



Upaya Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGMI STAI Sabilul Muttaqin dalam Menyajikan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva

Khoirunnisa'il Fitriyah

Sekolah Tinggi Agama Islam Sabilul Muttaqin Mojokerto, Indonesia

E-mail: nisakstaisam@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to increase the creativity of PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto students in designing attractive mufrodat using Canva media. This research method uses qualitative with descriptive research type. Types of data collection through observation, interviews and documentation. The data source in this research uses primary data; Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education students at STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, while secondary data sources use; PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto documents, books, relevant research journals. Data analysis techniques use the miles and Huberman models, namely; data collection, data reduction, data display, data verification, data conclusions and presentation of results. The results of this research are that PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto students can increase their creativity in designing Arabic mufrodat using Canva media. Conduct further research to evaluate the effectiveness of using Canva in increasing creativity and learning Arabic, and compare it with other design methods.

Keywords: Student Creativity; Mufrodat Arabic; Canva App

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto dalam mendesain mufrodat yang menarik menggunakan media Canva. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Jenis pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer; mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, sedangkan sumber data sekunder menggunakan; dokumen PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, buku, jurnal penelitian yang relevan. Teknik analisis data menggunakan model miles dan Huberman yaitu; pengumpulan data, reduksi data, display data, verifikasi data, kesimpulan data dan penyajian hasil. Hasil Penelitian ini adalah mahasiswa PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam desain mufrodat bahasa arab menggunakan media Canva. Melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan pembelajaran bahasa Arab, serta membandingkannya dengan metode desain lainnya.

Kata Kunci: Kreativitas Mahasiswa; Mufrodat Bahasa Arab; Aplikasi Canva

Diterima: 25 November 2023 | Direvisi: 15 Desember 2023 | Disetujui: 27 Desember 2023

© (2023) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Program studi pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah mencetak mahasiswa menjadi calon guru kelas di lembaga madrasah ibtidaiyah Yang unggul dan kreatif. Menjadi guru yang

menguasai seluruh standar kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, professional, social dan kompetensi kepemimpinan. Guru adalah sebuah profesi, oleh karena itu calon guru harus mempersiapkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang mata pelajaran dan teori pendidikan. Guru harus memiliki banyak peran dalam memajukan kemampuan siswa, seperti menjadi evaluator, informator, inspirator, organisator, fasilitator dan supervisor (Cholid, 2015).

Era modern ini guru harus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, karena guru dituntut menjadi kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran tidak luput dari penggunaan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa dapat menerima materi dengan mudah dan tidak membosankan (Prasrihamni, Marini, Nafiah, & Surmilasari, 2022). Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Sholikhah & Putriningtyas, 2022) bahwa melalui penguatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kartu BiZi Bagi Guru Bahasa Arab Di Jombang maka guru memperoleh motivasi dan pengetahuan baru guna meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran. Setelah dilaksanakan pelatihan, proses pembelajaran bahasa arab dapat berlangsung dengan susana yang menyenangkan, dan siswa tampak aktif terlibat dalam pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kehadiran media. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, terutama dalam hal menarik perhatian anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi pembelajaran anak usia dini (Utami, Hidayati, & Afifah, 2023).

Media pembelajaran bahasa arab berbasis teknologi informasi di sekolah dasar dan hasilnya adalah siswa menjadi cukup interaktif dan simulatif dalam melafalkan setiap kosa kata atau mufrodad yang disampaikan oleh guru (Novita & Munawir, 2022).

Canva adalah perangkat lunak desain, editor foto, dan editor video gratis dan berbayar yang sangat mudah digunakan dan mudah digunakan, tersedia untuk ponsel dan laptop. Aplikasi ini sangat menarik sebagai sarana pembelajaran audio visual. Canva juga merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar (Linda & Syafriansyah, 2023). Media pembelajaran berbasis canva, membuat media baru atau renovasi baru di dalam memudahkan pembuatan media pembelajaran ini merupakan sebuah defenisi

atau pengertian dari desain grafis canva, hal yang menjadikan media berbasis canva ini menarik akan ada tampilan yang menarik, desain yang di sediakan lebih beragam, aksesnya juga lebih mudah, animasi serta tamplet yang di tawarkan banyak pilihannya (Annissa & Wikarya, 2022).

