



MENGEMBANGKAN KREATIFITAS SISWA MELALUI PROGRAM *CREATIVE DIGITAL LEARNING WITH CANVA*

Muh. Hasbi¹⁾, Abd. Halim²⁾, Fitriyani Bakri³⁾, Mardiyannah Nasta⁴⁾, Nur Mutmainna Halim⁵⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾ Sastra Inggris, Universitas Negeri Makassar

e-mail: emhasby@unm.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui program *Creative Digital Learning* di SMA Negeri 8 Makassar. Kegiatan ini melibatkan 28 siswa sebagai peserta yang mengikuti *workshop* intensif selama sepuluh hari dengan fokus pada pengembangan keterampilan desain digital menggunakan *platform* Canva. Kegiatan ini dilaksanakan dengan empat tahap pelaksanaan: tahap persiapan (hari 1-2), tahap pembelajaran dasar (hari 3-5), tahap pengembangan (hari 6-8), dan tahap evaluasi dan refleksi (hari 9-10). Data dikumpulkan melalui observasi peserta selama kegiatan berlangsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi karya siswa. Analisis dilakukan menggunakan *thematic* analisis. Hasil dari program ini menunjukkan empat tema utama yang menonjol: peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide kreatif, pengembangan keterampilan teknis dalam menggunakan *tools* desain digital, stimulasi kreativitas melalui eksplorasi visual, dan terbentuknya kolaborasi positif antar siswa. Program ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan kreatif desain digital siswa dimana mayoritas peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menciptakan karya original yang mencerminkan kreativitas individual mereka. Program *Creative Digital Learning with Canva* juga berhasil mengembangkan kreativitas siswa dan memberikan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun akademik.

Kata Kunci: kreativitas siswa, *digital learning*, Canva, desain visual, pengabdian masyarakat

Abstract

This community service program aims to enhance student creativity through the Creative Digital Learning program at SMA Negeri 8 Makassar. Twenty-eight students participated in a ten-day intensive workshop focused on developing digital design skills using the Canva platform. The program consisted of four phases: preparation (days 1-2), basic learning (days 3-5), development (days 6-8), and evaluation and reflection (days 9-10). Data was collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation of student work. Thematic analysis was used. The results of the program revealed four main themes: increased student confidence in expressing creative ideas, development of technical skills in using digital design tools, stimulation of creativity through visual exploration, and the formation of positive collaboration among students. The program proved effective in enhancing students' creative digital design skills, with the majority of participants demonstrating high enthusiasm and creating original works that reflected their individual creativity. The Creative Digital Learning with Canva program has also successfully developed students' creativity and provided practical skills that can be applied in both everyday life and academics.

Keywords: student creativity, *digital learning*, Canva, visual design, community service



I. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, menuntut siswa untuk memiliki keterampilan yang lebih kompleks dan beragam, termasuk kemampuan kreativitas digital (Astuti & Atmaja, 2023). Kreativitas bukan lagi dipandang sebagai bakat alamiah yang dimiliki oleh sebagian kecil individu, melainkan sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang tepat (Robinson, 2011). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kreativitas menjadi salah satu dari empat keterampilan fundamental yang harus dikuasai siswa, bersama dengan *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration* (Trilling & Fadel, 2009; Singh, 2020).

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui berbagai platform dan aplikasi desain yang mudah diakses. Salah satu platform yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah Canva, yang telah digunakan oleh lebih dari 220 juta pengguna aktif di seluruh dunia untuk membuat berbagai konten visual (Kumar, 2025, 6 September) dan Indonesia merupakan pengguna Canva terbesar ketiga setelah Amerika Serikat dan Brasil (Awaliyah, 2025, 29 Juli). Platform ini menawarkan *interface* yang *user-friendly* dan *template* yang beragam, menjadikannya ideal untuk pembelajaran desain bagi pemula.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah menengah atas yang memiliki keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan tools desain digital seperti Canva secara optimal. Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pendidikan mesti terlebih dahulu mempertimbangkan karakteristik siswa di generasi ini sebagai digital natives dimana mereka tumbuh dan berkembang dalam lingkungan digital serta memiliki pola belajar dan preferensi yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Hasbi et al, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2021) juga mengungkapkan bahwa meskipun generasi digital native memiliki kemampuan teknis dasar dalam menggunakan teknologi, mereka seringkali kekurangan keterampilan untuk mengaplikasikan teknologi tersebut secara kreatif dan produktif. Kesenjangan ini semakin terlihat jelas ketika siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang memerlukan kemampuan komunikasi visual (*visual communication*) dan pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*).

