

## PEMANFAATAN *CORELDRAW* UNTUK MENUNJANG KREATIVITAS MAHASISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN MANDIRI

Hayatun Nisa<sup>1</sup>, Jumadi<sup>2</sup>, Mastur<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>hayatunnisa089@gmail.com, <sup>2</sup>jumadi@ulm.ac.id, <sup>3</sup>mastur@ulm.ac.id

### Abstrak

Pemanfaatan CorelDRAW mampu menunjang kreativitas mahasiswa dengan berperan sebagai sarana untuk menuangkan ide kreatif, serta menggugah rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas mahasiswa terus berkembang selama melakukan kegiatan pembelajaran mandiri. Belajar mandiri perlu dilakukan oleh mahasiswa mengingat adanya inovasi sistem pembelajaran yang menuntut mereka untuk menguasai berbagai kompetensi agar bisa menjadi lulusan yang kompeten. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebermanfaatan CorelDRAW dalam menunjang kreativitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mandiri. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan menelaah 11 jurnal dan 2 skripsi yang paling relevan dengan topik penelitian. CorelDRAW dipilih karena memiliki tools untuk membuat objek vektor, menggambar ilustrasi, memanipulasi gambar bitmap, memberi efek, serta membuat dan mengkreasikan teks. Dengan kemampuan tersebut, CorelDRAW tergolong media yang layak digunakan mahasiswa untuk menunjang kreativitas dalam kegiatan pembelajaran mandiri yang mereka lakukan. Hasil penelitian menunjukkan jika pemanfaatan CorelDRAW mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan manfaat yang didapat mahasiswa setelah menguasai aplikasi CorelDRAW. Berdasarkan hasil studi pustaka, diketahui jika mahasiswa mampu menuangkan ide kreatif mereka menjadi desain poster, spanduk, brosur, ID card, X Banner, serta postingan instagram melalui pemanfaatan aplikasi CorelDRAW. Dengan demikian, CorelDRAW tergolong media yang layak digunakan dalam pembelajaran mandiri, karena kekayaan tools-nya mampu menggugah rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas mahasiswa terus berkembang.

**Kata Kunci:** CorelDRAW, Kreativitas, Pembelajaran Mandiri.

### Abstract

Utilization of CorelDRAW is able to support student creativity by acting as a means for expressing creative ideas, as well as arousing curiosity so that student creativity continues to develop while carrying out independent learning activities. Independent learning needs to be done by students considering there is an innovative learning system that requires them to master various competencies in order to become competent graduates. Therefore, this study aims to describe the usefulness of CorelDRAW in supporting student creativity in independent learning activities. The method used is literature study by examining 11 journals and 2 theses that are most relevant to the research topic. CorelDRAW was chosen because it has tools for creating vector objects, drawing illustrations, manipulating bitmap images, giving effects, and creating and creating text. With these capabilities, CorelDRAW is classified as a suitable medium for students to use to support creativity in the independent learning activities they carry out. The results of the study show that the use of CorelDRAW can increase student creativity. This is evidenced by the benefits that students get after mastering the CorelDRAW application. Based on the results of the literature study, it is known that students are able to express their creative ideas into designs for posters, banners, brochures, ID cards, X Banners, and Instagram posts through the use of the CorelDRAW application. Thus, CorelDRAW is classified as a media that is suitable for use in independent learning, because its wealth of tools is able to arouse curiosity so that student creativity continues to develop.

**Keywords:** CorelDRAW, Creativity, Independent Learning.

## Pendahuluan

Pendidikan telah memasuki era 4.0, yang mana pada era ini kreativitas, fleksibilitas dan kemandirian menjadi fondasi utama bagi mahasiswa agar bisa bersaing dan mempertahankan diri. Berbagai peluang hadir diiringi banyak tantangan dan perubahan. Artinya, untuk bisa mendapatkan peluang, mahasiswa harus bisa mengatasi tantangan dan beradaptasi dengan perubahan.

Dalam bidang pendidikan, perubahan yang sangat terasa adalah capaian akhir yang tidak lagi sebatas nilai yang tinggi, tapi lebih kepada pengembangan kompetensi. Mahasiswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar mereka mampu menjadi lulusan dengan kompetensi yang mumpuni, yakni tanggap menyelesaikan masalah, membuat berbagai inovasi, serta mengembangkan kreativitas. Hanya saja, permasalahan tidak serta merta selesai hanya dengan diadakannya inovasi. Sebab inovasi menuntut kemampuan beradaptasi. Perubahan sistem pembelajaran yang semula konvensional menjadi inovatif jelas memiliki tujuan yang baik dan berorientasi pada mahasiswa. Tapi hal ini tidak lantas membuat tujuan tersebut dapat dicapai dengan mudah.

Belum selesai dengan adaptasi pada sistem pembelajaran baru, para pelaku pendidikan masih terus dihadapkan dengan masalah yang mengakar dalam dunia pendidikan, yakni perbedaan gaya belajar, kemampuan memahami informasi, serta ketertarikan terhadap bidang ilmu pengetahuan tertentu pada masing-masing mahasiswa. Tidak bisa dipungkiri jika setiap mahasiswa memiliki bakat dan ketertarikan tersendiri. Mereka cenderung lebih bersemangat ketika membahas hal-hal yang disukai. Hanya saja, mahasiswa sebagai seorang pembelajar aktif juga perlu menyadari jika mereka terikat dengan sistem pendidikan yang mengharuskan untuk mempelajari berbagai bidang keilmuan. Karena itu, keterikatan dengan sistem pendidikan dan ketertarikan serta bakat pada bidang keilmuan tertentu ini perlu segera dicarikan jalan tengahnya agar setiap mahasiswa dapat

mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, sekaligus juga dapat mengembangkan bakat yang mereka miliki.

Salah satu solusi yang bisa diupayakan untuk permasalahan di atas adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran mandiri. Di dalam kelas, mahasiswa belajar sebagaimana yang telah ditentukan oleh sistem. Di luar kelas, mereka dapat belajar mandiri untuk menggali pengetahuan apapun yang mereka sukai. Belajar mandiri memungkinkan mahasiswa untuk menentukan sendiri arah pembelajaran. Karena mereka bebas mengeksplorasi pengetahuan, serta mencari sumber belajar dan media penunjang yang dibutuhkan. Bastari (2021: 69) menyatakan jika belajar mandiri dapat menjadi salah satu solusi konkret untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan yang begitu kompleks.

