 2022). Tujuan penelitian dapat digambarkan sebagai pengumpulan informasi mengenai kondisi benda-benda alam untuk tujuan evaluasi pemanfaatan bahan limbah dalam kreativitas dan pendidikan seni anak usia dini. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variable yang diteliti dengan cara melakukan wawancara secara langsung (Hanyfah et al., 2022). Penelitian kualitatif bukan berarti menguji teori-teori sebelumnya. Bisa saja teori sebelumnya yang telah hadir menjadi bahan pertimbangan dalam memastikan temuan peneliti agar memiliki nilai kebenaran validitas hal ini disebut juga sebagai proses terjadinya epistemology (Yusanto, 2019).

Untuk menghasilkan data yang diperlukan penulis merapkan peneliti langsung mengumpulkan data observasi dengan mengamati aktivitas belajar didalam kelas pelatihan, melakukan wawancara terhadap anak-anak dan juga Pembina di yayasan dan dokumentasi aktivitas pembelajaran menggambar AI inovatif menggunakan canva. Observasi, wawancara, dan dokumentasi Penelitian ini berfokus pada pembelajaran anak usia dini dan kegiatan seni, termasuk mengamati bagaimana guru mengajarkan seni kepada anak-anak. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat menyampaikan pengertian dan penyelesaian untuk meningkatkan dalam pemahaman materi dan pengetahuan anak-anak. Pelatihan yang diberikan berupa satu metode yang digunakan untuk mampu mencapai tujuan yang telah diatur dengan metode dialog dan praktek secara langsung. Pelatihan yang disampaikan mempelajari mengenai penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan gambar inovatif bagi anak. Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang memungkinkan pengguna membuat berbagai macam desain, mulai dari media sosial, presentasi, poster, brosur, dan lain-lain, tanpa membutuhkan keahlian desain khusus. Waktu pelatihan dan saat proses pendampingan, dilakukan contoh tugas atau praktek untuk mengamati perkembangan keterampilan peserta setelah pelatihan.

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diikuti para anak asuh yayasan as-syamsuriah dapat dijelaskan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di Yayasan As-Syamsuriah

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan yang dicapai dalam pelatihan ini adalah meningkatkan pengetahuan peserta dan mempunyai keterampilan dalam menggunakan Canva untuk dapat digunakan dalam mendukung pengetahuan baru anak-anak di Yayasan As-Syamsuriah, dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, adapun materi atau tema yang dipilih adalah “Pelatihan Canva dalam Pembuatan Gambar Inovatif bagi Anak Asuh Yayasan As-Syamsuriah”. Merujuk pada dasar permasalahan yang ada pada mitra yaitu para anak-anak belum menguasai menggambar inovatif menggunakan aplikasi Canva. Sedangkan tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pelatihan tentang pengetahuan membuat menggambar inovatif fitur Artificial Intelligence menggunakan aplikasi Canva.

Tahapan yang dikerjakan dalam rencana memberikan penyelesaian untuk mengatasi permasalahan yang ada pada mitra, yaitu:

##### A. Tahapan Persiapan

Pada tahap ini para dosen yang akan melaksanakan Pengabdian Masyarakat mendatangi tempat Lokasi menemui pihak Yayasan As-Syamsuriah untuk membahas mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, jadwal pelaksanaan, sasaran kegiatan, peserta yang ditargetkan mengikuti apa yang menjadi permasalahan dan kebutuha mitra dan perlengkapan yang dibutuhkan yang diperlukan saat pelaksanaan dan mulai mengajukan proposal pengabdian Masyarakat. para.

##### B. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahap ini dosen yang akan menjadi tutor pelatihan menyiapkan modul yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini akan dibahas mengenai cara membuat gambar inovatif dengan menggunakan *Canva* yang didasarkan pada studi pustaka. Modul pelatihan disusun agar memudahkan anak-anak ketika mempraktekan pembuatan gambar. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat bertempat di ruangan yayasan As-Syamsuriah secara tatap muka yang diikuti oleh anak-anak. Susunan acara pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut:

- 1) Pembukaan disampaikan oleh Ketua Pelaksana Kegiatan
- 2) Sambutan oleh Ketua Yayasan As-Syamsuriah
- 3) peserta pelatihan diarahkan untuk menyiapkan perangkat komputer dengan browser seperti Google Chrome, Opera atau yang sejenis.
- 4) Peserta pelatihan melakukan login ke akun Google untuk memudahkan login akun Canva tanpa harus mendaftar terlebih dahulu.
- 5) Setelah membuka situs Canva dan login menggunakan akun Google maka peserta pelatihan dapat memulai untuk mencari atau membuat gambar.