Di Indonesia, khususnya di Kota Makassar, observasi awal yang dilakukan di beberapa sekolah menengah atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengandalkan *Microsoft PowerPoint* dan *template* lain atau aplikasi sederhana lainnya untuk membuat presentasi dan karya visual. Padahal, kemampuan desain digital yang baik dapat memberikan nilai tambah yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari presentasi mata pelajaran hingga pengembangan portofolio pribadi.

SMA Negeri 8 Makassar, sebagai salah satu sekolah unggulan di Sulawesi Selatan, menyadari pentingnya mengembangkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan teknologi digital seperti Canva. Hasil survei pendahuluan yang dilakukan terhadap 100 siswa di sekolah tersebut menunjukkan bahwa 78% siswa menyatakan tertarik untuk belajar lebih intensif tentang desain digital, namun hanya 23% yang merasa memiliki keterampilan yang memadai dalam bidang tersebut. Data ini mengindikasikan adanya gap antara minat dan kemampuan yang perlu dijawab melalui program pembelajaran yang terstruktur.



Kreativitas dalam konteks digital learning memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan kreativitas konvensional. Menurut Hanum et. al. (2023), digital creativity melibatkan kemampuan untuk mengintegrasikan pemikiran kreatif dengan keterampilan teknologi, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya original tetapi juga dapat dikomunikasikan secara efektif melalui medium digital. Hal ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Koehler dan Mishra (2009) tentang *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, yang menekankan pentingnya integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran.

Platform Canva dipilih dalam program ini karena memiliki beberapa keunggulan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa SMA. Pertama, Canva menyediakan interface drag-and-drop yang intuitif, sehingga siswa dapat fokus pada aspek kreatif dan tidak hanya terjebak pada kompleksitas teknis (Kumar & Smith, 2020). Kedua, tersedianya ribuan template yang dapat disesuaikan memungkinkan siswa untuk memulai proyek dengan lebih mudah sambil tetap mengembangkan kemampuan personalisasi (Wilson, 2019). Ketiga, fitur kolaborasi real-time dalam Canva mendukung pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas (Johnson & Johnson, 2018).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui program *Creative Digital Learning with Canva* melalui pembelajaran desain digital yang sistematis dan terarah. Secara spesifik, program ini bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai tools desain digital, serta membekali siswa dengan kemampuan visual communication yang dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks akademik dan personal.

Program ini diharapkan memberikan manfaat multidimensional. Bagi siswa, program ini akan meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan zaman. Bagi sekolah, kegiatan ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang lebih komprehensif. Bagi masyarakat yang lebih luas, program ini berkontribusi dalam menyiapkan generasi muda yang lebih kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital.

II. METODE

Program *Creative Digital Learning with Canva* dilaksanakan di SMA Negeri 8 Makassar, Jalan Andi Manggerangi 2, Makassar, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis: pertama, SMA Negeri 8 Makassar merupakan sekolah unggulan yang memiliki fasilitas teknologi informasi yang memadai berupa perangkat komputer dan jaringan internet; kedua, sekolah ini telah menunjukkan komitmen tinggi terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi; dan ketiga, sekolah ini menjadi salah satu lokasi program Asistensi Mengajar Mandiri (AjarMi) yang dilaksanakan oleh mahasiswa jurusan Bahasa Inggris FBS UNM sehingga memungkinkan adanya akses yang lebih mudah untuk koordinasi dan monitoring pelaksanaan program oleh tim pengabdian.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pengabdian dari jurusan bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS) Universitas Negeri Makassar dan dibantu oleh mahasiswa jurusan bahasa Inggris yang sedang mengikuti program AjarMi 2025 di SMAN 8 Makassar. Program ini dilaksanakan selama 2 (dua) minggu pada bulan Mei 2025, dengan total durasi 20 jam pembelajaran (2 jam per hari). Jadwal



pelaksanaan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah untuk memastikan partisipasi optimal siswa tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran reguler.