Permasalahan yang terjadi di prodi PGMI STAI Sabilul Muttaqin semester satu adalah kurangnya mahasiswa dalam memahami dan memanfaatkan teknologi yang ada di masing masing smartphone mahasiswa, salah satunya adalah media aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah salah satu aplikasi yang terkenal di tahun 2023, Canva menjadi solusi praktis bagi kalangan akademis dalam membuat desain materi dan bahan ajar yang menarik. Penelitian yang sudah ada maka tampak bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki urgensi dalam dunia pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab di madrasah Ibtidaiyah. Sehingga pada penelitian ini, peneliti mengambil tema media canva sebagai aplikasi yang lengkap dan mudah untuk digunakan guru pada penyiapan materi materi mufrodat yang menarik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer; mahasiswa PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Sumber data sekunder diantaranya dokumentasi proses belajar; buku, jurnal penelitian dan website yang mendukung. Analisis Data menggunakan teknik Milles dan Huberman yaitu ; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan Verifikasi data (Arikunto, 2010; Sugiyono, 2017). Tahap awal yaitu; (1) Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat tentang keadaan di program studi PGMI STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto pada penggunaan aplikasi Canva. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara bersama dosen bahasa arab dan Mahasiswa. Tahapan kedua (2) observasi pada kegiatan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran kreasi mufrodat melalui Aplikasi.

Hasil Penelitian

Kreativitas

Kreativitas atau daya cipta merujuk pada proses mental di mana gagasan atau konsep baru muncul, atau hubungan baru terbentuk antara gagasan dan konsep yang telah ada sebelumnya. Hasil dari pemikiran kreatif dianggap memiliki keaslian dan kesesuaian. Menurut National Advisory Committee on Creative and Cultural Education, yang dikutip dalam Craft (2005), kreativitas dapat dijelaskan sebagai aktivitas imajinatif yang menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. Kemampuan kreatif melibatkan kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada, berdasarkan data, informasi, atau unsur yang ada (Daluti Delimanugari, Galuh Sandra Pangesti, Umi Musaropah, & Mustolikh Khabibul Umam, 2022). Hasil kreatif tidak selalu bersifat sepenuhnya baru; seringkali, itu dapat berupa kombinasi dari elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya (Fauzan & Supriyadi, 2023).

Anak yang kreatif dapat terlihat dari tindakan yang dilakukannya yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja dilihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan (Multahada, Melaty, Apriyani, & Andriani, 2022).

Menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Utami juga menekankan bahwa kreativitas dapat muncul melalui interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya (Hijriati, 2017). Elizabeth Drevdahl (2013) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal (Elizabeth Harlock, 1997). Menurut Paul Torrance (sebagaimana dikutip oleh Mayesky Mary, 2012), kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik. Torrance menekankan bahwa kreativitas bukan hanya berasal dari bakat atau kemampuan kreatif semata, melainkan juga merupakan hasil interaksi dari proses

mental individu dalam mengalami proses pembelajaran dan lingkungan sekitarnya (Yuandana, 2023).

Teori Kreativitas yang dicetuskan oleh Sigmund Freud (Teori Psikoanalisis) menyatakan bahwa Kreativitas muncul sebagai akibat dari pertentangan bawah sadar antara dorongan libido, id, dan pengaruh moral sosial dari hati nurani (superego). Menurut pandangan ini, aktivitas kreatif, seperti bermain bebas dan regresi ke tingkat perkembangan anak kecil, dianggap sebagai wujud dari kreativitas. Pendapat tersebut meyakini bahwa konflik dan kesulitan dapat menjadi pendorong motivasi untuk menciptakan hal-hal yang kreatif (Jamaris, 2005).