Langkah signifikan yang diambil pemerintah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai dengan keadaan di lapangan, sekaligus membiasakan mereka dalam belajar mandiri adalah dengan mengadakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM merupakan bagian dari program Merdeka Belajar yang dibuat oleh Kemendikbud dalam rangka memenuhi esensi undang-undang yang membahas tentang sistem pendidikan nasional. Sisdiknas Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. MBKM yang merupakan bagian dari Merdeka belajar ini juga dicanangkan untuk memajukan kualitas pendidikan dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan zaman. Karena mahasiswa yang mengikuti program ini akan diterjunkan langsung ke lapangan, entah di masyarakat ataupun pada suatu instansi. Vhalery dkk. (2022: 189) mengemukakan jika

MBKM bertujuan untuk menyajikan pembelajaran yang fleksibel dengan dunia kerja, inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta minat mahasiswa, sehingga mereka dapat meningkatkan kompetensi dan kapabilitas untuk menjadi lulusan yang siap menghadapi tantangan abad 21 dan era 4.0.

Saat terjun langsung ke lapangan, mahasiswa akan dihadapkan dengan dunia kerja dan segala permasalahannya. Jika di bangku kuliah mahasiswa melakukan pembelajaran berbasis teori, pada program MBKM mereka akan melalui pembelajaran berbasis masalah. Tugas-tugas seputar dunia kerja serta cara penyelesaiannya jelas menjadi hal baru bagi para mahasiswa. Di sinilah peran belajar mandiri. Mahasiswa harus menggali informasi untuk mendapatkan solusi dari tugas yang diberikan kepadanya. Chou (2012: 172) menyatakan jika "*People with high level of self-directed-learning ability are self-motivated learners who can employ any learning resources to solve problems in learning tasks.*" Seseorang yang memiliki kemampuan belajar mandiri yang tinggi cenderung mampu mendayagunakan beragam sumber belajar untuk menyelesaikan permasalahan belajar mereka.

Agar pembelajaran mandiri yang dilakukan mahasiswa dapat berjalan maksimal, mereka perlu memiliki suatu kreativitas. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan Nuris & Istyaningputri (2021) yang menyimpulkan jika kreativitas merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan belajar mandiri.

Kreativitas pada pembelajaran mandiri diperlukan sebagai modal awal bagi mahasiswa dalam mengolah beragam pengetahuan baru yang mereka dapat, lalu menggabungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Terlebih di era sekarang yakni pembelajaran abad 21, yang capaian kompetensinya dirumuskan dalam 4C, yaitu *critical thinking and problem solving* (kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *creativity* (kreativitas), *communication skill* (kemampuan berkomunikasi), dan *collaboration* (kemampuan untuk bekerja

sama). Kreativitas memegang banyak kunci menuju keberhasilan belajar. Dengan kata lain, jika seseorang ingin mempunyai kemampuan belajar mandiri, maka ia harus memiliki kreativitas yang mumpuni. Begitu pula sebaliknya, Lemmetty & Collin (2021: 109) menyatakan,

*"When students are increasingly expected to be responsible for their learning, self-directed learning (SDL) can serve as an essential component of creative activity."*

Dalam membangun kreativitas, mahasiswa perlu sebuah media penunjang yang tepat untuk mengasah kreativitas, sekaligus menjadi wadah untuk menampung buah pikiran hasil kreativitas mereka. Salah satu media yang cocok untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran mandiri adalah aplikasi *CorelDRAW*. Hasil penelitian yang dilakukan Razilu & Pangestu (2022) menunjukkan jika *CorelDRAW* mampu mengasah kreativitas mahasiswa dengan menghasilkan produk kreatif berupa desain infografis. Dengan demikian, *CorelDRAW* merupakan media yang layak dipertimbangkan untuk menunjang kreativitas, khususnya dalam hal desain. Karena kreativitas tidak terbatas hanya pada tahap dipikirkan, namun perlu dituangkan dalam suatu wadah agar ia memberikan hasil yang nyata.

*CorelDRAW* sendiri merupakan aplikasi yang memiliki *tools* untuk membuat gambar vektor, ilustrasi, memberi efek, memodifikasi gambar bitmap, serta mengkreasikan teks. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya untuk mengolah desain spanduk, poster, brosur, tanda pengenal, *feed instagram*, desain kemasan dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang ingin dikupas dalam artikel ini adalah mengenai bagaimana pemanfaatan *CorelDRAW* untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mandiri.

## Kajian Pustaka

Perbedaan cara belajar, kemampuan memahami informasi, dan ketertarikan terhadap bidang ilmu pengetahuan pada diri setiap mahasiswa menjadi landasan pentingnya diberlakukan pembelajaran mandiri. Belajar mandiri merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami dan mengendalikan lingkungan belajar di mana dirinya berada (Rahmawati dkk., 2018: 25). Dalam kegiatan pembelajaran mandiri, mahasiswa menentukan sendiri tujuan, strategi, media penunjang, serta sumber belajar yang akan ia gunakan. Dengan kata lain, mahasiswa bebas memilih pengetahuan yang ingin mereka cari, media yang ingin mereka pilih, serta sumber belajar yang ingin digunakan, karena kendali pembelajaran berada di tangan mereka. Agar pembelajaran mandiri yang dilakukan mahasiswa berhasil, mereka perlu aktif mencari pengetahuan baru, serta kreatif dalam memadukannya dengan pengetahuan lama.

Cheng (2011: 2) menyatakan jika dalam pembelajaran mandiri, seseorang perlu *set their learning goals* atau menentukan tujuan pembelajaran sendiri, *make their learning plans* atau membuat rancangan pembelajaran, *choose their learning strategies* atau menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan, *monitor their learning processes* atau memantau proses pembelajaran yang tengah dilakukan, *evaluate their learning outcomes* atau mengevaluasi hasil belajar mereka, serta *suppress interference* dari diri mereka sendiri.

