Outline Journal of Education

Journal homepage: http://outlinepublisher.com/index.php/OJE/index

Research Article

Implementation Of Canva-Based Learning Media To Develop Object-Classification Skills In Children Aged 5–6 Years

(Implementasi Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Benda Pada Anak Usia 5–6 Tahun)

Meiman Sartika Zega[1], Khairatun Nisa[2], Novi Cynthia Yusnita[3]

[123]Universitas Battuta, Indonesia

*Correspondence: meimanzega747@gmail.com

Keyword:

Canva;
Early childhood;
Cognitive development;
Object classification;
Learning media.

Article history:

Received:
24 October 2026

Revised:
04 November 2026

Accepted:
06 November 2026

Available Online:
07 November 2026

Abstract

This study described the implementation of Canva-based learning media to develop object-classification skills among children aged 5–6 years at TK Elpatisia Medan. It used a descriptive qualitative approach involving the principal, the Group B teacher, and 15 children. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data credibility was supported by source and technique triangulation and member checking, while analysis involved data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicated that Canva media was implemented through planning, classroom implementation, and evaluation. Visual presentations containing colors, shapes, sizes, and object categories helped make learning more engaging and supported children in comparing and grouping objects. The observations described children as generally able to classify objects by color and type, while classification by shape and size was generally at the level of developing as expected; some children still needed prompts and teacher assistance. Supporting factors included school leadership support, teacher capability, children's interest in visual materials, and the availability of laptops and a projector. Challenges included unstable internet access, limited devices, distractions, differences in children's learning pace, and preparation time. The study concludes that Canva can serve as a useful visual learning medium when accompanied by teacher guidance and adequate preparation.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting bagi perkembangan kognitif, sosial, bahasa, dan fisik anak (Children, 2020; Mulyasa, 2023). Salah satu kemampuan kognitif dasar yang perlu distimulasi adalah mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik yang dapat diamati, seperti warna, bentuk, ukuran, dan jenis. Kemampuan klasifikasi membantu anak mengenali persamaan dan perbedaan serta menjadi landasan bagi penalaran logis pada tahap pembelajaran berikutnya (Arini & Fajarwati, 2020).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilaporkan dalam penelitian di TK Elpatisia Medan, beberapa anak kelompok B masih mengalami kesulitan mengelompokkan benda secara konsisten. Anak terkadang mencampurkan benda dari kategori berbeda dan kurang tertarik ketika kegiatan hanya mengandalkan penjelasan verbal atau lembar kerja biasa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, yang cenderung terbantu oleh gambar, warna, dan contoh konkret (Arsyad, 2022; Nisa, 2023).

Canva merupakan aplikasi desain yang memungkinkan guru menyiapkan presentasi, kartu gambar, dan aktivitas visual sesuai tujuan pembelajaran (Sari & Nugroho, 2022; Wulandari & Pratama, 2023). Dalam konteks penelitian ini, Canva digunakan untuk menampilkan objek dengan perbedaan warna, bentuk, ukuran, dan jenis sehingga anak dapat mengamati serta membandingkannya dalam rangka menstimulasi kognitif anak (Berliana et al., 2024). Nilai penting penelitian ini terletak pada deskripsi proses implementasi di kelas, respons anak, serta faktor pendukung dan penghambat, bukan pada pengukuran efek secara eksperimental.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) implementasi media pembelajaran Canva pada anak usia 5–6 tahun di TK Elpatisia Medan, (2) kemampuan anak dalam mengelompokkan benda setelah mengikuti pembelajaran, dan (3) faktor yang mendukung maupun menghambat implementasi media tersebut.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan dilaksanakan di TK Elpatisia Medan (Moleong, 2021; Sugiyono, 2022). Subjek yang dilibatkan adalah kepala sekolah, guru kelas, dan 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Fokus penelitian meliputi proses penggunaan Canva, kemampuan anak mengelompokkan benda, respons anak selama pembelajaran, serta kondisi yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), media yang digunakan, catatan kegiatan, dan hasil pekerjaan anak (Arikunto, 2021). Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik serta *member checking* sebagaimana lazimnya dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2022). Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif. Karena penelitian bersifat deskriptif kualitatif, hasil disajikan dalam bentuk uraian tematik dan tidak ditafsirkan sebagai bukti hubungan sebab-akibat atau peningkatan yang terukur secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Pembelajaran Canva

