

Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Game Belajar Untuk Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK PGRI Melati

Irani Nur Aliezia¹ Rizki Fitria Hakim² Wahyu Kurniawan³

^{1,2,3}Universitas Sains Indonesia, Bekasi

Email : inuraliezia@gmail.com

Abstrak

Di masa kini yang semakin digital, kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini atau PAUD. Perlu ada inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan anak-anak usia dini yang aktif, suka hal-hal visual, dan cepat bosan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak usia dini di TK PGRI Melati melalui pemanfaatan media interaktif berbasis game belajar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya stimulasi kognitif pada masa golden age melalui media yang inovatif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang sistematis untuk menghasilkan produk yang valid dan efektif (Branch, 2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game belajar yang dikembangkan mampu menarik minat belajar anak serta memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal warna, bentuk, dan angka. Berdasarkan uji validasi ahli materi dan media, produk ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran di sekolah. Kesimpulannya, pemanfaatan game belajar interaktif secara signifikan dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Anak usia dini; Pendidikan; media interaktif;

Abstract

In today's increasingly digital world, technological advances have had a significant impact on education, including early childhood education. There is a need for innovation in learning approaches to meet the needs of young children who are active, enjoy visual stimuli, and get bored quickly.

This research aims to improve the cognitive development of early childhood children at TK PGRI Melati through the utilization of interactive media based on learning games. The background of this study is driven by the importance of cognitive stimulation during the golden age through innovative and fun media. The research method used is Research and Development (R&D) with a systematic development model to produce a valid and effective product (Branch, 2009).

The results show that the developed learning game media is able to attract children's interest in learning and provide a positive impact on the ability to recognize colors, shapes, and numbers. Based on validation tests from material and media experts, this product is declared highly feasible for use as a learning support medium in schools. In conclusion, the use of interactive learning games can significantly enhance the cognitive aspects of early childhood.

Keywords: Early childhood; Education; interactive media;

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah dunia pendidikan secara drastis, mendorong proses pembelajaran menuju digitalisasi. Khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pemanfaatan teknologi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Herman et al., 2025). Adaptasi terhadap media digital ini merupakan strategi krusial untuk memenuhi kebutuhan belajar anak di era modern.

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif yang pesat (Pangarti et al., 2023). Merujuk pada teori Piaget, anak pada tahap praoperasional belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan

stimulus visual (Fransiska dkk., 2024). Dengan demikian, pembelajaran konvensional yang hanya berbasis ceramah atau teks menjadi tidak optimal. Mereka membutuhkan media yang mampu merangsang keterlibatan langsung dan visual untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman.

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif berbasis game belajar muncul sebagai solusi inovatif. Media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi interaksi aktif antara anak dan materi pembelajaran, yang secara signifikan dapat meningkatkan minat dan pemahaman konsep (Hapsari & Zulherman, 2021). Penggunaan platform desain digital yang tepat memungkinkan guru menyusun materi ajar yang sangat visual dan dinamis, di mana elemen-elemen kreatif di dalamnya telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui stimulasi yang menyenangkan (Berliana dkk., 2024).

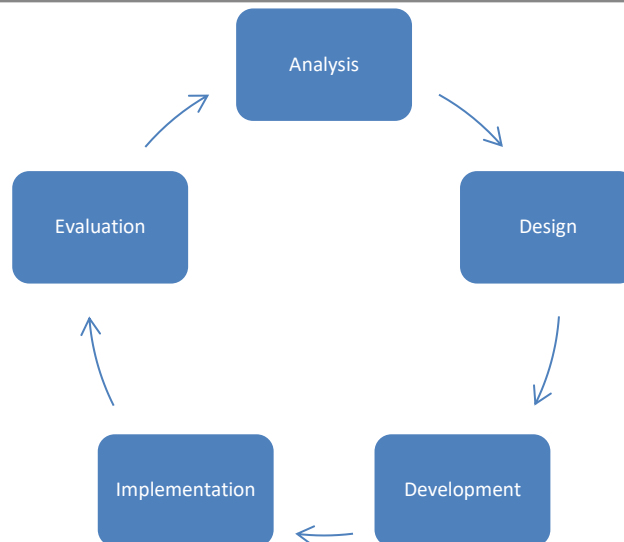
Meskipun potensi digitalisasi di PAUD sangat besar, implementasinya di lapangan masih didominasi oleh pendekatan konvensional (Aulia dkk., t.t.). Di TK PGRI Melati, terbatasnya variasi media pembelajaran menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Fokus permasalahan dalam penelitian ini diarahkan pada analisis sejauh mana penggunaan media interaktif berbasis game belajar mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam kemampuan mengidentifikasi konsep dasar secara visual dan auditori melalui integrasi berbagai perangkat lunak kreatif.