### C. Tahapan Evaluasi dan Laporan

Setelah pelaksanaan pelatihan selesai dilakukan evaluasi keberhasilan kegiatan dari tahapan pengenalan materi, simulasi materi sampai dengan tanya jawab. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian formulir evaluasi berupa kuesioner yang diisi peserta. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari respon positif dari evaluasi para peserta. Pelaporan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan mendokumentasikan semua kegiatan pelatihan yang merupakan kerjasama antara Universitas Bina Sarana Informatika dengan Yayasan As-Syamsuriah, Hasil dokumentasi dan laporan kegiatan pengabdian masyarakat menjadi bahan untuk menyusun artikel ilmiah yang dipublikasikan.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat gambar inovatif dengan aplikasi Canva:

#### 1. Tampilan membuka Canva

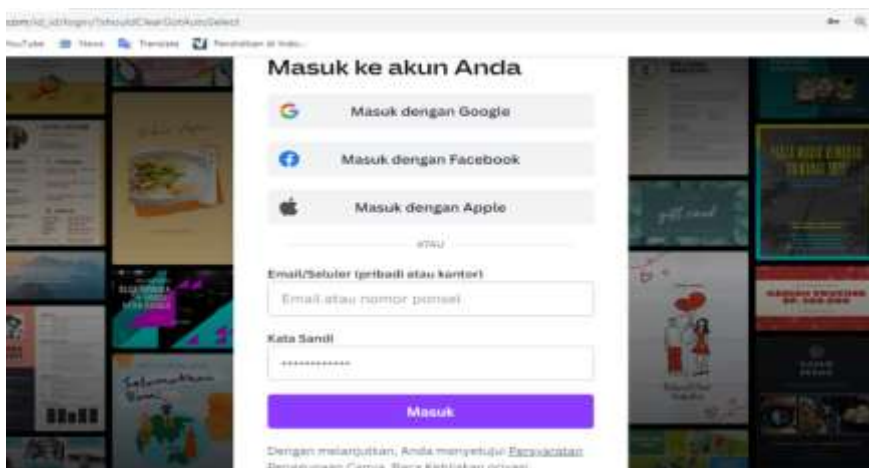
Buka Canva melalui web ataupun aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Canva

#### 2. Tampilan Login Canva

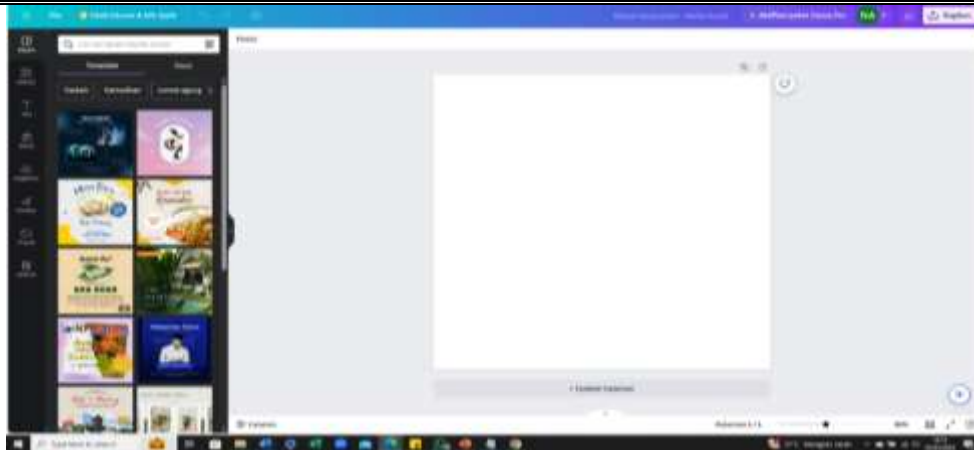
Login untuk para pengguna yang sudah memiliki akun canva dan sign up bagi pengguna yang belum memiliki akun canva



