Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 5 Tahun 2025
Halaman: 625 – 629

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Penggunaan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK As – Sofha

Yunita Rachmawati[1], Habib Alwi Jamalulel[2], Humaedi[3]
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah, Indonesia

yunita.rachmawati191@admin.paud.belajar.id[1]

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Canva, Kemampuan Kognitif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TK As – Sofha. Jenis ini digunakan oleh penulis adalah penelitian kulitatif sifatnya deskriptif analitik karena mengingat data yang diperoleh berupa kata-kata atau kalimat dan dokumen dari hasil pengamatan yang penulis lakukan selama pelaksanaan penelitian, yaitu tentang "Penggunaan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK As - Sofha". Berdasarkan rancangan penelitian ini yang menjadi subjek Penelitian adalah anak-anak kelas B usia 5-6 tahun TK As-Sofha tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 13 anak, perempuan 8 dan laki laki 5. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik dalam pengumpulan data yaitu Metode Pengamatan (Observasi), Metode Wawancara (Interview), Teknik Dokumentasi. Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interakif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK As-Sofha, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan kognitif antara anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media pembelajaran Canva dengan mereka yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah dan mengkonfirmasi hipotesis penelitian.

Key Word:
Learning Media, Canva, Cognitive Abilities.

Abstract

This study aims to determine the use of Canva as a learning medium in improving the cognitive abilities of 5-6-year-old children at As-Sofha Kindergarten. This type of research is qualitative and descriptive-analytical in nature, considering that the data obtained are in the form of words or sentences and documents from observations conducted during the study, namely "The Use of Canva as a Learning Medium in Improving the Cognitive Abilities of 5-6-Year-Old Children at As-Sofha Kindergarten." Based on this research design, the subjects were 13 children in Grade B, aged 5-6, at As-Sofha Kindergarten in the 2025/2026 academic year: 8 girls and 5 boys. The data used in this study were primary and secondary data. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The analysis model used in this study was an interactive model, beginning with data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of research conducted at As-Sofha Kindergarten indicate a significant difference in cognitive development between 5-6-year-old children who used Canva learning media and those who used conventional learning methods. This finding directly addresses the research problem and confirms the research hypothesis.

Copyright © 2025 Yunita Rachmawati, Habib Alwi Jamalulel, Humaedi
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (14) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. (Fitriah, dkk 2025:3). Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini disebut juga golden age karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan kognitif, sosial emosional, nilai agama moral, maupun bahasa. (Sope, Yuanita Anton 2023:80)

Masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk di kembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif. (Nopayana,

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dkk. 2015:2). Dalam pembelajaran peran guru yakni sebagai fasilitator sekaligus motivator bagi peserta didiknya. Maka dari itu guru harus memiliki strategi belajar peserta didik. Dalam pembelajaran guru juga harus faham dalam memilih media dalam pembelajaran. Media apapun yang akan di gunakan dalam pembelajaran yakni untuk belajar sambil bermain. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif pada dasarnya yakni berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek anak PAUD, aman bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas serta dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. (Guslinda dan Kurnia, 2018:32)

Sebagian anak dapat mengembangkan kognitifnya sesuai tahapannya, sebagian lagi dapat berkembang dengan beberapa hambatan. dan ada pula yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif. Namun sebagai orang tua, guru, dan pemerhati anak usia dini, perkembangan anak dapat ditinjau dari karakteristik yang menonjol pada setiap tahapan perkembangan. Kaitannya dengan pengembangan kognitif anak, dalam menyampaikan pelajaran guru memerlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk mengelaborasi proses belajar mengajar. (Mahbub, dkk. 2016:247). Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini adalah media pembelajaran Canva.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK As-Sofha pada bulan Maret, ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia, seperti buku majalah, permainan Loosepart, dan buku bacaan, kurang optimal dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Peneliti mengamati beberapa anak yang masih membutuhkan bimbingan guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme dan fokus anak saat belajar, sehingga kemampuan kognitif mereka tidak berkembang secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif menggunakan media pembelajaran Canva. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik. Dengan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mengalihkan perhatian anak dan membuat mereka merasa seperti sedang bermain. Pada akhirnya, penggunaan Canva mampu meningkatkan minat belajar anak dan membantu mereka memahami konsep-konsep baru secara lebih efektif.