Program ini melibatkan 28 siswa SMA Negeri 8 Makassar yang dipilih secara acak (random) dan merupakan perwakilan dari tiap kelas pada jenjang kelas X dan XI. Kriteria pemilihan peserta meliputi: (1) siswa kelas X dan XI yang memiliki akses terhadap perangkat komputer atau laptop; (2) memiliki minat dalam bidang desain visual atau kreativitas digital; (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan; dan (4) mendapat izin dari orang tua dan pihak sekolah.

Proses rekrutmen dilakukan melalui sosialisasi di kelas-kelas yang dilanjutkan dengan pendaftaran sukarela. Dari 45 siswa yang mendaftar, dipilih 28 siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan keberagaman latar belakang akademik untuk memastikan representati sample yang optimal.

Tahapan Pelaksanaan Program

Program *Creative Digital Learning with Canva* dilaksanakan dalam empat tahap kegiatan sebagai berikut:

Tahap Persiapan (Hari 1-2): Orientasi awal dan pengenalan secara umum platform Canva dan assessment awal kemampuan dasar peserta menggunakan Canva.

Tahap Pembelajaran Dasar (Hari 3-5): Pengenalan prinsip-prinsip desain visual, eksplorasi fitur-fitur Canva, dan pembuatan karya individual sederhana.

Tahap Pengembangan (Hari 6-8): Proyek kolaboratif kompleks yang mengintegrasikan multiple design elements dan collaborative creativity antar seluruh peserta.

Tahap Evaluasi dan Refleksi (Hari 9-10): Presentasi karya, *peer Feedback*, *post-assessment*, dan *reflective discussion* tentang pengalaman belajar *creative digital program with Canva*.

Program ini melibatkan 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan (57%) dan 12 siswa laki-laki (43%) dengan rentang usia 15-17 tahun. Komposisi peserta berdasarkan tingkat kelas menunjukkan distribusi yang seimbang: 15 siswa kelas X (54%) dan 13 siswa kelas XI (46%). *Pre-assessment* yang dilakukan di awal kegiatan mengungkapkan bahwa mayoritas peserta (71%) memiliki tingkat kreativitas pada kategori average, dengan hanya 18% yang menunjukkan *creative potential* di atas rata-rata.

Dari segi pengalaman teknologi digital, kebanyakan peserta menyatakan familiar dengan penggunaan aplikasi di smartphone, laptop dan media sosial, namun hanya sebagian kecil yang pernah menggunakan dan memahami berbagai fitur aplikasi Canva sebelumnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prensky (2021) yang menunjukkan bahwa digital natives memiliki kemampuan konsumsi teknologi yang tinggi namun terbatas dalam production skills. Kondisi ini memperkuat relevansi program dalam memfasilitasi transisi siswa dari digital consumers menjadi digital creators.

Pada tahap awal, program difokuskan pada membangun kenyamanan (building comfort) dengan *Platform Canva* dan meletakkan dasar-dasar berpikir kreatif (*creative mindset*). Observasi yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa para siswa memiliki pemahaman awal terhadap penggunaan tools desain digital, namun masih banyak peserta yang menyatakan kekhawatiran tentang kemampuan teknis mereka. Namun, adanya fitur interface intuitif yang dimiliki Canva berhasil mengurangi kekhawatiran peserta secara signifikan di hari pertama program pelatihan. "Awalnya saya pikir bikin desain itu susah banget, tapi ternyata Canva mudah dipahami. Drag and

drop aja langsung jadi," ungkap Novi (16), salah satu peserta dalam wawancara awal. Respon ini mencerminkan bahwa *user-friendly interface* dapat menurunkan beban kognitif dan memungkinkan siswa fokus pada aspek kreatif.