Selain itu, permasalahan ini mencakup identifikasi berbagai tantangan teknis maupun pedagogis yang dihadapi guru saat mengimplementasikan media game belajar yang dibangun dari ekosistem perangkat lunak digital dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini berkaitan erat dengan persepsi guru mengenai efektivitas media tersebut dalam memicu minat dan pemahaman anak. Rumusan masalah ini menjadi krusial untuk dibahas guna memastikan bahwa penggunaan teknologi bukan sekadar alat bantu visual, melainkan sebuah instrumen yang mampu meningkatkan kualitas kognitif siswa secara sistematis dan terukur melalui keterhubungan antar platform digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media interaktif berbasis game belajar dalam upaya meningkatkan pengembangan kognitif anak usia dini di TK PGRI Melati. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi tantangan implementasi yang dihadapi guru serta mengevaluasi persepsi pendidik terhadap efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Urgensi penelitian ini dijawab melalui langkah-langkah sistematis menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Melalui pendekatan ini, penelitian dirancang untuk mengisi celah penelitian (*research gap*) mengenai minimnya integrasi psikologi positif dan desain visual *self-help* dalam media pembelajaran digital bagi anak usia dini di Indonesia. Dengan demikian, dihasilkan produk yang tidak hanya bersifat edukatif untuk menstimulasi kognitif, tetapi juga relevan dengan karakteristik dan kebutuhan psikologis siswa di TK PGRI Melati.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbasis game belajar guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode RnD dipilih karena fokus penelitian ini adalah menciptakan produk nyata yang valid dan efektif secara praktis. Metode *Research and Development (RnD)* dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk nyata berupa media interaktif yang valid dan efektif secara praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model ini dipilih karena bersifat fleksibel dan komprehensif, memungkinkan perbaikan produk secara berkelanjutan di setiap tahapnya (Munasiah et al., 2023).



Gambar 1 Bagan Tahapan Model ADDIE

Model ADDIE digunakan untuk mengintegrasikan dua perangkat lunak utama. Pada tahap *Design*, peneliti menggunakan platform Canva untuk menyusun elemen komunikasi visual seperti karakter dan latar belakang yang menarik bagi anak. Selanjutnya, pada tahap *Development*, aset tersebut diintegrasikan ke dalam Microsoft PowerPoint. Penggunaan PowerPoint bertujuan untuk membangun sistem permainan yang interaktif serta menambahkan elemen suara agar penyajian media menjadi lebih teratur, sistematis, dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Melati, yang berlokasi di Cimerang, Kecamatan Purabaya, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat.

Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposive dan didasarkan pada pertimbangan bahwa TK PGRI Melati memiliki kondisi lingkungan pembelajaran yang representatif serta menunjukkan kebutuhan dan tantangan yang spesifik dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya di Kelompok B (Kelompok Jeruk).

Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen penelitian, total responden kunci yang terlibat adalah 27 orang. Rincian subjek penelitian adalah sebagai berikut:

No.	Kategori Responden	Karakteristik
1.	Siswa	Anak didik Kelompok B (Kelompok Jeruk) yang seluruhnya berjumlah 19 orang. Mereka berada dalam rentang usia 5-6 tahun.
2.	Guru	Responden guru berjumlah 3 orang. Seluruh responden guru berjenis kelamin perempuan. Rentang usia 27-37 tahun, dan 2 guru memiliki pengalaman mengajar di atas 5 tahun
3.	Orang Tua Siswa	Yang terlibat dalam pengumpulan data awal dan akhir berjumlah 5 orang. Mayoritas orang tua memiliki latar belakang pendidikan SMA/Sederajat, dan sebagian besar adalah ibu rumah tangga.

Tabel 1 Demografi

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di TK PGRI Melati, ditemukan bahwa proses pembelajaran kognitif masih menghadapi kendala dalam menjaga fokus dan atensi siswa. Data analisis demografi dan kebutuhan menunjukkan bahwa siswa Kelompok B sangat menyukai

visual penuh warna dan konten bertema hewan. Di sisi lain, guru menghadapi tantangan berupa perbedaan tingkat pemahaman siswa dan keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi (IT). Temuan ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak akan media interaktif berbasis *game* belajar yang dapat menyajikan visual menarik sekaligus memfasilitasi *fun learning* untuk mempermudah pemahaman konsep kognitif secara mandiri dan responsif.