Implementasi Canva berlangsung melalui tiga tahap. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan RPPH, media visual, lembar observasi, dan perangkat pendukung. Materi disusun dengan tampilan sederhana serta gambar yang relevan dengan karakteristik anak, yang mencerminkan kreativitas guru dalam merancang media digital (Wulandari & Pratama, 2023). Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan salam, doa, absensi, dan apersepsi. Guru kemudian menampilkan gambar melalui Canva dan mengajak anak mengamati, menjawab pertanyaan, membandingkan objek, serta menempatkan benda ke dalam kelompok yang sesuai. Pada tahap evaluasi, guru mengamati partisipasi anak dan ketepatan pengelompokan berdasarkan tugas yang diberikan.

Observasi dan wawancara menunjukkan respons anak yang umumnya positif. Anak terlihat lebih tertarik memperhatikan tampilan gambar, menjawab pertanyaan, dan mengikuti instruksi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media digital visual berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan dan minat belajar anak usia dini (Samdriani et al., 2026; Shaleha & Nisa, 2024). Guru menyampaikan bahwa gambar dan warna membantu penjelasan menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini menegaskan bahwa kebermanfaatan Canva tidak hanya bergantung pada aplikasi, tetapi juga pada kesesuaian desain, kejelasan instruksi, dan keterlibatan aktif guru dalam mendampingi anak (Julisa et al., 2025; Sari & Nugroho, 2022).

Kemampuan Anak Mengelompokkan Benda

Kemampuan anak diamati melalui empat indikator, yaitu warna, bentuk, ukuran, dan jenis. Berdasarkan uraian hasil observasi, pengelompokan berdasarkan warna dan jenis tampak relatif lebih mudah dilakukan anak. Anak dapat mengenali warna yang sama dan mengelompokkan objek ke kategori seperti hewan, buah, alat transportasi, serta benda sehari-hari (Arini & Fajarwati, 2020). Untuk indikator bentuk dan ukuran, sebagian besar anak telah mengenali bentuk dasar dan membedakan besar-kecil, tetapi beberapa anak masih membutuhkan arahan atau pengulangan.

Pola tersebut memperlihatkan bahwa representasi gambar yang jelas dapat membantu anak memusatkan perhatian pada ciri yang sedang dipelajari (Arsyad, 2022). Namun, hasilnya tidak seragam pada semua anak. Perbedaan kemampuan dan kebutuhan pendampingan mengisyaratkan bahwa media digital perlu dipadukan dengan pertanyaan pemantik, contoh konkret, pengulangan, serta kesempatan bagi anak untuk menjelaskan alasan pengelompokannya (Rahmawati & Permatasari, 2022). Dengan demikian, Canva lebih tepat dipahami sebagai alat bantu bagi interaksi belajar, bukan pengganti peran guru atau pengalaman langsung.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung yang ditemukan meliputi dukungan kepala sekolah, kemampuan guru menggunakan Canva, ketertarikan anak terhadap media visual, serta ketersediaan laptop dan proyektor. Dukungan manajerial dan sarana prasarana sekolah memegang peranan krusial dalam keberhasilan inovasi pembelajaran di satuan PAUD (Mulyasa, 2023). Faktor-faktor tersebut membantu guru menampilkan materi secara jelas dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran. Di sisi lain, pelaksanaan menghadapi koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, anak yang mudah terdistraksi, perbedaan kecepatan memahami materi, dan waktu untuk merancang media kondisi yang kerap menjadi tantangan umum dalam penerapan media pembelajaran digital di PAUD (Shaleha & Nisa, 2024).