Secara tidak langsung, ketika melakukan kegiatan pembelajaran mandiri, mahasiswa tidak hanya mendapat pengetahuan sesuai dengan keinginan masing-masing, tapi juga mereka juga mendapat pelatihan dalam hal analisis situasi dan keperluan. Kebiasaan membuat rancangan pembelajaran menjadikan mahasiswa semakin matang dalam perencanaan serta menyadari tanggung jawabnya dalam pembelajaran. Oishi (2020: 109) menyatakan jika kemampuan belajar mandiri adalah salah satu karakter penting agar individu memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat (*longlife learning*).

Kreativitas merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran mandiri. Menurut Isnawati & Samian (2015: 130), kreativitas perlu dimiliki oleh seseorang yang ingin mempunyai kemandirian dalam belajar. Karena kreativitas memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan berbagai ide baru dengan bekal pengetahuan yang dimilikinya.

Dalam pembelajaran mandiri, kreativitas menjadi jembatan antara ide dan karya, serta antara eksplorasi pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan. Kreativitas memungkinkan mahasiswa meracik berbagai pengetahuan dan informasi, lalu membuatnya menjadi sajian gagasan atau pun karya yang unik, baru, atau setidaknya sedikit berbeda dari yang telah ada. Fatmawati (2022: 190) mengemukakan jika kreativitas merupakan kemampuan individu dalam membuat gagasan ataupun karya baru dengan mengkombinasikan sesuatu yang telah ada hingga membuatnya relatif berbeda dari yang sudah ada.

Kreativitas merupakan buah pemikiran yang harus disediakan wadah penuangannya agar ia dapat menjadi sebuah produk kreatif. Untuk menunjang kreativitas, mahasiswa perlu sebuah media yang dapat menampung ide-ide kreatif mereka. Sebuah media yang memiliki keberagaman alat, agar mahasiswa dapat menggunakannya pada berbagai keperluan. Salah satu media yang layak dipertimbangkan untuk menunjang kreativitas mahasiswa adalah aplikasi *CorelDRAW*.

*CorelDRAW* merupakan aplikasi pengolah grafik vektor populer yang dibuat oleh Corel Corporation sejak tahun 1989. Ridho, dkk (2022: 377) mengungkapkan jika *CorelDRAW* mudah digunakan karena memiliki *tools* dan efek yang dapat menciptakan bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan paduan warna yang menarik. *CorelDRAW* mengutamakan kombinasi *power* dan *creativity*. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan performa, keakuratan kontrol warna, *tools* ilustrasi vektor tingkat lanjut, serta kompatibilitas tinggi terkait beragam jenis *file*, terhitung setidaknya ada 30 lebih jenis *file* yang dapat dipilih sebagai hasil *export* dari lembar kerja *CorelDRAW*.

Kelengkapan *tools* yang ada memberi ruang eksplorasi yang luas bagi peserta didik untuk menuangkan ide-ide kreatifnya. Selain memiliki *tools* utama yakni *tools* gambar dan pewarnaan, *CorelDRAW* juga dilengkapi dengan *tools* pendukung yang dapat membantu menghasilkan kreasi dengan bentuk presisi dan artistik yang tinggi (Hartoko, 2020: 1).

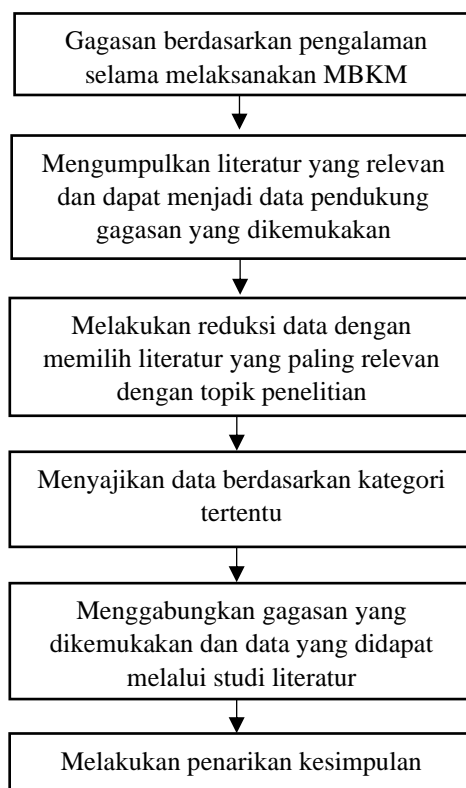
*CorelDRAW* memiliki banyak *tools*, diantaranya *tools* untuk menggambar, mengatur efek dan pewarnaan, memodifikasi objek, membuat kreasi teks, serta mengelola objek bitmap. Untuk menggambar dan membuat objek, peserta didik dapat menggunakan *pen tool*, *freehand tool*, *ellipse tool*, atau pun *rectangle tool*. Jika ingin mengatur pewarnaan, tersedia *tools uniform fill*, *fountain fill*, *patern fill*, *texture fill*, *color* dan *postscript fill*. Untuk memodifikasi objek, terdapat fasilitas *mirroring*, *perspective*, *shaping*, dan duplikasi objek. Lalu untuk membuat kreasi teks dapat memakai *text tool* dan memberi efek sesuai keinginan pada teks tersebut. Dalam hal pengelolaan gambar bitmap, terdapat *tools quick trace*, *centerline trace*, dan *outline trace* untuk mengubah gambar bitmap menjadi vektor. Pada *CorelDRAW* disediakan pula *tools* untuk menambahkan efek bitmap, yaitu *3D effect*, *art stroke*, *blur*, *contour*, *creative*, dan *distort*. Kekayaan *tools* yang ada pada *CorelDRAW* membuatnya tergolong sebagai media yang mumpuni untuk menampung kreativitas mahasiswa.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Menurut Zed (2014: 3), studi pustaka adalah metode pengumpulan data pustaka dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Pada penelitian dengan studi pustaka, peneliti tidak harus turun ke lapangan untuk mengumpulkan data, karena data penelitian didapat dari hasil telaah jurnal, artikel ilmiah, serta buku-buku yang terkait dengan topik yang diteliti.