Kreativitas merupakan kekuatan intelektual yang menjadi pendorong utama inovasi, perubahan, dan perkembangan di berbagai bidang kehidupan. Dalam konteks yang lebih luas, kreativitas tidak hanya mencakup kemampuan artistik atau desain, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk berpikir baru, menemukan solusi yang unik, dan mengintegrasikan berbagai ide untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai. Sumber kreativitas tidak terbatas pada satu aspek atau domain tertentu, melainkan berasal dari berbagai faktor yang saling terkait (Oktiani, 2017).

Beberapa sumber kreativitas yang signifikan melibatkan aspek internal dan eksternal individu. Di antara faktor internal, struktur otak, tingkat kecerdasan emosional, dan keberanian untuk mengambil risiko memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses kreatif. Seiring dengan itu, pengalaman hidup, pemahaman mendalam terhadap budaya, dan kemampuan untuk melihat dunia dari perspektif yang berbeda dapat memperkaya sumber kreativitas (Widyaningrum & Hasanah, 2021). Dari perspektif eksternal, lingkungan fisik dan sosial juga memiliki dampak besar terhadap tingkat kreativitas seseorang. Kolaborasi dengan orang-orang yang memiliki latar belakang dan pandangan berbeda, akses terhadap sumber daya dan informasi, serta stimulasi visual dan intelektual dari lingkungan sekitar dapat merangsang ide-ide kreatif. Selain itu, pendekatan terhadap tantangan dan masalah juga menjadi komponen kunci dalam mengembangkan kreativitas. Sikap terbuka terhadap kegagalan, ketidakpastian, dan ketidaknyamanan dapat membuka pintu untuk pemikiran yang inovatif dan ide-ide revolusioner.

Elemen-elemen kreativitas melibatkan: Inovatif, di mana kreativitas harus menghasilkan sesuatu yang inovatif, baik itu dalam bentuk produk baru maupun pendekatan

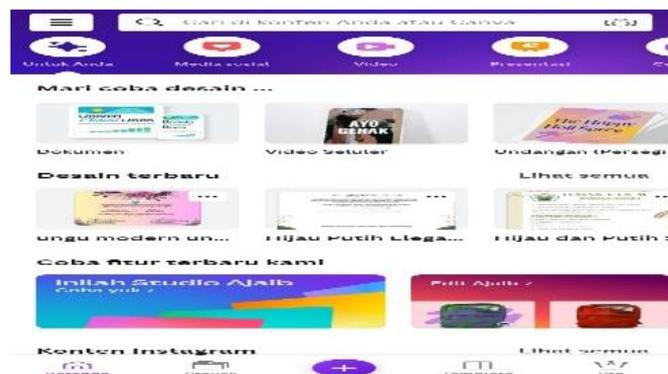
baru. Dapat dipahami, bahwa hasil dari proses kreatif harus dapat dipahami oleh orang lain; dalam konteks produk atau usaha, harus dapat dipahami oleh audiens. Bermakna, bahwa hasil dari proses kreatif harus memiliki nilai atau manfaat yang signifikan bagi banyak orang.

Melalui pemahaman mendalam terhadap sumber-sumber kreativitas ini, kita dapat membuka potensi kreatif dalam diri kita sendiri dan mendorong pengembangan masyarakat yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, penelusuran terhadap dinamika kreativitas dan sumber-sumbernya menjadi krusial untuk memahami bagaimana kita dapat merangsang dan mengoptimalkan kreativitas dalam berbagai konteks kehidupan.