Gambar 3. Tampilan Login Canva

#### 2. Tampilan memulai Canva

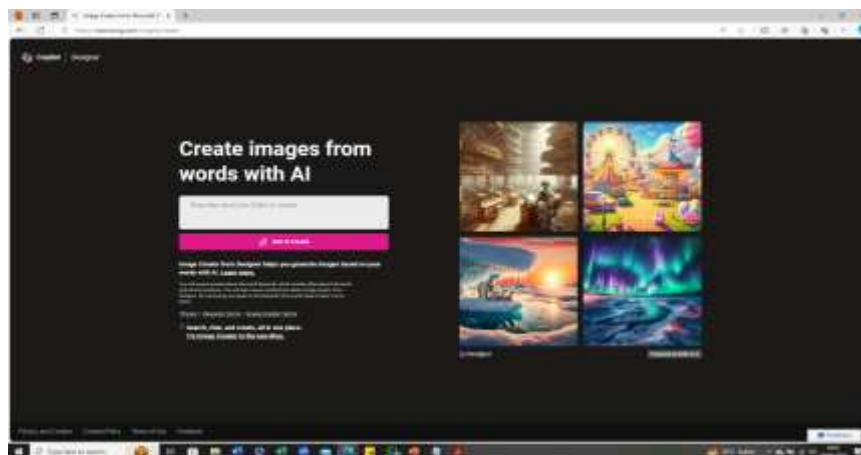
Setelah login, maka akan tampil jendela seperti gambar 4. untuk memulai lembar kerja



Gambar 4. Tampilan Login Canva

1. Tampilan mengambil gambar

Selanjutnya mengambil gambar di <https://www.bing.com/images/create>, lalu login untuk bisa masuk atau bisa membuat account jika belum ada. setelah login, lalu tuliskan kunci pencarian gambar, secara detail lebih baik, setelah itu tekan tombol create.



Gambar 4. Tampilan Mencari gambar

2. Tampilan hasil Pencarian gambar AI

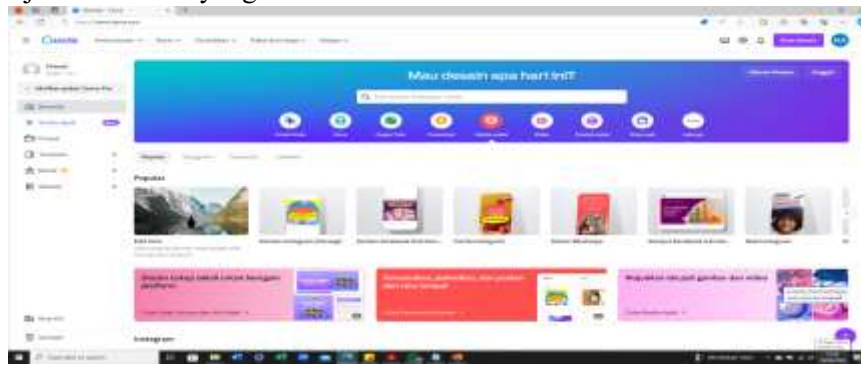
Pilih gambar yang disukai, Klik gambar lalu download/unduh



Gambar 5. Tampilan Hasil Pencarian

3. Kembali ke Canva

Kembali ke jendela Canva yang sudah dibuat



Gambar 7. Tampilan Canva

4. Tampilan lembar kerja

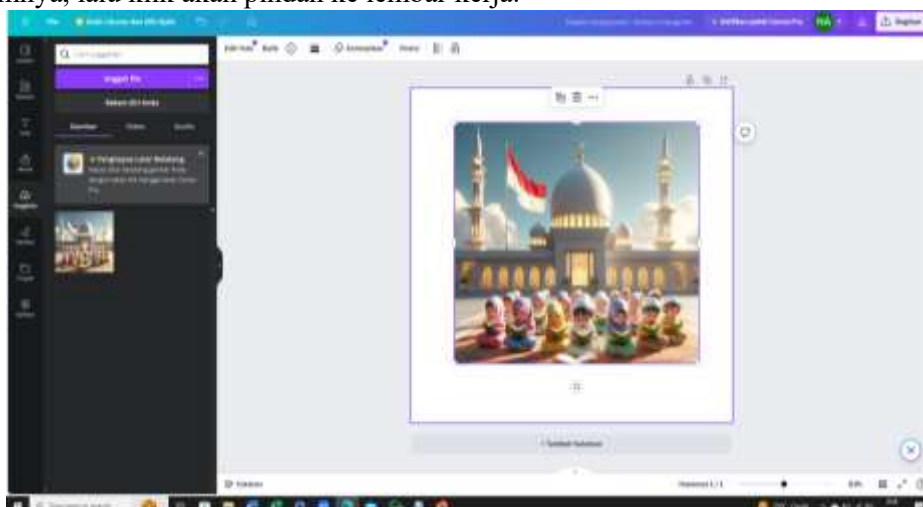
Pilih Jendela Canva Pilih Media Social Lalu Konten Instagram, maka akan tampil seperti berikut.