Aspek	Temuan Utama	Implikasi Kebutuhan Desain Media
Siswa	Menyukai visual penuh warna dan konten bertema Hewan. Mayoritas menyukai main sambil belajar.	Game harus menyajikan visual hewani yang cerah. Mekanisme Game, menggunakan interaksi klik pada kuis untuk memfasilitasi <i>fun learning</i> .
Guru	Tiga guru kesulitan menjaga fokus anak dan menghadapi perbedaan tingkat pemahaman. Tiga guru membutuhkan media baru berbasis teknologi.	Game harus memiliki struktur materi yang jelas dan bertahap untuk mengatasi kesulitan fokus dan mempermudah pemahaman konsep kognitif (pengelompokan).
Orang tua	Tantangan terbesar adalah "Sabar dan Telaten" dalam pendampingan. Harapan utama adalah anak dapat "Memahami dan cepat tanggap" terhadap pembelajaran.	Game harus dirancang dengan daya tarik yang kuat untuk mempertahankan perhatian anak secara mandiri dan memberikan umpan balik instan untuk melatih ketanggapan.

Tabel 2 Temuan Utama

Rancangan Desain

a. Konsep Desain Media

Produk ini dikembangkan dengan konsep Edutainment (Education-Entertainment) berbasis visual, berbentuk Game Interaktif yang berjudul "Petualangan di Hutan Tropis: Mengenal Satwa Unik". Konsep ini dipilih untuk memenuhi preferensi siswa terhadap tema Hewan dan gaya belajar yang menyenangkan.

b. Visualisasi dan Unsur Desain

Visualisasi game menggunakan perpaduan gambar nyata/video bergerak dan ilustrasi yang cerah, sesuai dengan kebutuhan siswa akan visual yang eye-catching. Unsur-unsur utama desain mencakup:

- Warna Primer Cerah: Digunakan sebagai dasar slide untuk meningkatkan daya tarik visual (siswa menyukai warna-warni).
- Penggunaan Video: Mengintegrasikan video pendek tentang hewan di setiap sesi Eksplorasi (Monyet, Harimau, dsb.) sebagai respons terhadap preferensi siswa terhadap video bergerak.
- Tipografi: Menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca dan berukuran besar, sesuai dengan perkembangan visual anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan Media

Tahap pengembangan merealisasikan rancangan melalui integrasi dua perangkat lunak digital. Peneliti menggunakan platform Canva untuk memproduksi seluruh aset visual dan latar belakang estetik. Selanjutnya, aset tersebut diintegrasikan ke dalam Microsoft PowerPoint untuk membangun sistem interaktivitas dan navigasi. Penggunaan PowerPoint secara khusus difungsikan untuk mengatur elemen suara (audio) agar muncul secara teratur dan sinkron dengan

transisi gambar. Hal ini dilakukan untuk memastikan instruksi suara tidak tumpang tindih sehingga anak dapat fokus pada materi yang disajikan.

Media interaktif ini dieksekusi dalam format slide presentation interaktif Canva, terdiri dari dua sesi utama:

- Sesi Eksplorasi: Pengenalan 6 jenis hewan hutan tropis secara bergantian. Setiap slide berisi video/gambar bergerak, narasisingkat, dan fakta unik, berfungsi sebagai transfer materi kognitif



Gambar 2 Sesi Eksplorasi (Sumber : Olahan Peneliti, Irani Nur Aliezia, 2025)

- Sesi Kuis Interaktif: Menguji pemahaman melalui 6 pertanyaan pilihan ganda. Mekanisme interaksi utama adalah klik pada opsi jawaban. Setelah anak memilih jawaban, slide berikutnya akan secara otomatis menyajikan umpan balik (feedback) instan dengan menampilkan jawaban yang benar. Mekanisme klik dan feedback cepat ini dirancang untuk melatih ketangguhan dan mempertahankan fokus anak.