Pada penelitian ini, penulis melakukan studi pustaka pada 11 jurnal dan 2 skripsi yang paling relevan dengan topik

penelitian. Adapun alur penelitian yang dilakukan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

### Hasil dan Pembahasan

#### 1. Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Mahasiswa

Belajar mandiri merupakan cara yang dapat digunakan mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi dan mengembangkan bakat mereka. Pentingnya belajar mandiri semakin terasa ketika pemerintah menghadirkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Seperti namanya, MBKM mengutamakan kemandirian belajar mahasiswa selama mengikuti program ini. Karena pengetahuan bukan didapat dari pembelajaran dalam kelas, tapi dari pengalaman terjun langsung ke suatu lembaga atau masyarakat.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan MBKM Bina Desa, pembelajaran mandiri perlu dilakukan saat kelompok penulis memilih program kerja

di bidang pertanian. Program kerja di bidang pertanian yang digarap oleh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dapat dikatakan sebagai suatu langkah berani. Namun langkah ini dilakukan mengingat adanya masalah pertanian yang tengah dihadapi masyarakat desa, juga karena setiap kelompok yang mengikuti MBKM Bina Desa diharuskan memilih sektor berbeda dalam membuat program kerja.

Untuk memaksimalkan ketercapaian program kerja, penulis dan rekan sekelompok melakukan belajar mandiri terkait hidroponik. Mulai dari cara penanaman, perawatan, media tanam yang digunakan, alat dan bahan yang diperlukan, serta kelebihan dan kekurangannya dibanding sistem tanam konvensional. Kelompok penulis juga melakukan percobaan penanaman dengan teknik hidroponik, melalui *trial* dan *error*, membaca buku dan artikel terkait, menonton video cara penanaman, kelompok penulis akhirnya berhasil menguasai cara menanam dengan teknik hidroponik. Keberhasilan ini menjadi bekal utama saat terjun ke desa untuk membina masyarakat di sana.

Belajar mandiri penting dilakukan oleh kelompok penulis agar mempunyai bekal dan kompetensi yang mumpuni untuk memberikan sosialisasi pada masyarakat. Dengan memanfaatkan waktu sebelum terjun langsung ke desa, penulis dan anggota lain aktif melakukan belajar mandiri dengan menggali informasi dan pengetahuan terkait teknik penanaman hidroponik dari berbagai sumber belajar, seperti *Youtube*, buku dan artikel. Ketercapaian belajar mandiri ini diukur dari tumbuh tanaman saat masa penyemaian. Saat tanaman yang disemai belum tumbuh dengan maksimal, kelompok penulis mempelajari letak penyebab masalah dan menggali kembali apa yang perlu dibenahi agar tanaman dapat tumbuh dengan baik.

Dengan demikian, MBKM Bina Desa yang penulis ikuti memberikan

penegasan mengenai pentingnya belajar mandiri untuk mahasiswa. Tanpa kemauan dan kemampuan belajar mandiri, kelompok penulis tidak akan mampu menuntaskan program kerja dengan baik. Selain itu, belajar mandiri juga memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi kelompok penulis, yakni terkait budidaya tanaman dengan teknik hidroponik. Jika di-*eksplor* lebih lanjut, hidroponik dapat dijadikan peluang usaha yang menjanjikan, tentunya diiringi dengan ketekunan dan kemauan untuk terus belajar. Hal ini sejalan dengan Istiqlal (2018: 6) yang mengungkapkan jika belajar mandiri dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk bisa menguasai kompetensi, baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Mahasiswa yang terbiasa melakukan belajar mandiri dan tekun dalam menuntaskannya akan mendapat banyak kebermanfaatannya. Belajar mandiri yang dipicu oleh minat, pada akhirnya akan mengasah bakat mereka. Sementara belajar mandiri yang dipicu oleh tugas tertentu, pada akhirnya akan menambah pengetahuan dan keterampilan baru. Hasil penelitian Jin dkk. (2022) menunjukkan jika belajar mandiri dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dan kinerja kreativitas mereka. Karena saat belajar mandiri, mahasiswa memegang arah kendali pembelajarannya sendiri. Menentukan hal yang ingin dipelajari, tujuan yang harus dicapai, strategi dan media yang digunakan, bahkan menilai sendiri sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang ia lakukan. Kebiasaan ini akan menciptakan karakter yang cakap dalam menemukan dan memecahkan masalah, menentukan mana yang harus diselesaikan lebih dulu, menggali informasi, serta membuat beragam inovasi dengan bekal kreativitas yang dimiliki. Belajar mandiri pada akhirnya akan membantu mahasiswa mengasah *skill* mereka. *Skill* yang terasah kemudian dapat menjadi bekal untuk menghadapi beragam tantangan kemajuan zaman. Istiqlal (2018: 5) mengatakan bahwa dengan belajar

mandiri, mahasiswa akan lebih merasakan manfaat pembelajaran, memiliki kemampuan untuk menganalisis, sintesis dan menerapkan hal yang sudah dipelajari, serta kemampuan “*generalization and transfer*”, yaitu keterampilan membuat struktur dan strategi kognitif untuk menemukan solusi pada berbagai situasi.

Agar bisa memperoleh hasil maksimal dari pembelajaran mandiri, Bastari (2021: 72) dalam kajian literturnya menyebutkan jika terdapat 5 syarat yang harus dipenuhi, yaitu; 1) memiliki rasa ingin tahu, 2) adanya motivasi dari dalam diri, 3) aktif menganalisis dan memecahkan masalah, 4) memiliki keberanian dan percaya diri, sehingga tidak takut salah, dan 5) tidak bergantung pada pendidik, orang tua, atau pun yang lainnya. Pemenuhan syarat-syarat tersebut pada akhirnya akan membawa perubahan pada diri mahasiswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan bekal motivasi, mahasiswa tidak akan gampang puas dalam mengeksplor beragam pengetahuan yang menarik bagi mereka. Lalu pengetahuan yang didapat itu menjadi fondasi bagi mereka dalam menyelesaikan masalah, entah yang terkait dengan pembelajaran atau pun kehidupan. Sementara keberanian, percaya diri, dan kebiasaan tidak bergantung pada orang lain akan membentuk pribadi yang tidak gampang menyerah dalam menemukan solusi pemecahan masalah. Dengan begitu, belajar mandiri akan mampu membuat mahasiswa memiliki kemandirian belajar dan karakter yang kuat.

