

The Use Of Canva As A Learning Media At Rahayu Kaliurip Kindergarten**Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Di TK Rahayu Kaliurip****Wahyu Ari Setyarini¹, Najanuddin²**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAINU Purworejo, Indonesia^{1,2}Email: a3kidspurworejo@gmail.com¹

*Corresponding Author

Received : 12 Mei 2026, Revised : 12 Juni 2026, Accepted : 11 Juli 2026.

ABSTRACT

An engaging learning medium is one of the key factors determining the success of the learning process in early childhood education, particularly in kindergartens located in rural areas with limited supporting facilities. This study aims to describe the implementation process, children's responses, and the challenges of using Canva as a learning medium at TK Rahayu Kaliurip, Bener District, Purworejo Regency. The study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observations, interviews, and documentation involving two teachers and twelve Group B children. Data were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings reveal that teachers utilized Canva to create simple visual learning materials, such as alphabet cards, number cards, and thematic posters tailored to daily learning activities. These materials were either printed or displayed on the teacher's smartphone due to the limited availability of digital devices at the school. The use of Canva-based learning media increased children's enthusiasm, attention, and participation in classroom activities compared with the manually prepared picture media previously used. The main challenges identified were limited internet connectivity, inadequate digital devices, and the need to improve teachers' digital competencies. These findings are consistent with the context of rural kindergartens, where teachers primarily function as the sole intermediaries between digital technology and children, unlike urban kindergartens where children are more likely to have direct access to digital devices. The study concludes that Canva can be effectively utilized as a learning medium in rural kindergartens when adapted to existing infrastructural limitations. It also recommends the provision of digital literacy training for early childhood education teachers in rural areas.

Keywords: Canva, Learning Media, Early Childhood, Kindergarten, Rural Areas.

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar anak usia dini, terutama di lembaga Taman Kanak-kanak (TK) yang berada di wilayah pedesaan dengan keterbatasan sarana penunjang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses, respons anak, serta kendala penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK Rahayu Kaliurip, Kecamatan Bener, Kabupaten Purworejo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap dua orang guru dan anak didik kelompok B berjumlah 12 anak. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan model Miles dan Huberman, dengan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan Canva untuk membuat media visual sederhana berupa kartu huruf, kartu angka, dan poster bertema sesuai kegiatan harian, yang kemudian dicetak atau ditampilkan melalui telepon pintar guru karena keterbatasan perangkat di sekolah. Penggunaan media ini meningkatkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran dibandingkan media gambar manual yang sebelumnya digunakan. Kendala utama yang dihadapi berupa keterbatasan jaringan internet, minimnya perangkat digital di sekolah, dan kemampuan digital guru yang masih perlu ditingkatkan. Temuan ini relevan secara logis dengan kondisi TK di desa, di mana guru lebih banyak berperan sebagai perantara tunggal antara teknologi digital dan anak, berbeda dengan TK di perkotaan yang cenderung memberikan akses langsung perangkat kepada anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran di TK desa.

selama disesuaikan dengan keterbatasan sarana yang ada, dan menyarankan adanya pelatihan literasi digital bagi guru PAUD di wilayah pedesaan.

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Taman Kanak-Kanak, Pedesaan.*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase fundamental yang menentukan kualitas perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa ini, anak belajar paling optimal melalui pengalaman konkret, visual, dan menyenangkan, sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor krusial dalam keberhasilan proses pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK). Media pembelajaran yang menarik secara visual telah terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar anak usia dini (Asmara, Judijanto, Hita, & Saddhono, 2023).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran anak usia dini dengan menghadirkan berbagai media yang lebih interaktif dan menarik secara visual (Prahasti, Sundari, & Mashudi, 2025). Salah satu platform desain grafis yang semakin banyak dimanfaatkan oleh guru, termasuk guru PAUD, adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template, elemen visual, gambar, dan fitur animasi sederhana yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar, sehingga memudahkan guru tanpa latar belakang desain grafis untuk membuat media pembelajaran yang menarik (Zebua, 2023). Aplikasi ini menawarkan beragam elemen visual seperti gambar, warna, serta aktivitas berbasis permainan yang dapat membantu anak mengenali huruf dan menyusun kata secara lebih menyenangkan (Murhum, 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di TK tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini (Asmara et al., 2023). Media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva juga dilaporkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini karena tampilan gambar dan warna yang menarik mampu menjawab rasa ingin tahu anak sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran (Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 2022). Selain itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru juga telah banyak dilakukan sebagai upaya peningkatan kompetensi digital pendidik PAUD (Lusiana et al., 2021).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran masih terfokus pada jenjang sekolah dasar dan menengah, sementara penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapannya pada jenjang TK, khususnya di wilayah pedesaan, masih relatif terbatas. Kebanyakan lembaga PAUD di Indonesia, terutama di luar kota besar, masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau aplikasi digital sederhana yang belum dimanfaatkan secara optimal (Anggraini, 2025). Kondisi ini banyak dipengaruhi oleh keterbatasan sarana teknologi, jaringan internet, serta kompetensi digital guru di lembaga PAUD pedesaan, yang berbeda kondisinya dengan PAUD di wilayah perkotaan dengan akses sarana yang lebih memadai.