Implikasinya, guru perlu menyiapkan materi sebelum pembelajaran, menyimpan salinan media agar dapat digunakan secara luring (*offline*) ketika koneksi terganggu, membatasi elemen visual yang tidak relevan, dan menyediakan pendampingan berbeda sesuai kebutuhan anak. Sekolah dapat mendukung melalui pemeliharaan perangkat serta program pelatihan peningkatan keterampilan digital guru (Nisa, 2023; Wulandari & Pratama, 2023). Karena data penelitian bersifat kualitatif dan tidak menggunakan kelompok pembanding, temuan ini menunjukkan manfaat yang teramati dalam konteks kelas, tetapi belum membuktikan besarnya pengaruh Canva secara kuantitatif.

Tabel 1
Ringkasan Temuan Observasi

Indikator	Gambaran Hasil Observasi	Catatan Pendampingan
Warna	Sebagian besar anak mampu mengelompokkan dengan sangat baik.	Gunakan variasi warna yang jelas dan tidak berlebihan.
Bentuk	Umumnya berkembang sesuai harapan (BSH).	Berikan contoh bentuk dan pengulangan bagi anak yang memerlukan bantuan.
Ukuran	Umumnya berkembang sesuai harapan (BSH).	Bandingkan benda besar-kecil secara visual dan konkret.
Jenis	Hasil pengelompokan digambarkan sangat baik.	Gunakan kategori yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak.

Keterkaitan Media Visual dengan Karakteristik Perkembangan Anak

Anak usia 5–6 tahun belajar melalui proses mengamati, membandingkan, mencoba, dan membicarakan objek yang dekat dengan pengalaman sehari-hari sesuai dengan prinsip pembelajaran yang ramah perkembangan anak (*Developmentally Appropriate Practice*) (Children, 2020). Oleh karena itu, materi klasifikasi perlu disampaikan dengan petunjuk yang sederhana dan objek yang mudah dikenali. Pada pembelajaran ini, tampilan Canva berfungsi sebagai representasi visual yang membantu guru menonjolkan satu ciri pada satu waktu,

misalnya warna terlebih dahulu, kemudian bentuk, ukuran, atau jenis. Pengaturan fokus seperti ini penting agar anak tidak harus memproses terlalu banyak informasi sekaligus.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Piaget mengenai perkembangan pemikiran anak yang masih membutuhkan dukungan representasi konkret, serta penjelasan Santrock bahwa kemampuan kognitif berkembang melalui pengalaman dan stimulasi yang sesuai. Dalam penerapannya, gambar digital sebaiknya tidak berdiri sendiri. Guru dapat menunjukkan benda nyata yang serupa, meminta anak menyebutkan cirinya, lalu mengajak anak memindahkan benda ke kelompok yang tepat (Rahmawati & Permatasari, 2022). Dengan cara tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk menghubungkan gambar pada layar dengan benda di lingkungan nyata (Arsyad, 2022).

Mayer, (2021) menjelaskan pentingnya merancang materi multimedia dengan mempertimbangkan kapasitas kognitif peserta didik dalam memproses informasi (*multimedia learning*). Dalam konteks anak usia dini, prinsip ini dapat diterapkan dengan memilih gambar yang jelas, mengurangi hiasan yang tidak berkaitan dengan tujuan pembelajaran, menggunakan kata-kata singkat, serta memberi waktu bagi anak untuk mengamati (Mayer, 2021; Sari & Nugroho, 2022). Canva menyediakan banyak elemen visual, tetapi banyaknya pilihan tidak berarti seluruh elemen harus digunakan. Kesesuaian media dengan tujuan belajar jauh lebih penting daripada kerumitan desain.

Interaksi Guru dan Anak selama Kegiatan Klasifikasi

Penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman tanpa adanya mediasi yang efektif. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang menyusun pertanyaan, memberi contoh, mengamati respons, dan menyediakan bantuan ketika anak mengalami kesulitan (Julisa et al., 2025). Pertanyaan seperti *"Apa persamaan benda-benda ini?"*, *"Mengapa benda ini masuk kelompok tersebut?"*, atau *"Adakah cara lain untuk mengelompokkannya?"* dapat mendorong anak mengungkapkan alasan, bukan sekadar menebak jawaban. Respons anak juga memberi informasi bagi guru tentang ciri yang telah dipahami dan bagian yang masih perlu diulang.