## 2. Pentingnya Kreativitas Dalam Belajar Mandiri

Kreativitas lahir dari pribadi yang mampu berpikir dan bersikap kreatif. Pribadi yang seperti ini sangat diperlukan dalam belajar mandiri. Selama mengikuti kegiatan MBKM Bina Desa, penulis dan anggota lain mengasah kemampuan berpikir dan bersikap kreatif melalui tahap analisis masalah di desa, pembuatan program kerja, hingga tahap akhir. Dengan kelancaran berpikir, kelompok penulis

membuat banyak gagasan program kerja berdasarkan hasil observasi. Gagasan-gagasan tersebut kemudian dievaluasi untuk dipilih mana yang akan menjadi fokus program kerja. Penulis dan anggota lain menggunakan keluwesan berpikir untuk memberi tanggapan terhadap masing-masing gagasan program kerja. Dengan pertimbangan mengenai kebermanfaatan dan keberlanjutan program, cara kerja, serta perhitungan anggaran biaya, kelompok penulis akhirnya memilih program kerja sosialisasi dan budidaya tanaman dengan teknik hidroponik. Rancangan program kerja kemudian dimaksimalkan pada tahap persiapan, seiring dengan pengetahuan baru yang didapat.

Kreativitas dari sisi afektif ditandai dengan kemampuan pribadi dalam bersikap kreatif. Andriyanto (2013: 122) menyatakan jika pribadi yang kreatif ditandai dengan keberanian dalam mengambil risiko, tanggap terhadap perubahan, mau menerima pendapat orang lain dan menerima perbedaan, aktif mencari gagasan baru, memiliki inisiatif, menghargai karya orang lain, serta mempelajari karya orang lain terlebih dahulu kemudian mengimplementasikan menjadi sesuatu yang baru. Dalam hal ini, penulis dan anggota lain mengimplementasikan sikap kreatif dengan berani berkomitmen dalam menjalankan program kerja yang terbilang memberi banyak tantangan, karena kelompok penulis harus aktif dan kreatif menggali informasi, melakukan banyak percobaan, menganalisis penyebab kegagalan, mencari solusi baru hingga mendapat keberhasilan.

Secara keseluruhan, kreativitas penulis dan anggota lain selama mengikuti kegiatan Bina Desa diimplementasikan dalam perancangan program kerja, pembuatan *green house*, desain sosialisasi, hingga tahap desiminasi. Sementara bagi penulis sendiri, kreativitas diperlukan saat menjalankan tugas sebagai penanggung jawab desain dan dokumentasi. Dalam hal ini, kreativitas penulis diasah dan dikembangkan agar bisa membuat desain

yang menarik serta mampu menyampaikan informasi dengan baik. Desain yang penulis buat yaitu brosur cara penanaman dengan teknik hidroponik, spanduk kelompok, *X-Banner*, *ID card*, serta postingan *Instagram*. Selain itu, penulis juga membuat *Power Point* yang berisi tentang rancangan program kerja serta hasil akhir dari program yang dijalankan.

Dari paparan di atas, dapat diketahui jika kreativitas berperan penting dalam belajar mandiri. Pernyataan ini diperkuat oleh Nuris & Istyaningputri (2021) yang melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran mandiri siswa menggunakan penelitian kuantitatif *explanatory*. Subjek dalam penelitian ini adalah 114 siswa SMK Cendika Bangsa Kepanjen yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Hasil penelitian menunjukkan jika kepercayaan diri, motivasi dan kreativitas berpengaruh positif pada keberhasilan pembelajaran mandiri yang dilakukan peserta didik.

Dari sisi lain, Sudiarditha dkk. (2022) melakukan penelitian tentang pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan jika terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas dan kemandirian belajar. Artinya, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki peserta didik, maka kemandirian belajarnya juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Rahmawati dkk. (2018: 25) mengungkapkan jika kemandirian belajar adalah kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan pembelajaran mandiri.

Beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan jika kreativitas tergolong faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran mandiri. Semakin tinggi kreativitas, maka akan semakin besar keberhasilan yang mungkin dicapai dari pembelajaran mandiri. Kreativitas yang tinggi akan mempermudah peserta didik, baik yang di sekolah maupun yang di perguruan tinggi untuk menemukan dan mengolah ide-ide baru dengan bekal informasi yang telah ia gali selama belajar

mandiri. Kreativitas akan membantu mereka membuat serangkaian jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan yang menjadi dasar acuan pembelajaran. (Toh & Kirschner, 2020: 27) mengatakan jika pembelajaran mandiri dapat membuat peserta didik terbiasa untuk melihat pengetahuan dengan yang berbeda dan kreatif.

Tinggi rendahnya kreativitas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan oleh Amrullah dkk. (2018) tentang kreativitas dalam aspek pendidikan, disimpulkan jika faktor penguang kreativitas meliputi kemampuan intelektual, motivasi, gaya berpikir, kerja keras, kepribadian, serta pengaruh lingkungan. Lingkungan dalam hal ini adalah lingkungan keluarga dan sekolah. Pada tahap awal, yakni ketika peserta didik masih di usia kanak-kanak, dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari orang tua serta kemampuan ekonomi mereka untuk menyediakan fasilitas belajar dikatakan dapat memberi pengaruh baik pada kreativitas anak. Lalu di tahap usia berikutnya, lingkungan sekolah yang berperan besar. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mencukupi, kurikulum yang digunakan, suasana pembelajaran yang efektif, juga pemanfaatan media.