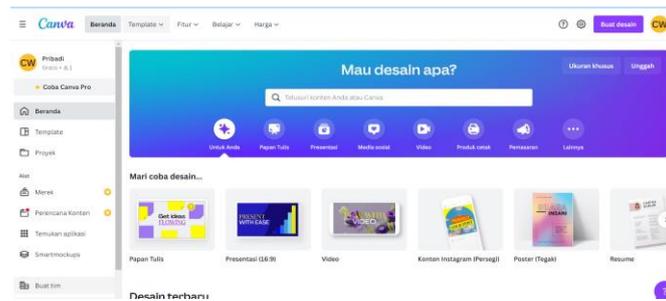
Aplikasi Canva

Canva diciptakan oleh Melanie Parkins, Cliff Obrecht, dan Camerons Adams pada tanggal 1 Januari tahun 2012 di Australia . Canva merupakan software yang digunakan untuk mendesain grafis media sosial, Power Point, Pamflet, Undangan, sertifikat dan lain lain. Canva merupakan Aplikasi yang mudah digunakan oleh pemula karena telah menyediakan berbagai macam template desain untuk digunakan para penguannya. Penggunaan Canva juga mudah dan Ekonomis karena terdapat fitur yang Gratis dan dapat diakses melalui smartphome atau melalui website <https://www.canva.com> (Komalasari, Muharrom, & Sumbaryadi, 2021).

Canva memberikan kemudahan kepada penggunanya dengan menyediakan berbagai template dan elemen Estetika Canva yang dapat digunakan untuk berbagai desain sesuai dengan kebutuhan. Untuk menemukan template canva yang akan digunakan, pengguna tinggal memasukkan kata kunci tertentu agar template dapat ditampilkan sesuai kebutuhannya. Menu menu dalam aplikasi canva antara lain; Beranda, Proyek, Template, Pro (Lathifah, 2021).



Gambar 1. Menu Aplikasi Canva pada Smartphone



Gambar 2. Tampilan Canva di Website

Setiap Aplikasi memiliki keunggulan dan kekurangan masing masing, keunggulan dari aplikasi Canva antara lain: Memiliki Ribuan template yang siap pakai, Memiliki banyak font, Akses mudah dari beragam perangkat dan Murah untuk tingkat canva pro. Sedangkan Kekurangan dari aplikasi Canva adalah: tidak ditemukan file asli di penyimpanan local karena canva berbasis cloud dan kemungkinan besar Desain akan memiliki kesamaan dengan pengguna lain (Adi, 2020).

Implementasi Aplikasi Canva pada Kreasi Mufrodah Bahasa Arab

Observasi penggunaan aplikasi Canva pada Mata kuliah bahasa arab dilakukan pada hari kamis, tanggal 12 November 2023 di program studi PGMI semester satu STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Pembelajaran dilakukan oleh dosen pengampu bersama mahasiswa dengan tujuan memberikan kesadaran akan teknologi pada implementasi pembelajaran bahasa arab. Tema yang diberikan adalah Desain Gambar dan Mufrodah tentang “ Bandara ”.Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah Forum Group Discussion (FGD). Dosen Pengampu Bahasa Arab mengatakan “ *Saat ini kebanyakan mahasiswa menggunakan smartphone yang canggih, akan tetapi mereka kurang produktif dalam memanfaatkannya, jadi pada kesempatan ini, saya menyadarkan mereka dengan mengenalkan Aplikasi Canva*”.

Alma Thirza zahrani juga menjelaskan bahwa aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam melakukan desain materi dan tugas tugas kuliah. “*..... emm, ternyata menarik dan mudah membuat berbagai desain materi dari aplikasi Canva termasuk tugas PPT juga bu, hehe*”

Zunita mahasiswa PGMI juga menambahkan bahwa Canva memberikan solusi yang mudah untuk membuat desain media pembelajaran.“*...Saya pertama kali mengenal Canva ketika mencari platform yang memudahkan pembuatan desain grafis untuk media pembelajaran MI tanpa memerlukan keterampilan desain yang rumit. Setelah mencoba*

Canva, saya langsung terkesan dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur yang dapat digunakan bahkan oleh pemula.”

Teknik pembelajaran yang dilakukan oleh dosen pengampu adalah ; (1) Memberikan arahan kepada mahasiswa untuk download aplikasi Canva dari Playstore; (2) memberi arahan untuk membuka menu “proyek” untuk menentukan ukuran dokumen yang akan digunakan; (3) memberikan arahan untuk input gambar sesuai mufrodad yang digunakan oleh masing masing mahasiswa; (4) memberikan arahan untuk menuliskan teks mufrodad beserta Artinya; (5) Display hasil desain canva di group whatsapp kelas bahasa arab.