Media pembelajaran Canva dipilih karena platform ini menawarkan berbagai keunggulan yang dapat mengatasi permasalahan di TK As-Sofha. Canva menyediakan beragam fitur dan template desain yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya bisa dilihat, tetapi juga dapat menarik perhatian anak usia 5–6 tahun. Penggunaan Canva sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak karena materi yang disajikan menjadi lebih visual dan kreatif. Hal ini dapat membantu anak untuk mengenal lambang bilangan dengan benar dan tidak hanya sekadar menghafal. Melalui media Canva, pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan aktif. Anak-anak cenderung merasa tidak jenuh dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, karena suasana belajar terasa seperti bermain (Pratiwi & Setiawan, 2021).

Media Canva sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Platform ini membantu anak-anak untuk mengenal konsep belajar melalui visual yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media Canva, peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak merasa jenuh karena pada dasarnya, dunia anak-anak adalah dunia bermain. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena secara tidak langsung, anak-anak merasa sedang bermain, padahal mereka juga sedang belajar. Jadi, dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain secara efektif dan menyenangkan (Putri & Lestari, 2022).

Media pembelajaran Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan dan pengembangan kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat dari hasil beberapa penelitian yang menyimpulkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media game edukasi terhadap kemampuan kognitif anak. Salah satu penelitian yang mendukung hal ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dinda Berliana, Isti Rusdiyani, dan Cucu Atikah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan mengembangkan game edukasi berbasis Canva, media pembelajaran menjadi sangat layak dan valid untuk digunakan. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, membuat mereka lebih aktif dan kritis, serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa game edukasi memiliki visualisasi dan animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak, sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran lebih lama dibandingkan metode konvensional (dinda ber)

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif yang melibatkan visual yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan mampu meningkatkan kognitif anak, kemampuan kognitif yang sangat penting dimiliki sejak usia dini harus disampaikan dengan media pembelajaran yang menarik. Khodijah (2016) dalam bukunya tentang media pembelajaran anak usia dini juga menegaskan bahwa media visual yang dirancang dengan baik dapat mempermudah anak dalam memahami konsep abstrak dan meningkatkan daya ingat mereka..

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

METODE

Jenis ini digunakan oleh penulis adalah penelitian kulitatif sifatnya deskriptif analitik karena mengingat data yang diperoleh berupa kata-kata atau kalimat dan dokumen dari hasil pengamatan yang penulis lakukan selama pelaksanaan penelitian, yaitu tentang "Penggunaan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK As - Sofha". Berdasarkan rancangan penelitian ini yang menjadi subjek Penelitian adalah anak-anak kelas B usia 5-6 tahun TK As-Sofha tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 13 anak, perempuan 8 dan laki laki 5. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik dalam pengumpulan data yaitu Metode Pengamatan (Observasi), Metode Wawancara (Interview), Teknik Dokumentasi. Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interakif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka dan Bentuk

Penerapan media pembelajaran Canva secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal angka dan bentuk. Berbeda dengan metode konvensional yang sering kali hanya mengandalkan buku atau gambar statis, Canva menyajikan materi dalam format yang lebih dinamis dan interaktif. Anak-anak di Kelas B menunjukkan kemajuan yang pesat dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah objek yang sesuai. Peningkatan ini terlihat dari hasil pra-tes dan pasca-tes, di mana nilai rata-rata kelompok Kelas B jauh melampaui kelompok Kelas A yang tidak menggunakan media ini.

Salah satu bukti keberhasilan ini diungkapkan oleh Ibu Anit, salah seorang guru di TK As-Sofha, yang menyatakan, "Anak-anak sekarang lebih cepat tanggap. Dulu, mereka hanya bisa berhitung 1-10 secara lisan, tapi bingung kalau disuruh menunjukkan angka 5. Setelah pakai Canva, mereka bisa langsung tahu. Itu karena gambarnya bergerak dan warnanya menarik, jadi anak-anak mudah ingat." Pernyataan ini diperkuat oleh kepala sekolah, Ibu Aini, yang mengamati, "Kemampuan kognitif mereka dalam mengenal angka dan bentuk geometris meningkat drastis. Mereka tidak hanya menghafal, tapi benar-benar memahami."