Dari sisi lain, berdasarkan hasil penelitian Collard & Looney (2014), terdapat beberapa rintangan yang mempengaruhi kreativitas dalam pembelajaran, yaitu kurikulum, sistem penilaian dan cara mengajar, pelatihan untuk pendidik, perkembangan media, serta budaya pendidikan. Perkembangan zaman membawa serta kurikulum untuk ikut berkembang. Perubahan kurikulum membuat seluruh perangkat di dalamnya juga berubah. Rancangan pembelajaran, kompetensi yang dituju, sistem penilaian, dan lain-lain. Dengan capaian kompetensi baru yang ditentukan, pendidik mau tidak mau menyesuaikan cara mengajarnya agar dapat memenuhi kompetensi tersebut. Jika masih dengan cara lama, maka capaian yang didapat juga terpaku pada kompetensi lama. Pemilihan media dan



pengembangannya pun harus disesuaikan dengan perubahan kurikulum, agar media tersebut dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Namun kembali lagi, budaya pendidikan yang sudah membudaya sulit untuk menerima perubahan. Bukan tidak mampu, tapi perlu waktu, karena setiap perubahan perlu penyesuaian, semua inovasi perlu adaptasi. Inilah realita dalam dunia pendidikan yang menjadi rintangan sekaligus tantangan bagi para pelaku pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dan mengembangkan kreativitas. Sebab kreativitas diperlukan untuk menjawab segala tantangan. Jiwa yang kreatif dan adaptif pada akhirnya akan membentuk pribadi yang solutif, karena rintangan tidak dipandang sebagai halangan, tapi tantangan yang perlu diselesaikan. Itulah mengapa Hong dan Song (dalam Jin dkk., 2022: 130) mengatakan jika kreativitas adalah salah satu kompetensi yang diperlukan agar bisa bertahan dan berkembang di abad 21.

### 3. Peran *CorelDRAW* untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Mandiri

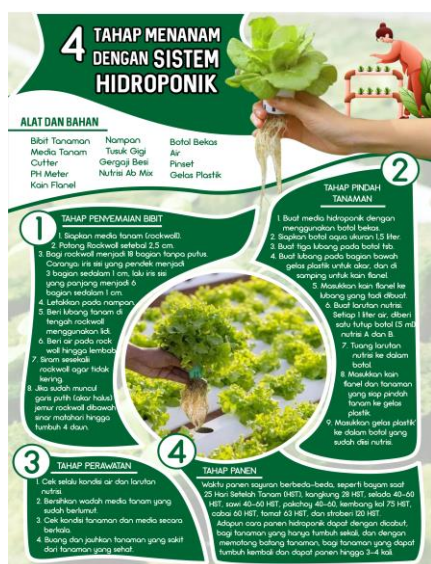
Kreativitas memerlukan sebuah wadah agar mampu menjadi sebuah produk kreatif. Terkait kreativitas dalam belajar mandiri yang dilakukan penulis selama melaksanakan MBKM Bina Desa, terkhusus pada tugas desain dan dokumentasi, wadah yang diperlukan adalah berupa media mumpuni dengan fasilitas *tools* untuk membuat, mengedit dan memodifikasi objek. Melalui berbagai pertimbangan terkait efisiensi waktu, ketersediaan alat dan kemampuan awal, penulis memilih aplikasi *CorelDRAW* untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ada.

Penulis yang terbilang masih pemula dalam dunia desain grafis dan penggunaan *CorelDRAW* harus melakukan belajar mandiri jika ingin menghasilkan desain yang baik. Karena itu, belajar mandiri pada hal ini dilakukan dengan tujuan agar penulis mampu memahami desain grafis dan menggunakan

*CorelDRAW* pada tahap yang lebih kompleks. Langkah awal yang penulis lakukan adalah menelusuri buku-buku dan video pembelajaran terkait desain grafis. Materi yang penulis pelajari meliputi prinsip-prinsip desain grafis, pembuatan layout, pemilihan huruf, penggunaan objek, serta macam-macam alur baca dalam desain. Setelah memahami teori-teori ini, penulis melakukan pencarian referensi dan contoh desain melalui aplikasi *Pinterest* dan *Behance*. Langkah berikutnya adalah membuat sketsa kasar dari desain yang akan dibuat, yakni brosur cara menanam dengan teknik hidroponik. Sebelum membuat desain tersebut pada *CorelDRAW*, penulis mempelajari lebih lanjut terkait aplikasi ini dengan membaca buku-buku yang tersedia di Ipusnas, juga menonton video tutorial yang ada di *Youtube* dan *Instagram*. Penulis mempelajari tentang fungsi-fungsi *tools*, serta berbagai cara pembuatan desain tertentu.

Dengan bekal pengetahuan tentang *CorelDRAW* dan desain grafis yang didapat dari pembelajaran mandiri, penulis kemudian mengimplementasikannya dengan membuat brosur tentang teknik penanaman hidroponik. Langkah pertama untuk membuat brosur tersebut adalah membuka aplikasi *CorelDRAW* dan membuat dokumen baru dengan menekan *Ctrl + N*. Kemudian mengatur layout, memasukkan gambar tanaman hidroponik dengan cara mendrag dari *file explorer* ke aplikasi *CorelDRAW*. Selanjutnya membuat shape yang menjadi dasar untuk penulisan judul, alat dan bahan, serta tahap menanam dengan teknik hidroponik. Karena *shape* yang dibuat memiliki bentuk yang tidak simetris, maka penulis menggunakan *pen tool*. *Shape* yang sudah terbentuk kemudian ditambahkan teks di atasnya dengan menggunakan *text tool*. Tahap berikutnya adalah memberi warna pada *shape* dan *text* dengan menggunakan *color*. Desain brosur yang memuat informasi tentang teknik penanaman hidroponik tersebut kemudian penulis evaluasi dengan memperhatikan aspek keterbacaan, ketepatan tata letak,

keindahan dan alur baca. Setelah dirasa memenuhi kriteria, desain brosur tersebut di cetak, lalu dibagikan kepada para warga saat sosialisasi. Dengan demikian, selain berperan sebagai media penunjang kreativitas penulis, *CorelDRAW* juga berperan sebagai media yang mampu mengoptimalkan ketercapaian program kerja yang kelompok penulis jalankan, yakni sosialisasi dan budidaya tanaman hidroponik. Karena selama sosialisasi, brosur yang dibuat menggunakan *CorelDRAW* tersebut berlaku sebagai media pembelajaran yang memuat informasi tentang alat dan bahan yang diperlukan untuk menanam dengan teknik hidroponik, tahap-tahap penanaman, cara menanamnya, cara perawatan, cara panen, masa penyemaian hingga panen masing-masing tanaman, serta ukuran larutan nutrisi. Dengan brosur yang penulis buat menggunakan *CorelDRAW* tersebut, para warga akan lebih mudah memahami pemaparan yang kelompok penulis jelaskan, sehingga mereka juga lebih mudah memahami hal-hal terkait budidaya tanaman dengan teknik hidroponik.