Mahasiswa menyukai berbagai fitur yang disediakan oleh canva memberikan kesan cepat dan mudah, Zunita menambahkan. *“Saya sangat menyukai fitur template yang disediakan Canva. Mereka tidak hanya memudahkan dalam memulai desain tanpa merasa bingung, tetapi juga memberikan inspirasi visual. Selain itu, fitur drag-and-drop Canva membuat proses desain menjadi lebih cepat dan mudah.”*

Canva memberikan dampak positif pada produktivitas mahasiswa. karena dapat membuat desain dengan cepat tanpa harus menghabiskan waktu yang lama untuk memahami perangkat lunak desain yang kompleks. Ini meningkatkan efisiensi dan memungkinkan fokus lebih besar pada konten kreatif.



Gambar 3. Dokumentasi Karya mahasiswa pemula canva

Dari penelitian diatas ditemukan bahwa mahasiswa dapat termotivasi untuk meningkatkan kreativitas mendesain media mufrodad dengan Aplikasi Canva. Sebagaimana pendapat Hamalik bahwa implementasi media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat baru serta menumbuhkan motivasi terhadap psikologis peserta didik.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva, dengan kemudahan penggunaannya, aksesibilitas ekonomis, dan fungsionalitasnya, telah terbukti menjadi alat yang sangat berharga dalam dunia akademis, khususnya dalam konteks pendidikan bahasa Arab. Meskipun para mahasiswa di awalnya mungkin menghasilkan desain yang belum sepenuhnya menarik, Canva telah membuka jalan bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan cara yang praktis dan efisien. Hasil ini mengindikasikan bahwa dengan bimbingan dan latihan yang lebih lanjut, mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan desain mereka secara signifikan, sehingga meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Studi ini menunjukkan potensi besar dari integrasi alat desain digital dalam pendidikan, tidak hanya sebagai media untuk meningkatkan estetika pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya kreativitas dan inovasi di kalangan mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Adi, M. suwarna. (2020). *Membuat desain cantik dengan mudah dan cepat menggunakan canva*.
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cholid, N. (2015). *Menjadi Guru Profesional*. Semarang: CV. Presisi Cipta Media.
- Daluti Delimanugari, Galuh Sandra Pangesti, Umi Musaropah, & Mustolikh Khabibul Umam. (2022). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional (Studi Kasus Di Mi Ma'arif Patalan). *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(2), 72–82. <https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i2.1456>
- Elizabeth Harlock. (1997). *Psikologi Perkembangan 2*. Jakarta: Erlangga.
- Fauzan, R., & Supriyadi, B. (2023). *Bisnis Kreativitas dan Inovasi*. Sumatera Barat: PT. Getpress Indonesia.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Jamaris, M. (2005). *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna

Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77.

Lathifah, U. (2021). *Canva tools andalan sejuta umat*. NTB: IKAPI.

Linda, R., & Syafriansyah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 30–40. <https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.856>

Multahada, A., Melaty, P., Apriyani, H., & Andriani, T. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif Pingky Melaty Tris Andriani. *Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 5(April), 11–21.

Novita, A., & Munawir, M. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1378–1386.

Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.

Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 82–88.

Sholikhah, I. N., & Putriningtyas, C. (2022). Nashoih, A. K., Fadhli, K., Taqiyuddin, A., Khorib, A., Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kartu BiZi Bagi Guru Bahasa Arab Di Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Utami, M., Hidayati, S., & Afifah, N. (2023). Mengembangkan Media Lembar Kerja Anak Tema Binatang di PAUD Islam Armuna Palangka Raya. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 6(2), 86–97.

Widyaningrum, A., & Hasanah, E. (2021). Manajemen Pengelolaan Kelas Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.34125/kp.v6i2.614>

Yuandana, T. (2023). *Teori Dan Praktik: Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Madiun: CV, Bayfa Cendekia Indonesia.