Gambar 8. Tampilan lembar kerja Canva

5. Tampilan unggahan gambar

Selanjutnya pilih menu unggahan, pilih unggah file pilih gambar yang sudah disimpan / diunduh sebelumnya, lalu klik akan pindah ke lembar kerja.

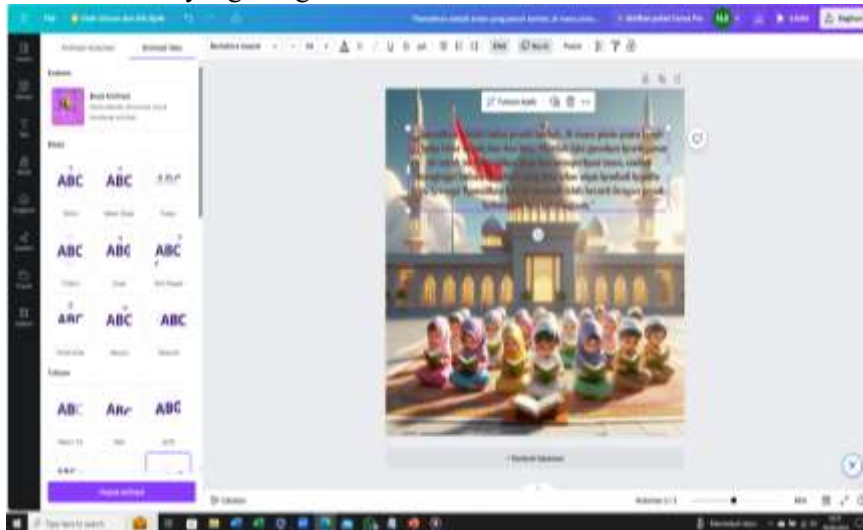


Gambar 9. Tampilan unggahan gambar

6. Tampilan menambahkan Tulisan

Menambahkan tulisan pada konten yang dibuat klik tanda bintang dikanan bawah/asisten canva. Menambahkan tulisan pada gambar pada asisten canva pilih "tulisan Ajaib" lalu tuliskan kata kunci

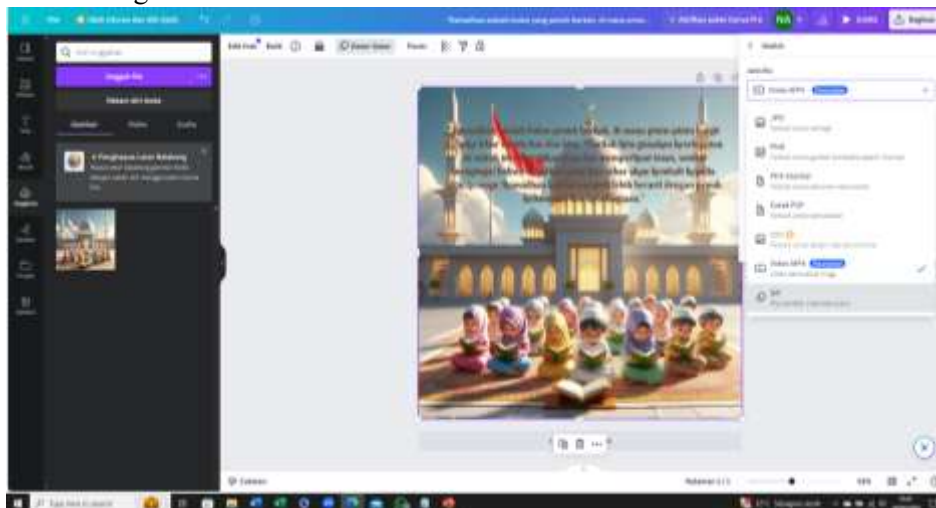
yang dicari missal”Quotes Ramadhan”jika sudah selesai pilih tombol”buat” Merapikan tulisan klik tulisan,sesuaikan size tulisan warna dan jenis tulisan, setelah sesuai silahkan berikan efek dan burst pada gambar dan tulisan yang diinginkan.



Gambar 10. Tampilan menambahkan Tulisan

7. Tampilan Hasil Gambar Inovatif

Mempublish gambar diinstagram pilih “bagikan” kanan atas lalu “unduh”,pilih jenis file yang diinginkan.maka gambar selesai dibuat.