Gambar 2. Desain yang penulis buat menggunakan *CorelDRAW*

Dengan demikian, pemilihan media dan adanya kreativitas termasuk faktor penunjang yang juga menjadi

rintangannya bagi keberhasilan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar mandiri. Penulis sendiri memilih *CorelDRAW* sebagai media penunjang melalui berbagai pertimbangan. Pemanfaatan *CorelDRAW* dalam pembelajaran dan kebermanfaatannya didapati pula pada penelitian yang dilakukan Budiarta & Sila (2022) pada mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Unidksha dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas mahasiswa. Para mahasiswa yang telah diberi materi tentang dasar pengoperasian *CorelDRAW* dan latihan-latihan pembuatan produk kreatif kemudian diberi penugasan untuk membuat desain *corporate identity*, poster dan *stationary kit*. Untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran mandiri dengan bekal pengetahuan yang sudah disampaikan. Mereka bebas berkreasi dan bereksplorasi di tahap ini. Mencari tambahan informasi mengenai penggunaan aplikasi, memperbanyak referensi untuk memperkaya ide, kemudian dengan kreativitas yang dimiliki, para mahasiswa meracik sajian pengetahuan yang dimiliki dan referensi hasil eksplorasi untuk menghasilkan sebuah konsep baru pada desain yang akan mereka buat. Hasil penelitian menunjukkan jika pemanfaatan *CorelDRAW* mampu menunjang keterampilan desain grafis dan kreativitas mahasiswa. Ini ditunjukkan dengan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yakni membuat desain *corporate identity*, poster serta *stationary kit*, yang meliputi kartu nama, kop surat dan amplop, *note pad* dan map.

Pada penelitian lain, yakni penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan dkk. (2022) tentang pengembangan kreativitas santri dengan pelatihan menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Para santri yang awam dengan *CorelDRAW* diberi pelatihan terlebih dahulu mengenai dasar-dasar pengoperasian, serta latihan-latihan pembuatan beberapa desain. Setelah dirasa mumpuni, para santri

mendapat tugas akhir berupa pembuatan poster, *backdrop*, dan *X-banner* sesuai kreasi mereka. Semakin tinggi kreativitas, semakin bagus pula desain yang dihasilkan, maka semakin baik nilai akhir yang didapat. Hasil akhir menunjukkan jika para santri telah mampu menyelesaikan tugas tersebut, meski masih ditahap yang sederhana.

Penelitian Fakhritdinovna (2021) pun memberikan hasil akhir yang tidak jauh berbeda, karena hasil penelitian menunjukkan jika pembelajaran menjadi lebih efektif berkat interaktivitas yang dimiliki aplikasi grafik (*Autocad*, *Compass*, dan *CorelDRAW*). Mahasiswa terbiasa belajar dari *trial and error* selama eksplorasi aplikasi, kemudian dapat lebih mengembangkan kreativitas setelahnya dengan kemauan dan kemampuan melakukan pembelajaran mandiri.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan jika *CorelDRAW* mampu menunjang kreativitas peserta didik baik yang di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, serta pada pembelajaran di kelas atau pun belajar mandiri. Selama mengerjakan tugas akhir yakni membuat proyek desain, mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran mandiri karena merekalah yang menentukan desain seperti apa yang ingin dibuat, standar setinggi apa yang ingin dicapai, serta mengukur bagaimana cara yang tepat untuk membuatnya. Apakah cukup dengan bekal pengetahuan yang dimiliki, jika tidak, maka mereka harus melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang fungsi-fungsi *tools* aplikasi. Eksplorasi dapat dilakukan dengan mencari beragam informasi dari berbagai sumber belajar. Entah dari situs-situs penyedia tutorial atau pun dari buku. Itulah mengapa kreativitas penting dalam pembelajaran mandiri, itu pula yang membuat rasa ingin tahu dan motivasi penting dalam kreativitas. Mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan haus untuk menyerap informasi yang membuatnya penasaran. Mereka tidak akan hanya bergantung pada pengetahuan yang telah

diberikan pendidik di kelas. Hal itu justru dijadikan sebagai dasar untuk mencari dan menemukan hal-hal yang lebih kompleks. Seperti halnya eksplorasi *tools CorelDRAW* untuk membuat sebuah produk kreatif yang menarik.

Pembuatan berbagai desain dalam *CorelDRAW* juga mencakup ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (dalam Lestari & Zakiah, 2019: 6), yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, orisinalitas dan elaborasi. Dengan mengamati banyak referensi desain, kelancaran berpikir mahasiswa akan terasah sehingga mereka mampu memikirkan berbagai ide untuk desain yang akan dibuat. Dari ide-ide tersebut, mereka kemudian menggunakan keluwesan berpikir mereka dengan menimbang cara yang tepat untuk mewujudkan ide yang telah ada. Selanjutnya dengan kemampuan elaborasi, mereka mengembangkan kembali ide yang didapat agar hasil akhirnya menjadi lebih menarik. Ide yang telah dikembangkan berdasarkan pemikiran sendiri pada akhirnya akan memberikan sentuhan unik tersendiri sehingga membedakan karya mereka dengan karya orang lain. Di tahap akhir, mahasiswa akan mengevaluasi terlebih dahulu apa yang dirasa masih kurang dari desain yang telah dibuat.

Pemanfaatan *CorelDRAW* juga mencakup aspek kreativitas dari sisi afektif. Karena dengan keberagaman *tools*-nya, *CorelDRAW* mampu menggugah rasa ingin tahu, sehingga mahasiswa termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar mandiri dalam rangka mengulik aplikasi tersebut. Apa saja *tools* yang ada di dalamnya, bagaimana fungsi dan cara menggunakan, serta hal-hal lain seperti pembuatan desain tertentu. *CorelDRAW* layaknya santapan tak terbatas bagi mahasiswa yang gemar mengulik. Terlebih tutorial penggunaan *CorelDRAW* banyak sekali bertebaran di *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram*, situs-situs pelatihan, juga buku. Mahasiswa hanya perlu kemauan untuk menggali sebanyak mungkin pengetahuan

tentang aplikasi ini, lalu menuangkan kreativitas mereka di sana. Semakin sering mengulik, semakin banyak kemampuan yang dimiliki, maka semakin terampil mereka dalam menggunakan aplikasi. Keterampilan menggunakan *CoreIDRAW* pada akhirnya akan membawa dampak baik pada mahasiswa, selain meningkatkan kreativitas, dapat pula meningkatkan *value* diri. Alit & Putra (2018: 388) mengatakan jika bekal kemampuan menggunakan *CoreIDRAW* dapat dijadikan sebagai ide usaha di bidang kreatif. Dengan demikian, jika mahasiswa tekun melakukan belajar mandiri menggunakan *CoreIDRAW*, tidak hanya mengharap pembelajaran di kelas dan informasi dari dosen, mereka akan menemukan banyak sekali kebermanfaatan, kekayaan pengetahuan, keterampilan yang mumpuni, serta kreativitas yang tinggi.