Gambar 3 Sesi Kuis Interaktif (Sumber: Olahan Peneliti, Irani Nur Aliezia, 2025)

Sebelum	Sesudah
	
	
	

Tabel 3 Revisi Produk (Sumber: Olahan Peeliti, Irani Nur Aliezia, 2025)

Validasi Ahli

Produk media telah melalui tahap validasi oleh ahli materi (wali kelas) dan ahli desain grafis (dosen) untuk menjamin kelayakan teknis serta isi.

a. Ahli Materi

Secara keseluruhan, materi pengenalan hewan dan kuis dalam media ini dinilai telah selaras dengan Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) serta kurikulum Kelompok B di TK PGRI Melati. Ahli materi menyatakan bahwa kedalaman materi dan bahasa yang digunakan sangat mudah dicerna oleh anak usia dini. Dari sisi fungsionalitas, media ini dinilai sebagai solusi praktis yang sangat dibutuhkan guru untuk menghadirkan visualisasi interaktif di dalam kelas.

b. Ahli Desain Grafis

Berdasarkan tinjauan ahli desain grafis, kualitas visual dan estetika media dinilai baik dengan pemilihan warna yang tenang serta ilustrasi yang sesuai dengan karakter anak. Meskipun secara umum layak diproyeksikan, terdapat beberapa catatan reduksi untuk perbaikan visual, seperti penyesuaian kontras pada gambar harimau dan perbaikan gambar burung enggang yang terpotong. Dari aspek interaksi, mekanisme klik pada kuis sudah berjalan dengan baik, namun diperlukan penyempurnaan pada area klik (hitbox) dan tampilan umpan balik (feedback). Secara efisiensi, media ini dianggap mampu memotivasi anak untuk belajar mandiri melalui tampilan yang ramah anak.

Berdasarkan hasil reduksi data dari kedua pakar, melalui integrasi kedua *software* ini, media dinyatakan siap untuk diimplementasikan karena telah memenuhi standar estetika desain dan fungsionalitas teknis. Produk ini dinyatakan Valid dan Layak untuk digunakan. Masukan yang diterima telah ditindaklanjuti sebagai dasar revisi produk guna mengoptimalkan implementasi pada tahap uji coba lapangan.

Implementasi

Tahap uji coba dilakukan secara terbatas pada 19 siswa Kelompok B di TK PGRI Melati untuk menguji efektivitas serta praktikalitas media berdasarkan respons pengguna. Sesuai dengan teknik analisis data kualitatif (reduksi data), temuan utama dari tahap ini disajikan sebagai berikut:

- a. Temuan Efektivitas pada Siswa (Post-test): Hasil reduksi data menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengidentifikasi visual, suara, perilaku, dan makanan hewan. Capaian tertinggi ditemukan pada aspek identifikasi makanan hewan, di mana 15 dari 19 siswa (78,9%) berhasil menjawab dengan benar. Selain itu, mayoritas siswa sudah mampu mengenali suara spesifik hewan dan mengelompokkan hewan berdasarkan waktu aktivitasnya (nocturnal) dengan tepat. Hal ini menegaskan bahwa visualisasi interaktif pada Canva efektif dalam mentransfer informasi kognitif kepada anak usia dini.
- b. Temuan Praktikalitas Berdasarkan Respons Guru dan Orang Tua: Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah direduksi, media ini mendapatkan respons positif 100% dari guru dalam hal menjaga atensi dan fokus anak. Guru menilai penggunaan media interaktif jauh lebih efisien dalam membantu anak memahami materi dibandingkan metode konvensional. Di sisi lain, 80% orang tua melaporkan adanya peningkatan ketanggapan anak di rumah. Media ini dinilai memudahkan orang tua dalam membimbing anak mengulang pelajaran karena sifatnya yang mudah diakses dan menarik bagi anak (konsep *edutainment*).
- c. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan membuktikan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva ini tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media ini berhasil menjawab kendala keterbatasan fokus siswa dan memfasilitasi keberlanjutan pembelajaran baik di sekolah maupun di lingkungan rumah.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk dan proses pengembangan media interaktif berbasis Canva di TK PGRI Melati. Evaluasi ini dibagi menjadi dua bagian utama: formatif dan sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan (tahap Design hingga Implementation) untuk memperbaiki produk sebelum versi final digunakan.