Dalam penelitian di TK Elpatisia Medan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak relatif lebih mudah mengelompokkan benda berdasarkan warna dan jenis, sedangkan pengelompokan berdasarkan bentuk dan ukuran masih memerlukan arahan bagi sebagian anak. Perbedaan ini perlu dipahami sebagai gambaran kontekstual dari kegiatan yang diamati, bukan sebagai peringkat kemampuan yang berlaku mutlak untuk semua anak. Anak dapat menunjukkan performa berbeda bergantung pada tingkat keakraban objek, kejelasan instruksi, perhatian saat kegiatan, dan kesempatan berlatih.

Pendekatan bertahap (*scaffolding*) dapat membantu memenuhi kebutuhan yang beragam tersebut (Azzura & Yaswinda, 2025; Berliana et al., 2024). Guru dapat memulai dengan dua kategori yang sangat berbeda, kemudian menambah jumlah kategori setelah anak memahami aturan. Untuk anak yang masih memerlukan bantuan, guru dapat memberikan contoh langsung atau petunjuk verbal. Anak yang telah mampu menyelesaikan tugas dapat diminta menjelaskan alasan pengelompokan atau mencoba mengelompokkan objek berdasarkan ciri alternatif. Strategi ini mempertahankan tujuan belajar yang sama sekaligus memberi dukungan sesuai kebutuhan masing-masing anak.

Makna Temuan dalam Perspektif Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran yang menyenangkan bukan hanya pembelajaran yang menampilkan gambar menarik, melainkan pembelajaran yang membuat anak terlibat dalam kegiatan bermakna. Hirsh-Pasek dan rekan-rekan (2015) menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, terlibat, bermakna, dan berorientasi sosial. Dalam kegiatan klasifikasi, unsur tersebut dapat muncul ketika anak memilih objek, berdiskusi dengan guru atau teman, menjelaskan pilihannya, serta memperoleh kesempatan memperbaiki jawaban (Julisa et al., 2025; Samdriani et al., 2026). Dengan demikian, Canva sebaiknya menjadi pemantik aktivitas, bukan sekadar tayangan pasif yang ditonton anak.

Nisa & Indrayani, (2025) menekankan peran interaksi sosial dan bantuan (*scaffolding*) yang diberikan dalam rentang kemampuan anak (*Zone of Proximal Development*). Penerapannya dalam kegiatan klasifikasi terlihat ketika guru memberikan petunjuk secukupnya, kemudian mengurangi bantuan saat anak mulai memahami

aturan. Guru juga dapat memanfaatkan media audiovisual untuk memfasilitasi dialog dan kolaborasi berpasangan (Nisa, 2023). Praktik tersebut dapat memperkaya penggunaan Canva karena perhatian tidak hanya tertuju pada layar, melainkan pada proses berpikir dan interaksi komunikatif anak.

Dari sudut pandang pembelajaran matematika awal, pengelompokan merupakan pengalaman dasar untuk memahami kategori, pola, persamaan, dan perbedaan konsep matematis (Azzura & Yaswinda, 2025). Aktivitas mengelompokkan benda dapat dikembangkan dari kategori konkret menuju penjelasan yang lebih terstruktur (Arini & Fajarwati, 2020). Misalnya, setelah anak memisahkan buah dan hewan, guru dapat meminta anak mengelompokkan kembali benda berdasarkan warna. Perubahan aturan ini membantu anak memahami bahwa satu objek dapat dikategorikan dengan lebih dari satu cara secara fleksibel.

Implikasi Praktis bagi Guru dan Sekolah

Berdasarkan temuan penelitian, persiapan sebelum pembelajaran merupakan bagian penting dari implementasi media. Guru perlu memeriksa kembali urutan gambar, keterbacaan tampilan, ketepatan kategori, serta kesesuaian contoh dengan tujuan pembelajaran (Sari & Nugroho, 2022). Materi sebaiknya disimpan dalam format yang dapat dibuka tanpa koneksi internet apabila kondisi jaringan tidak stabil. Sekolah dapat mendukung guru melalui penyediaan dan pemeliharaan perangkat laptop dan proyektor serta membuka kesempatan bagi guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam merancang media digital (Mulyasa, 2023; Wulandari & Pratama, 2023).