### Kesimpulan

Kegiatan MBKM menuntut mahasiswa untuk mampu memecahkan masalah-masalah yang ada di lapangan. Agar mampu melakukan hal tersebut, mahasiswa perlu kreatif dalam mendayagunakan pengetahuan awal yang didapat dari bangku perkuliahan, kemudian memadukannya dengan pengetahuan baru terkait permasalahan yang ingin dipecahkan. Pengetahuan baru ini bisa didapat salah satunya adalah dengan melakukan belajar mandiri. Saat melakukan belajar mandiri, mahasiswa menggali sebanyak mungkin informasi terkait masalah yang ingin mereka pecahkan, memanfaatkan berbagai sumber belajar, serta melibatkan media yang dapat menunjang kreativitas mereka. Belajar mandiri perlu kreativitas untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang dapat dijadikan solusi untuk masalah yang ingin dipecahkan, ide kreatif ini kemudian perlu media penunjang yang mumpuni agar dapat tersalurkan dengan baik dan menjadi sebuah gagasan atau pun produk. *CoreIDRAW* tergolong media yang patut digunakan selama melakukan pembelajaran mandiri, karena kekayaan *tools*-nya mampu menggugah rasa ingin tahu

sehingga membuat kreativitas mahasiswa terus berkembang.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan belajar mandiri selama melaksanakan MBKM, *CoreIDRAW* berperan penting dalam pembuatan brosur yang digunakan untuk sosialisasi mengenai penanaman dengan teknik hidroponik kepada warga desa. Dengan demikian, *CoreIDRAW* mampu mengoptimalkan keberhasilan program kerja yang kelompok penulis jalankan, sekaligus juga menunjang kreativitas penulis dalam membuat berbagai desain yang diperlukan selama menjalankan program kerja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alit, R. & Putra, C.A. 2018. Implementation *CoreIDRAW* as the Idea of Entrepreneurial Student Boarding School Al-Iqbal Surabaya with Lean Startup Approach. *International Seminar of Research Month*, 2017: 383–388.
- Amrullah, S., Tae, L.F., Irawan, F.I., Ramdani, Z. & Prakoso, B.H. 2018. Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2): 187–200.
- Bastari, K. 2021. Belajar Mandiri dan Merdeka Belajar Bagi Peserta Didik, Antara Tuntutan Dan Tantangan. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1): 68–77. Tersedia di <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.430>.
- Budiarta, I.G.M. & Sila, I.N. 2022. Pemanfaatan Aplikasi *CoreIDRAW* Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2): 115–128.
- Cheng, E.C.K. 2011. The Role of Self-regulated Learning in Enhancing Learning Performance. *The*

- International Journal of Research and Review*, 6(1): 1–16.
- Chou, P. 2012. Effect of Students ' Self - Directed Learning Abilities on Online Learning Outcomes : Two Exploratory Experiments in Electronic Engineering Department of Education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(6): 172–179.
- Collard, P. & Looney, J. 2014. Nurturing creativity in education. *European Journal of Education*, 49(3): 348–364.
- Fakhritdinovna, S.S. 2021. Efficiency of the Use of Graphic Programs (Autocad, Compass, CorelDRAW) in Higher Technical Education. *JournalNX*, 7(03): 52–55.
- Fatmawati 2022. Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5): 188–195. Tersedia di <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6562>.
- Hasibuan, A.A., Chanifah, N., Fitrahayunitisna, Hambali, M. & Noor, A.M. 2022. Desain Grafis Dalam Pengembangan Kreativitas Santri di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Quran “Oemah Al-Quran” Merjosari Lowokwaru Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1): 36–41.
- Isnawati, N. & Samian 2015. Kemandirian Belajar Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1): 128–144.
- Istiqlal, A. 2018. Kontribusi Belajar Mandiri Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, 1(1): 1–7.
- Jin, X., Jiang, Q., Xiong, W., Pan, X. & Zhao, W. 2022. Using the Online Self-Directed Learning Environment to Promote Creativity Performance for University Students. *Educational Technology and Society*, 25(2): 130–147.
- Lemmetty, S. & Collin, K. 2021. Self-Directed Learning in Creative Activity: An Ethnographic Study in Technology-Based Work. *Journal of Creative Behavior*, 55(1): 105–119.
- Lestari, I. & Zakiah, L. 2019. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Nuris, D.M. & Istyaningputri, C.M. 2021. The Factors That Influence the Independent Learning of Accounting Students at a Vocational High School. *International Research Conference on Economics and Business*, 2021: 49–58.
- Oishi, I.R.V. 2020. Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1): 108–112.
- Rahmawati, L., Jumadi & Ikhsan, J. 2018. *E-Learning dan Konsep Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Razilu, Z. & Pangestu, S. 2022. Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1): 54–62.
- Sudiarditha, I.K.R., Nurjanah, S. & Febriyaneva, A. 2022. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kreativitas Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas Xi Ips Ekonomi di Sma Negeri 59 Jakarta Timur*. Universitas Negeri Jakarta. Tersedia di <http://repository.fe.unj.ac.id/id/eprint/10638>.
- Toh, W. & Kirschner, D. 2020. Self-directed learning in video games , affordances and pedagogical implications for teaching and learning Weimin Toh National Institute of Education , Nanyang Technological University.
- Vhalery, R., Setyastanto, A.M. & Leksono, A.W. 2022. *Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur*. *Research and*