Tahap selanjutnya, proses pembelajaran teknis Canva dilakukan secara *scaffolded learning*, dimulai dari fungsi dasar hingga fitur *advanced*. Analisis dokumentasi karya menunjukkan perkembangan yang konsisten dalam penguasaan teknis. Pada hari ketiga, sebagian besar peserta berhasil membuat poster sederhana dengan modifikasi template dan pada hari kelima, mayoritas peserta mampu mengintegrasikan *multiple elements* tanpa menggunakan template. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hernawati et al (2025) bahwa pembelajaran berbasis template seperti yang terdapat di Canva dapat berfungsi sebagai *creative scaffolding*. Temuan ini mendukung pandangan tersebut, dimana template Canva tidak menghambat kreativitas tetapi justru memberikan *starting point* yang memudahkan siswa untuk mengeksplorasi ide kreatif mereka.



Gambar Proses Kreatif Siswa Menggunakan Canva

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan dan wawancara dengan para peserta di akhir program, hasil dari program *Creative Digital Learning* ini dianalisis menggunakan *thematic analysis* (Braun & Clarke, 2022) dan hasilnya dibagi ke dalam 4 (empat) tema utama, yakni: *Peningkatan Kepercayaan Diri Kreatif (Creative Self-Efficacy)*, *Pengembangan Visual Literacy*, *Stimulasi Creative Thinking*, dan *Kreativitas Kolaboratif (Collaborative Creativity)*. Berikut adalah penjelasan dari ke empat tema tersebut:

Tema 1: Peningkatan Kepercayaan Diri Kreatif (Creative Self-Efficacy)

Tema pertama yang muncul secara konsisten adalah peningkatan secara signifikan dalam *creative self-efficacy* siswa. Sebagian besar peserta melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif selama mengikuti program. "Sebelumnya saya selalu ragu-ragu kalau mau bikin sesuatu yang kreatif karena saya pikir rumit dan susah. Sekarang saya mulai berani coba-coba dan eksplorasi ide sendiri," ungkap Fitri (17) salah seorang peserta. Pernyataan ini mencerminkan konsep *creative*



self-efficacy dimana keyakinan individu terhadap kemampuan kreatifnya menjadi prediktor penting dalam peningkatan kinerja kreatif. Hasil observasi juga menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan: siswa yang awalnya menunggu instruksi detail dari instruktur mulai berinisiatif mengeksplorasi fitur-fitur baru dan berani mengambil *creative risks*.

Tema 2: Pengembangan Visual Literacy

Tema kedua yang teridentifikasi adalah adanya perkembangan yang cukup baik dalam kemampuan visual communication siswa. Para siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang harmoni warna (*color harmony*), *typography*, dan prinsip-prinsip layout (*layout principles*). Dimas (17), salah seorang peserta, menyatakan, "Sekarang saya lebih perhatian sama pemilihan warna dan font. Dulu asal bagus aja, sekarang saya selalu memikirkan apakah cocok sama pesan yang mau disampaikan." Pernyataan ini menunjukkan adanya perkembangan dari *critical visual thinking* siswa, yang merupakan komponen esensial dalam visual literacy.

Analisis karya siswa juga mengungkapkan adanya peningkatan dari pilihan desain acak (*random design choices*) menuju pemilihan desain dengan tujuan tertentu (*purposeful design decisions*). Karya-karya akhir siswa menunjukkan adanya narasi visual yang koheren dan pemakaian prinsip-prinsip desain secara efektif yang menunjukkan mereka mengalami internalisasi konsep visual literacy secara bertahap.

Tema 3: Stimulasi Creative Thinking

Tema ketiga berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam hal kelancaran dan fleksibilitas ide. Penilaian yang dilakukan di akhir pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam semua dimensi kreativitas. "Program ini membantu saya berpikir *out of the box*. Kalau dulu cuma bisa memikirkan satu solusi, sekarang bisa beberapa alternatif," ungkap Yunus (17), salah seorang peserta. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan keterampilan berpikir siswa yang merupakan komponen penting dalam mengasah kreativitas.

Observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa siswa semakin nyaman dengan adanya permasalahan atau tantangan sulit yang diberikan oleh instruktur. Mereka mulai menikmati proses eksplorasi dan tidak terfokus hanya pada produk akhir, yang berdampak kepada meningkatnya pengalaman kreatif mereka.