TK Rahayu Kaliurip merupakan salah satu lembaga PAUD yang berlokasi di Kecamatan Bener, Kabupaten Purworejo, yaitu wilayah pedesaan dengan keterbatasan akses jaringan internet dan sarana teknologi informasi. Guru di lembaga ini dituntut untuk tetap menghadirkan media pembelajaran yang menarik bagi anak meskipun dengan keterbatasan sarana yang ada. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dipilih guru karena kemudahan penggunaannya serta ketersediaan berbagai template yang dapat diakses melalui telepon pintar tanpa memerlukan perangkat komputer khusus.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana proses penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK Rahayu Kaliurip, bagaimana respons anak terhadap media tersebut, serta kendala apa saja yang dihadapi guru dalam penerapannya di lingkungan TK pedesaan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) bagaimana proses penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK Rahayu Kaliurip; dan
- (2) bagaimana respons anak serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK Rahayu Kaliurip Kecamatan Bener, Purworejo, serta mengidentifikasi respons anak dan kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi kajian mengenai pemanfaatan media digital di lembaga PAUD pedesaan, serta manfaat praktis sebagai bahan masukan bagi guru dan pengelola lembaga PAUD dalam memanfaatkan teknologi digital sederhana sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keterbatasan sarana yang dimiliki.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam dan apa adanya mengenai fenomena penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK, tanpa bermaksud melakukan generalisasi maupun pengujian hipotesis (Sugiyono, 2013).

Penelitian dilaksanakan di TK Rahayu Kaliurip, yang berlokasi di Kecamatan Bener, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri atas dua orang guru kelas dan satu orang kepala sekolah sebagai informan kunci, serta anak didik kelompok B yang berjumlah 12 anak sebagai subjek pendukung untuk mengamati respons terhadap media pembelajaran berbasis Canva.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati cara guru menggunakan media Canva serta respons anak selama pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi mengenai proses pembuatan media, alasan penggunaan Canva, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang dihadapi. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan hasil desain media pembelajaran berbasis Canva yang telah dibuat guru, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan telepon pintar untuk dokumentasi visual. Analisis data dilakukan dengan mengikuti model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan merangkum data hasil observasi dan wawancara yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang disusun secara sistematis. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi sepanjang proses penelitian berlangsung.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, kepala sekolah, dan hasil observasi terhadap anak. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil observasi dan dokumentasi, sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru di TK Rahayu Kaliurip menggunakan Canva dalam dua tahap utama, yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru membuka aplikasi Canva melalui telepon pintar pribadi untuk membuat media berupa kartu huruf, kartu angka, poster tema harian (misalnya tema "Buah-buahan" dan "Kendaraan"), serta lembar kerja sederhana bergambar. Guru memanfaatkan

template yang sudah tersedia secara gratis kemudian disesuaikan dengan tema pembelajaran serta diberi tambahan gambar dan warna agar lebih menarik bagi anak kelompok B.

Pada tahap pelaksanaan, media yang telah dibuat tidak seluruhnya ditampilkan melalui perangkat digital, mengingat keterbatasan jaringan internet dan ketiadaan layar proyektor di sekolah. Sebagian besar media dicetak dalam bentuk kartu atau poster berwarna, sedangkan sebagian lainnya ditampilkan langsung melalui layar telepon pintar guru yang diperlihatkan secara bergilir kepada anak dalam kelompok kecil. Pola adaptasi ini berbeda dengan praktik penggunaan Canva yang umum dilaporkan di sekolah perkotaan dengan akses perangkat dan layar digital yang lebih memadai (Lusiana et al., 2021).