Gambar 11. Tampilan Hasil Gambar Inovatif

**V. KESIMPULAN**

Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk anak asuh Yayasan As-Syamsuriah menyelenggarakan pembuatan gambar inovatif, yang berlangsung di Jalan Bambu Larangan RT 03/05, Kelurahan Cengkareng Barat, Kecamatan Cengkareng, ini diadakan pada hari Sabtu, 15 Maret 2025, mulai pukul 09.00 hingga 12.00 WIB ini diperoleh hasil bahwa menciptakan gambar inovatif dengan memanfaatkan teknologi AI. Antusiasme peserta sangat terlihat sepanjang pelatihan, terutama ketika mereka aktif mencoba membuat desain dan bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Dengan memastikan pemahaman anak-anak lebih mendalam, Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga memperkenalkan dunia kreatif digital kepada anak-anak yayasan As-Syamsuriah yang membuka banyak peluang bagi anak-anak asuh untuk lebih berkembang. Saran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan datang diperlukan peningkatan yang lebih dalam kemampuan membuat gambar inovatif bagi anak-anak.

Metode pelatihan yang diterapkan, yang mencakup sesi workshop, praktik langsung, dan evaluasi berkala, terbukti efektif dalam memastikan siswa memahami dan dapat memanfaatkan teknologi AI dalam Canva dengan baik. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat seperti ini memberikan andil yang membangun dalam peningkatan keterampilan gambar inovatif dengan canva yang bisa dilakukan di lokasi yang berbeda, rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi, disarankan agar program pelatihan ini dilanjutkan dan diperluas untuk mencakup lebih banyak siswa dan materi yang lebih variatif dengan sasaran masyarakat yang benar-benar membutuhkan berdasarkan hasil penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. *JOURNAL OF EDUCATION*, 1(2), 125–140. <http://yphn.ac.id/ejournal/index.php/Alhikmah/index>
- Aulia Maulid, T., Maulana, & Atun, I. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://jurnaldidaktika.org>
- Darma Yasa, N. P., Putra Yasa, I. W. A., & Anggara, I. G. A. S. (2024). Pelatihan Desain Menggunakan Canva Di Pusat Layanan Disabilitas Dinas Sosial Kota Denpasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 159–164. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2030>
- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M., Kasnawati, Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi Pendidikan: Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan. *Communnity Development Journa*, 4, 11158–11167.
- Fazria, N. M., & Linggo Wati, T. (2022). Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas IV Ditinjau Dari Aspek (Kemampuan Tinggi, Sedang, Rendah) Di SDN. *Else Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6, 331–350. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2i.12425>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 339–344.
- Harmawan, Y. S., & Lodra, I. N. (2022). Pembelajaran Menggambar Poster Digital Dengan Aplikasi Canva Di SMA Negri 7 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 17–28. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Heriyanto, & Agustiano, R. (2020). Peran Pemerintah Daerah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Olah Raga Pada Akademi Sepak Bola Sekayu (SYSA) Kabupaten Musi Banyuasin. *Dinamika:Jurnal Ilmiah Ilmu Admintrasi Negara*, 7(3), 402–411.
- Husnu, U. (2020). Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *JM2PI:Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidik*, 01, 383–401. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2>
- Noviyanti, A. I., Hidayanto, N. E., & Wijaya, P. R. (2023). Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) untuk Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 150–155. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1514>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Putri, D. D., Efendi, M., & Susilawati, S. Y. (2020). Bahan Ajar Keterampilan Menggambar Tunagrahita. *ORTOPEDAGOGIA*, 6(1), 7–12. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo>
- Rahmawati, M., Nurachim, R. I., Supeno, W., & Fitria, A. L. (2024). Transformasi Kreatif Pelatihan Artificial Intelligence Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Presentasi Siswa MTS Darul Hikmah. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 4, 21–35. <https://doi.org/10.31294/abdikom.v3i2>
- Risdiyanty, R., & Pamungkas, J. (2022). Model Penerapan Metode Menggambar untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6492–6501. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3149>
- Sari, R., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Wirolegi Sumpersari Kabupaten Jember. *JECIE(Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(2), 44–53.
- Suparmi, Siswanto, A., Siswadi, F., Seti Utami, S., Wahyudi, I., Hidayati, L., Supartini, E., Ahmad, M., Chaerudin, A., Kusumawati, B., & Junitasari. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Prinsip-Prinsip Dan Praktik Dalam Mengelola Organisasi* (Efitra & Sepriano, Eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusanto, Y. (2019). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of Scientific Communication*, 1(1), 1–13.