Pengelolaan perhatian anak juga perlu direncanakan secara cermat. Tampilan yang terlalu ramai, animasi berlebihan, atau perpindahan salindia (*slide*) yang terlalu cepat dapat menimbulkan beban kognitif berlebih dan mengalihkan perhatian dari esensi konsep yang dipelajari (Mayer, 2021). Guru dapat menggunakan latar sederhana, ukuran gambar yang cukup besar, kontras warna yang jelas, dan instruksi lisan singkat. Setelah melihat gambar, anak perlu diberi kesempatan menjawab, menunjuk, memindahkan benda konkret, atau menyampaikan alasan agar terbangun keseimbangan antara stimulasi digital dan keterlibatan sensorik langsung (Arsyad, 2022).

Evaluasi sebaiknya tidak hanya berfokus pada benar atau salah. Guru juga dapat mencatat apakah anak memahami instruksi, mampu menyebutkan ciri objek, memerlukan contoh tambahan, atau dapat menjelaskan alasan pengelompokannya. Catatan berkala ini membantu perencanaan kegiatan berikutnya. Penilaian yang berkelanjutan juga menghindari kesimpulan sepihak yang terburu-buru, sebab capaian anak usia dini sangat dipengaruhi suasana hati, kondisi perhatian, dan keakraban terhadap objek yang disajikan.

Keterbatasan Penelitian dan Arah Kajian Selanjutnya

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek yang terbatas pada kepala sekolah, guru kelas, dan 15 anak kelompok B di satu lembaga (Moleong, 2021; Sugiyono, 2022). Oleh sebab itu, hasilnya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik ke seluruh satuan PAUD. Data menggambarkan proses implementasi dan respons yang teramati secara kontekstual di TK Elpatisia Medan. Penelitian ini juga tidak menggunakan kelompok pembanding atau pengukuran eksperimental sehingga tidak membuktikan hubungan sebab-akibat secara mutlak.

Kajian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak lembaga dengan variasi sarana yang berbeda, mendokumentasikan proses pembelajaran dalam periode longitudinal, atau membandingkan efektivitas media Canva dengan media konkret dan bahan alam (Arini & Fajarwati, 2020; Rahmawati & Permatasari, 2022). Jika penelitian lanjutan diarahkan untuk menguji efektivitas atau korelasi secara kuantitatif, peneliti perlu menyusun instrumen baku, prosedur pengukuran sebelum dan sesudah intervensi (*pre-test* dan *post-test*), serta mengontrol variabel pengganggu (Arikunto, 2021). Penelitian kualitatif lanjutan juga relevan untuk menggali secara mendalam persepsi guru mengenai tantangan teknis dalam pengembangan materi ajar digital.

Strategi Pengembangan Aktivitas Klasifikasi Berbasis Canva

Agar penggunaan Canva lebih terarah, guru dapat menyusun aktivitas klasifikasi dalam urutan bertahap dari konkret ke representasional (Rahmawati & Permatasari, 2022). Kegiatan dapat dimulai dengan mengamati dua kelompok objek yang perbedaannya sangat kontras, misalnya buah dan hewan. Setelah anak memahami aturan

sederhana tersebut, guru dapat mengubah dasar pengelompokan menjadi warna, bentuk, atau ukuran. Perubahan aturan memberi kesempatan kepada anak untuk membandingkan objek dari berbagai dimensi ciri benda (Azzura & Yaswinda, 2025).

Pada tahap awal penyajian, guru dapat menampilkan beberapa gambar dengan jumlah terbatas, lalu mengajak anak menyebutkan nama dan ciri setiap objek. Berikutnya, anak diminta menentukan kelompok yang sesuai dan menjelaskan alasan pilihannya. Apabila anak keliru, guru dapat memberikan petunjuk atau contoh tanpa langsung mengambil alih tugas. Setelah kegiatan visual selesai, anak dapat melanjutkan dengan mengelompokkan benda nyata yang tersedia di kelas untuk memperkuat pemahaman konsep (Arini & Fajarwati, 2020; Rahmawati & Permatasari, 2022). Urutan ini menghubungkan representasi pada layar dengan pengalaman fisik nyata.