Respons Anak terhadap Media Pembelajaran Berbasis Canva

Hasil observasi terhadap 12 anak kelompok B menunjukkan peningkatan antusiasme yang tampak dari perilaku anak yang lebih aktif memperhatikan, menyebutkan nama benda pada gambar, serta antusias mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru ketika media berbasis Canva ditampilkan, dibandingkan dengan penggunaan media gambar manual hasil gambar tangan guru yang sebelumnya digunakan. Warna-warna cerah serta ilustrasi pada media Canva membuat anak lebih cepat mengenali bentuk huruf dan angka yang diajarkan.

Wawancara dengan guru kelas menguatkan temuan observasi tersebut. Guru menyatakan bahwa anak-anak terlihat lebih bersemangat dan tidak mudah jenuh ketika media pembelajaran yang ditampilkan memiliki tampilan visual yang variatif dan berwarna, sebagaimana yang dihasilkan melalui Canva. Guru juga menyampaikan bahwa anak yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih berani merespons pertanyaan ketika media yang ditampilkan menarik perhatian mereka.

Kendala Penggunaan Canva di TK Rahayu Kaliurip

Hasil wawancara mengungkap sejumlah kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Kendala pertama adalah keterbatasan jaringan internet di wilayah Kecamatan Bener yang menyebabkan proses pembuatan dan pengunduhan desain dari Canva memerlukan waktu lebih lama dibandingkan di wilayah perkotaan. Kendala kedua adalah ketiadaan perangkat komputer atau laptop di sekolah, sehingga guru hanya mengandalkan telepon pintar pribadi untuk membuat dan menampilkan media. Kendala ketiga adalah kemampuan digital guru yang masih dalam taraf pemula, sehingga guru memerlukan waktu untuk mempelajari fitur-fitur Canva secara mandiri tanpa pelatihan khusus sebelumnya.

Meskipun terdapat kendala tersebut, guru tetap berupaya memanfaatkan Canva secara konsisten karena dirasakan memberikan dampak positif terhadap minat belajar anak, dan dianggap lebih praktis dibandingkan harus membuat media gambar manual yang memerlukan waktu dan keterampilan menggambar tersendiri.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK Rahayu Kaliurip memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran, sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini karena tampilan visual yang menarik mampu menjawab rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap media tersebut (Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 2022). Hal ini juga relevan dengan temuan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini (Asmara et al., 2023), serta sejalan dengan kajian bahwa Canva dapat menjadi ruang pengalaman literasi awal yang menyenangkan bagi anak melalui elemen visual, gambar, dan aktivitas berbasis permainan (Murhum, 2024).

Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif anak usia dini, di mana anak pada tahap praoperasional belajar paling optimal melalui stimulus visual

dan konkret. Media Canva yang menampilkan warna, gambar, dan ilustrasi yang menarik berfungsi sebagai stimulus visual yang memperkuat proses pengenalan konsep huruf, angka, dan tema pembelajaran pada anak kelompok B di TK Rahayu Kaliurip. Hal ini konsisten dengan pandangan bahwa kehadiran elemen visual interaktif menjadi unsur penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini (Jurnal Obsesi, 2026).

Namun demikian, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan pola penerapan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan di lembaga PAUD perkotaan dengan sarana digital yang lebih lengkap, seperti penggunaan media Canva untuk pembuatan infografis pembelajaran di TK Tunas Harapan yang didukung pelatihan guru secara khusus (Lusiana et al., 2021). Di TK Rahayu Kaliurip, guru justru lebih banyak berperan sebagai perantara tunggal antara teknologi digital dan anak, di mana media yang dibuat melalui Canva sebagian besar dicetak menjadi media fisik atau ditampilkan melalui telepon pintar pribadi guru secara bergilir, bukan diakses langsung oleh anak melalui perangkat masing-masing. Pola ini secara logis dapat dijelaskan oleh kondisi geografis dan infrastruktur TK yang berada di wilayah pedesaan, sebagaimana ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan maupun aplikasi interaktif di lembaga PAUD Indonesia masih sangat terbatas, terutama lembaga yang berada di luar kota besar yang masih bergantung pada media konvensional atau aplikasi digital sederhana (Anggraini, 2025).