- Validasi Ahli: Berdasarkan penilaian Pakar Materi dan Pakar Media, produk dinilai sangat valid dan layak dengan catatan revisi minor pada instruksi kuis dan ukuran area interaksi.
- Uji Coba Terbatas: Hasil observasi saat implementasi menunjukkan perlunya penyesuaian narasi oleh guru agar anak-anak tetap tenang sebelum memulai kuis klik.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahap implementasi untuk mengukur efektivitas dan praktikalitas media secara menyeluruh berdasarkan data responden. Berdasarkan seluruh rangkaian tahap ADDIE, pengembangan media interaktif berbasis game belajar ini telah mencapai tujuan penelitian sebagai:

- Peningkatan Kemampuan Kognitif: Integrasi aset visual yang dirancang secara kreatif dan pengaturan elemen audio yang sistematis terbukti mampu meningkatkan retensi informasi pada anak Kelompok B. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan angka jawaban benar pada aspek identifikasi kebutuhan dasar serta ciri-ciri hewan melalui interaksi digital yang dikembangkan.
- Solusi Atensi Siswa: Media interaktif ini berkontribusi dalam mengatasi kendala fokus anak yang sering muncul pada pembelajaran konvensional. Melalui keterhubungan antara desain visual dan alur permainan yang teratur, aspek fokus dan atensi siswa menunjukkan perkembangan yang positif. Dukungan serta respon baik dari guru dan orang tua menjadi indikator keberhasilan media ini sebagai alat bantu *edutainment* yang interaktif.
- Ketersambungan Belajar Sekolah-Rumah: Kemudahan akses terhadap media game belajar yang dikembangkan melalui perangkat lunak digital ini memungkinkan orang tua untuk terlibat aktif dalam mendampingi anak mengulang pelajaran di rumah. Dengan demikian, stimulasi kognitif anak tidak terputus hanya di lingkungan sekolah, melainkan dapat berlanjut secara mandiri dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Media Interaktif Berbasis Game Belajar yang dikembangkan melalui integrasi perangkat lunak digital layak dan memadai untuk digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PGRI Melati.

- a. Kelayakan Produk: Media yang dikembangkan melalui sinergi antara platform desain grafis dan aplikasi presentasi telah memenuhi kriteria validitas ahli (materi dan media) serta praktikalitas guru. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini valid secara teknis dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.
- b. Efektivitas Kognitif: Terdapat pengaruh positif dan perkembangan yang nyata pada kemampuan kognitif anak seperti kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah sederhana, dan pemahaman konsep setelah menggunakan media game belajar ini. Integrasi elemen audio yang teratur membantu anak menyerap informasi secara lebih fokus dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
- c. Solusi Inovatif Integratif: Pemanfaatan platform desain digital yang diintegrasikan dengan sistem presentasi interaktif terbukti menjadi solusi yang fleksibel untuk mengubah materi ajar pasif menjadi media yang dinamis. Keterhubungan antar perangkat lunak ini berhasil memicu partisipasi aktif anak dan memberikan pengalaman belajar *edutainment* yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Alvi, O., Dwi Anggraini, A., Wiryokusumo, I., Leksono, P., PGRI Surabaya. (n.d.). Pengembangan

- Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE. Ameliya, E., Kharismanda Agustin, F., Fathonah, N., & Muhammadiyah Kotabumi. (2023). Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Canva dalam Mata Pelajaran IPA. 02(01), 17–25.
- Aprilia, S., Pendidikan Luar Biasa, Ovel, A., Beny, N., & Luar Biasa. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Disabilitas Intelektual.
- Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Ismawati, I., & Catur Wulansari, E. (n.d.). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal*, 5(1).
- 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>
- Dewantari, D. A. (n.d.). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Fadlan, A., & UIN Sultan Thaha Jambi. (n.d.). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Mentari Kota Jambi. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*.
- Fajri, Z., Febriliana Dewi Rizal, I., Azizah, H., Sofiana, Y., & Andila, A. (2022). Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. 2(2).
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770. <https://doi.org/10.35931/alm.v8i4.4066>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harmoko Arifin, A., Rizky Pratiwi, W., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru PAUD di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal of Human and Education*, 4(1), 151.
- Herman, N. M., Akib, T., & Intisari, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Canva terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 778–783. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.658>
- Humaira, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Khamidah, A., & Ita Sholichah, N. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive Development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.31958/ijeceer.v1i1.5833>
- Komang Ayu, N., & Surya Manualba, I. B. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (n.d.). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2).
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Marlina, D., Primawati, A., Niswati, I., & Deanova, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak (TK). *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(3).
- Pangarti, W. M., & Yaswinda, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2589–2599. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4407>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media

-
- Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 335–343.
- Smalldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Education, Inc.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Yulianti, P., Oktania, S., & Raya, M. B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Anak Usia Dini. 2(2), 173–320.