Guru juga dapat menggunakan hasil pengamatan selama kegiatan untuk merancang tindak lanjut yang berdiferensiasi. Anak yang telah mampu mengelompokkan objek secara mandiri dapat diberi tantangan untuk menyusun kategori baru atau menjelaskan lebih dari satu ciri benda. Sementara itu, anak yang masih memerlukan bantuan dapat berlatih dengan jumlah objek lebih sedikit, kontras ciri yang lebih tinggi, dan pengulangan instruksi (Berliana et al., 2024). Penyesuaian tersebut bertujuan memastikan setiap anak memperoleh kesempatan belajar yang adil dan sesuai dengan ritme perkembangannya.

Perencanaan media perlu memperhatikan aspek teknis dan pedagogis secara terpadu (Sari & Nugroho, 2022; Wulandari & Pratama, 2023). Sebelum kegiatan, guru memeriksa keterbacaan gambar melalui proyektor, memastikan alur salindia selaras dengan langkah RPPH, serta menyiapkan alternatif berkas luring. Selama kegiatan, guru menghindari tampilan layar yang terlampau padat dan memberi jeda eksplorasi bagi anak. Sesudah kegiatan, catatan observasi digunakan untuk merefleksikan indikator yang telah tercapai maupun yang membutuhkan penguatan lanjutan. Dengan demikian, Canva berfungsi optimal sebagai bagian utuh dari siklus perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva di TK Elpatisia Medan diterapkan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penyajian materi secara visual membuat kegiatan lebih menarik dan membantu anak mengikuti aktivitas klasifikasi. Anak menunjukkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan jenis, dengan kebutuhan bantuan yang berbeda antaranak. Pengelompokan berdasarkan warna dan jenis dilaporkan lebih mudah, sedangkan sebagian anak masih memerlukan bimbingan pada bentuk dan ukuran. Keberhasilan implementasi didukung oleh dukungan sekolah, keterampilan guru, minat anak, serta perangkat yang tersedia. Kendala utama meliputi internet, keterbatasan perangkat, distraksi, perbedaan kemampuan, dan waktu persiapan. Guru disarankan menyiapkan media lebih awal dan menggabungkan tampilan Canva dengan benda konkret serta pendampingan individual. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan konteks atau subjek yang lebih beragam dan menggunakan desain komparatif apabila ingin mengukur perubahan kemampuan secara kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media bahan alam untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi pada anak usia dini. VISI: Jurnal Ilmiah PTK PNF, 15(2), 117–124. https://doi.org/10.21009/JIV.1502.3

Arsyad, A. (2022). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Azzura, N. S., & Yaswinda, Y. (2025). Pengaruh media aplikasi Canva terhadap kemampuan konsep matematika grafik anak usia dini. Journal of Education Research, 6(4), 822–828. https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2512

Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 201–210. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913

Julisa, R., Saridewi, Marlina, S., & Nurhazizah. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan membaca awal anak usia dini. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 134–150. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.26852

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Mulyasa, E. (2023). Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Nisa, K. (2023). Application of audiovisual learning media to improving early childhood learning outcomes. Jurnal scientia, 12(1), 827-032. https://doi.org/10.36418/scientia.v12i1.1123.
Nisa, K., & Indrayani, L. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) bagi Guru PAUD El-Mumtaz Tahfidz Center. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 2(2), 75-80.
Rahmawati, R., & Permatasari, N. (2022). Mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda menggunakan kombinasi model explicit instruction, examples non examples dengan media konkrit. Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD), 2(1), 1–9. https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4694
Samdriani, S., Yuniarti, & Zarin, F. (2026). Efektivitas lembar kerja anak berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun: Studi kuasi eksperimen. Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 1–12. https://doi.org/10.17977/um053v8i12026p1-12
Shaleha, K., & Nisa, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan minat belajar pada anak di RA Al Mahabbah. Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 41-46. Hpp://doi.org/10.31004/paud.v3i2.654.
Sari, N., & Nugroho, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital.
Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
Wulandari, D., & Pratama, R. (2023). Penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas guru pada pengembangan media pembelajaran.
National Association for the Education of Young Children. (2020). Developmentally appropriate practice position statement. NAEYC.
Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.