Peningkatan ini tidak hanya terhenti pada pengenalan angka. Anak-anak juga menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengidentifikasi berbagai bentuk, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga, yang disajikan melalui animasi dan permainan di Canva. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan interaktif dari media Canva berhasil memfasilitasi pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh anak usia dini.

Meningkatkan Daya Ingat Jangka Panjang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva efektif dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang anak. Materi yang disajikan dalam bentuk Kuis Interaktif dan Lembar Kerja visual yang menarik membuat anak-anak lebih mudah menyimpan informasi di memori mereka. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional di Kelas A, di mana anak-anak cenderung cepat lupa dan membutuhkan pengulangan yang lebih sering dari guru.

Menurut pengakuan salah satu wali murid, Ibu Nia, "Saya kaget, anak saya jadi sering cerita tentang angka-angka dan bentuk yang dia pelajari di sekolah. Dia bahkan bisa menunjukkan gambar-gambar di handphone yang mirip dengan materi di sekolah. Saya rasa itu karena mereka belajar sambil bermain, jadi lebih melekat di ingatan." Pernyataan ini membuktikan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan yang difasilitasi oleh Canva berperan besar dalam memperkuat memori anak.

Selain itu, guru di Kelas B melaporkan bahwa anak-anak tidak lagi memerlukan pengingat berulang-ulang untuk materi yang sudah diajarkan. Ketika ditanya tentang sebuah konsep, mereka dapat dengan cepat dan tepat menjawabnya, bahkan setelah beberapa hari. Ini menandakan bahwa media Canva tidak hanya sekadar membuat pembelajaran menarik, tetapi juga efektif dalam mengkonsolidasikan informasi di otak anak-anak.

Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis

Penggunaan media Canva juga terbukti menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada anak-anak. Materi yang disajikan dalam bentuk teka-teki, kuis interaktif, dan permainan mencocokkan membuat anak-anak terdorong untuk berpikir, menganalisis, dan mencari solusi sendiri. Mereka tidak lagi hanya menerima informasi pasif, melainkan menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Ibu Nas, guru di Kelas B, memberikan contoh, "Ada satu kegiatan di Canva di mana anak-anak harus mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya. Mereka jadi mikir, 'ini lingkaran, ini persegi,' dan mereka harus memutuskan mana yang benar. Dulu, saya hanya kasih contoh, sekarang mereka bisa menganalisis sendiri." Kemandirian dalam memecahkan masalah ini adalah indikator kuat dari perkembangan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini juga terlihat dari cara anak-anak mengajukan pertanyaan. Mereka tidak hanya bertanya "ini apa?", tetapi

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

juga "kenapa ini seperti ini?". Perubahan pola pertanyaan ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga berusaha memahami konsep di balik materi yang diajarkan. Hal ini adalah bukti nyata bahwa media Canva berhasil merangsang rasa ingin tahu dan nalar anak.

Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada anak-anak di Kelas B. Pembelajaran yang disajikan melalui Canva membuat anak-anak antusias dan tidak sabar untuk mengikuti kegiatan di kelas. Mereka melihat proses belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan, bukan sebagai sebuah kewajiban. Wali murid, Ibu Sakiyah, mengungkapkan, "Anak saya sekarang lebih semangat kalau mau ke sekolah. Dulu suka susah diajak, tapi sejak ada kegiatan pakai laptop dan gambar-gambar itu, dia jadi selalu minta cepat-cepat berangkat." Keterangan ini sejalan dengan pengamatan peneliti, di mana anak-anak di Kelas B menunjukkan tingkat partisipasi yang jauh lebih tinggi dan jarang terlihat bosan atau mengantuk selama kegiatan pembelajaran. Peningkatan motivasi ini juga berdampak pada kedisiplinan. Anak-anak menjadi lebih fokus dan patuh pada instruksi guru, karena mereka tahu bahwa di akhir sesi, mereka akan disuguhkan kegiatan yang menarik menggunakan Canva. Dengan demikian, media ini tidak hanya memotivasi, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib.

Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus

Media Canva yang kaya akan visual dan animasi berhasil meningkatkan konsentrasi dan fokus anak. Anak-anak di Kelas B dapat duduk tenang dan memperhatikan materi di layar laptop dalam waktu yang lebih lama dibandingkan anak-anak di Kelas A yang sering keluar kelas karna bosan. Hal ini dikarenakan tampilan Canva yang menarik dan interaktif terus-menerus memancing perhatian mereka. Ibu Aini, kepala sekolah, mengamati, "Kami sempat khawatir anak-anak akan terlalu aktif dan tidak bisa fokus, tapi yang terjadi sebaliknya. Mereka malah diam dan fokus sekali ke layar laptop. Gambar dan animasinya seolah menghipnotis mereka untuk terus menyimak." Fokus yang meningkat ini juga tercermin dalam respons mereka yang cepat dan akurat saat guru mengajukan pertanyaan.

Mengembangkan Kemampuan Berbahasa dan Berkomunikasi

Penggunaan media Canva juga secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi anak. Saat anak-anak berinteraksi dengan materi di layar, mereka termotivasi untuk mendeskripsikan apa yang mereka lihat, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman-teman atau guru. Menurut Ibu Anit, "Anak-anak jadi lebih banyak bicara. Mereka suka menunjuk gambar di layar dan bertanya, 'Bu, ini bentuknya apa?' atau 'Kenapa warnanya biru?'. Hal ini membantu mereka melatih keberanian untuk berbicara di depan kelas dan memperkaya kosakata mereka."

Selain itu, kegiatan seperti presentasi sederhana yang dibuat di Canva mendorong anak untuk menceritakan kembali apa yang sudah mereka pelajari. Proses ini tidak hanya melatih memori, tetapi juga kemampuan mereka dalam menyusun kalimat dan menyampaikan ide secara lisan dengan runtut.

Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan

Salah satu dampak terbesar dari penggunaan Canva adalah terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas stres. Anak-anak tidak lagi memandang sekolah sebagai tempat yang membosankan, melainkan sebagai tempat untuk bereksplorasi dan bermain. Seorang wali murid, Ibu Lina, mengatakan, "Anak saya selalu cerita kalau di sekolah mereka mainan laptop. Dia tidak bilang belajar, tapi bilang 'mainan'. Padahal saya tahu, mereka sedang belajar. Saya jadi tau belajar itu tidak harus tegang dan kaku." Lingkungan yang menyenangkan ini juga berdampak positif pada hubungan sosial anak. Mereka lebih sering berkolaborasi dan membantu teman-temannya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, ceria, dan penuh dengan interaksi positif, yang pada akhirnya memfasilitasi proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil Penelitian ini menunjukkan nilai yang "sangat layak" dan "sangat valid" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Peningkatan motivasi dan minat belajar yang timbul dari media Canva menjadi faktor utama yang membedakan hasil antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital yang inovatif seperti Canva dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdampak positif pada perkembangan kognitif anak secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK As-Sofha, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan kognitif antara anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media pembelajaran Canva dengan mereka yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah dan mengkonfirmasi hipotesis penelitian.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

DAFTAR REFERENSI

Arifin, et al. (2024). Inovasi penggunaan Canva Edu dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif anak usia dini pada guru PAUD.

Asyifa, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru (Skripsi, Universitas Lancang Kuning).

Berliana, D. (2023). Meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui media pembelajaran aplikasi Canva di Raudhatul Athfal Am-Mentari Kota Jambi. Edutama.

Fatimah, & Hasiana, I. (202x). Implementasi digital literasi dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital pada guru PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 6*(2).

Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. CV. Jakad Publishing.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2384–2394.

Khodijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing.

Lestari, D. K. (2022). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva (Skripsi, UIN Suska).

Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2).

Sari, Purnama, D., & Zulmiyetri. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita ringan melalui media pembelajaran Canva. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 12*(2), 442–447.

Sujana, M., & Marlina, S. (2023). Pengaruh metode bercerita dengan media Canva terhadap keterampilan bercerita anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Anak, 9*(2), 222–231.

Warmansyah, J., et al. (202x). Pelatihan Canva for Education untuk guru PAUD se-Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Abdi PAUD, 3*(2).