Kendala keterbatasan jaringan internet dan minimnya perangkat digital yang ditemukan dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan bahwa kompetensi digital guru PAUD dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi masih menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi guru yang belum memperoleh pelatihan literasi digital secara memadai (Novitasari & Fauziddin, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media digital seperti Canva di lembaga PAUD pedesaan sangat bergantung pada kreativitas dan inisiatif guru dalam mengadaptasi media tersebut sesuai dengan keterbatasan sarana yang tersedia, bukan semata-mata pada ketersediaan teknologi itu sendiri.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah pentingnya dukungan pelatihan literasi digital bagi guru PAUD di wilayah pedesaan, agar pemanfaatan aplikasi seperti Canva dapat dilakukan secara lebih optimal dan tidak hanya bergantung pada inisiatif individu guru. Selain itu, lembaga PAUD pedesaan juga memerlukan dukungan sarana minimal seperti satu unit perangkat bersama atau akses internet sekolah agar proses pembuatan media pembelajaran digital tidak sepenuhnya bergantung pada perangkat pribadi guru.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di TK Rahayu Kaliurip Kecamatan Bener, Purworejo dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap perencanaan media oleh guru menggunakan telepon pintar pribadi dan tahap pelaksanaan pembelajaran yang sebagian besar diwujudkan dalam bentuk media cetak karena keterbatasan sarana digital di sekolah. Penggunaan media berbasis Canva terbukti meningkatkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan anak kelompok B dalam pembelajaran dibandingkan dengan media gambar manual yang sebelumnya digunakan. Adapun kendala utama yang dihadapi guru meliputi keterbatasan jaringan internet, minimnya perangkat digital di sekolah, dan kemampuan digital guru yang masih perlu ditingkatkan. Secara umum, Canva dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran di TK pedesaan apabila disesuaikan dengan pola adaptasi tertentu, yaitu guru berperan sebagai perantara utama antara teknologi digital dan anak.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi guru TK di wilayah pedesaan disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan literasi digital secara mandiri maupun melalui pelatihan, agar pemanfaatan aplikasi seperti Canva dapat lebih optimal. Kedua, bagi pihak sekolah disarankan untuk mengupayakan penyediaan sarana minimal berupa satu unit perangkat bersama dan akses internet yang lebih

stabil guna mendukung pembuatan media pembelajaran digital. Ketiga, bagi dinas pendidikan maupun lembaga terkait disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan literasi digital secara berkala bagi guru PAUD di wilayah pedesaan. Keempat, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen guna mengukur secara terukur pengaruh penggunaan Canva terhadap aspek perkembangan anak usia dini secara lebih spesifik.

References

- Anggraini, R. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 503–515. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7632>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Asmawati, L. (2022). Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 30–44. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan minat belajar menggunakan model bermain asyik pada anak usia dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141–2150. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Aulia, R., Bahari, K., Pujiastuti, N., Astuti, E. S., Pertami, S. B., & Budiono, B. (2022). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini dengan kebiasaan menonton video kartun pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6983–6992. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3558>
- Equilibrium: Jurnal Pendidikan. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/8583>
- Fajri, Z., Toba, R., Muali, C., Ulfah, M., & Zahro, F. (2022). The implications of naturalist illustration image media on early childhood learning concentration and motivation. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3278–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2092>
- Jurnal Kolaboratif Sains. (2026). Presepsi guru terhadap penggunaan media audio visual bagi anak usia dini di TK PKK Lapolea Kecamatan Barangka Kabupaten Muna Barat. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(2). <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/10457>
- Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (2026). Media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan untuk menstimulasi kemandirian anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 503–515. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7632>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., Nuraeni, S., Alfiah, & Maranatha, J. R. (2021). Edukasi guru dalam pembuatan infografis media pembelajaran anak usia 4-6 tahun menggunakan aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 8–14. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/33193>
- Marlina, R., & Ain, S. Q. (2025). Pengaruh media powerpoint interaktif berbantu Canva terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1625–1636. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7119>

- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (2024). Canva sebagai ruang pengalaman literasi anak usia dini: Sebuah studi fenomenologi. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/2224>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Prahasti, M., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). Peran orang tua dalam mengembangkan literasi digital anak usia dini: Studi pada TK di Jakarta Timur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1801–1816. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7285>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Saiful, S., Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif bagi guru-guru di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i1.10168>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 230–235. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>