Tema 4: Collaborative Creativity

Tema keempat yang muncul adalah munculnya kreatifitas kolaboratif (*collaborative creativity*) siswa melalui interaksi bersama teman sesama peserta pelatihan dan berbagi pengalaman kreatif. Fitur kolaborasi Canva memungkinkan siswa untuk membuat kreasi bersama secara real-time dan menghasilkan proses kreatif yang dinamis yang tidak mungkin terjadi ketika bekerja secara sendiri.

"Kerja sama di Canva itu seru banget. Kita bisa lihat teman lain mengedit design kita real-time, terus kita bisa juga kasih masukan langsung," cerita Anik (16), salah seorang peserta.



Gambar Diskusi Hasil Kerja

Hasil dari program ini juga mengungkapkan bahwa adanya proyek kolaboratif antar siswa menghasilkan output kreatif yang lebih inovatif dibandingkan kerja individual. Para siswa saling menginspirasi dan menantang satu sama lain, menciptakan iklim kreatif yang positif yang mendukung keberanian mengambil resiko dalam melakukan eksperimen kreatif.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi selama kegiatan berlangsung, program *Creative Digital Learning with Canva* yang dilaksanakan di SMAN 8 Makassar yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa melalui pembelajaran desain digital yang sistematis dan terarah, dapat disimpulkan berjalan dengan lancar dan berhasil sesuai dengan target awal dimana para siswa yang menjadi peserta kegiatan ini mengalami peningkatan signifikan dalam mengembangkan kemampuan kreatif mereka melalui platform Canva.

Program ini tidak hanya melatih dan mengembangkan kreatifitas individu siswa tetapi juga mengasah kemampuan kolaboratif mereka melalui fitur berbagi di Canva dimana mereka dapat saling membantu dan bekerja sama dalam merancang desain kreatif secara berkelompok. Fitur kolaboratif ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan *collaborative skill* siswa, sebuah keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Feedback dari para peserta program, guru, dan pihak sekolah juga menunjukkan adanya penerimaan positif terhadap program ini. Kepala sekolah menyatakan bahwa "program ini membuka mata kami tentang potensi kreativitas siswa yang selama ini belum tergali optimal." Pernyataan ini mengindikasikan adanya potensi keberlanjutan program dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum reguler di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. P., & Atmaja, S. E. (2023). Education quality issues in era 4.0. In A. Kusuma Wardana (Ed.), *Proceedings of the 2nd UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2023), Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 812*. Atlantis Press.
- Awaliyah, Gumanti. (2025). Indonesia Pengguna Canva Terbesar Ketiga di Dunia, Ciptakan 1 Miliar Desain pada 2024. <https://ameera.republika.co.id/berita/t04poh425/indonesia-pengguna-canva-terbesar-ketiga-di-dunia-ciptakan-1-miliar-desain-pada-2024>.
- Braun, V., & Clarke, V. (2022). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. SAGE.
- Hanum, A.N.L., Sahidi, Madeten, S.S., Amir, A., Rahman, M. (2023). Menumbuhkan Kretafitas Digital di Kampung Caping Pontianak. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*. 12 (3). 321-329.
- Hasbi, M., Bakri, F., Halim, A., Nasta, M., Halim, N.M. (2025). Enhancing Students' English Vocabularies through Fun Digital Class. *Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*. 2(3), 55-60. <https://doi.org/10.61220/sipakatau>.
- Hernawati, Iik Nurulpaik, & Yulianti Fitriani. (2025). Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501-5510. <https://doi.org/10.58230/27454312.2930>.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). *Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Kumar, Naveen. (2025). Canva Statistics 2025 – Market Share & Users Data. Demandsage.com. <https://www.demandsage.com/canva-statistics/> September 6, 2025.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon: The International Journal of Learning Features*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- Robinson, K. (2012). *Out of our minds: Learning to be creative*. Capstone Publishing.
- Singh, P. M., Singh, S., Nagpal, J., Acharya, S., & Rach, H. (2020). *21st Century Skills: A Handbook* (First Ed). Central Board of Secondary Education.



Susanto, A.A., & Almanfaluti, I.K. (2025). Analisis Kualitas Canva sebagai Platform Desain Online dan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, 3 (2), <https://doi.org/10.59820/tekomin.v3i2.345>.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

Wilson, M. (2019). Template-based learning and *creative* development in digital design. *Creative Education Journal*, 11(4), 156-172.