

**PENGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
IKATAN GURU RAUDHATUL ATHFAL (IGRA) DALAM MEMBUAT MEDIA
PEMBELAJARAN DI KABUPATEN SAMBAS**

Saripah¹, Suhari²

¹Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

²Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Alamat e-mail : [1saripahphe1616@gmail.com](mailto:saripahphe1616@gmail.com), Alamat e-mail :

[2suharyidris@yahoo.com](mailto:suharyidris@yahoo.com)

ABSTRACT

This study aims to improve the skills of members of the Raudhatul Athfal Teachers Association (IGRA) in Sambas Regency in creating learning media through the use of the Canva application. The method used is a hands-on training approach, where participants are provided with understanding and guidance on Canva features and their application in designing engaging and interactive learning media. The results indicate that using Canva significantly helps teachers in developing more creative, effective, and easy-to-understand educational materials for early childhood education. This competency enhancement is expected to improve the quality of learning at the Raudhatul Athfal level in Sambas Regency.

Keywords: Canva, learning media, RA teachers, IGRA, Sambas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anggota Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) di Kabupaten Sambas dalam membuat media pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Canva. Metode yang digunakan adalah pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung, di mana para peserta diberikan pemahaman dan bimbingan mengenai fitur-fitur Canva serta penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat secara signifikan membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Penguatan kompetensi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Raudhatul Athfal di Kabupaten Sambas.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, guru RA, IGRA, Sambas

A. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, pendidikan anak usia dini (PAUD) menghadapi tantangan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Guru-guru Raudhatul Athfal (RA), sebagai ujung tombak pendidikan PAUD, dituntut untuk mampu membuat media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan menyenangkan. Sayangnya, tidak semua guru RA memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Yunita & Supriyanto, 2020).

Aplikasi Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis daring yang mudah diakses dan digunakan, bahkan oleh pengguna dengan kemampuan desain minimal. Aplikasi ini menawarkan berbagai template dan fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran seperti poster, infografis, kartu belajar, hingga presentasi visual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan daya tarik visual dan

keefektifan materi ajar (Putri & Sari, 2021).

Namun, di Kabupaten Sambas, penggunaan Canva oleh guru RA masih sangat terbatas. Banyak guru belum familiar atau belum memperoleh pelatihan khusus dalam penggunaan aplikasi ini untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan digital di kalangan guru IGRA yang perlu dijembatani melalui pelatihan yang tepat sasaran. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya peningkatan kapasitas profesional guru RA melalui integrasi teknologi desain dalam pembelajaran.

Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, anak akan lebih mudah memahami konsep ketika terlibat secara aktif dan visual dalam proses belajar (Piaget dalam Slavin, 2015). Media pembelajaran visual berbasis teknologi seperti yang dihasilkan dengan Canva dapat mendukung proses ini dengan menyajikan informasi secara menarik dan kontekstual. Selain itu, pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menekankan pentingnya guru

menguasai teknologi yang sesuai dengan konteks pedagogi dan materi ajar (Mishra & Koehler, 2006).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas manfaat penggunaan Canva dalam pendidikan. Penelitian oleh Astuti & Lestari (2022) menyebutkan bahwa Canva dapat digunakan untuk membuat media ajar interaktif di jenjang SD. Penelitian lainnya oleh Fitriana (2021) menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah guru menggunakan media berbasis Canva.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya bahwa penelitian ini terletak pada konteksnya, yaitu fokus pada guru-guru RA di bawah naungan IGRA Kabupaten Sambas, yang secara geografis dan demografis memiliki tantangan tersendiri. Belum ada penelitian terdahulu yang secara spesifik mengkaji efektivitas pelatihan Canva terhadap peningkatan keterampilan guru RA di wilayah ini. Penelitian ini juga mengintegrasikan pendekatan praktik langsung dalam pelatihan, yang menjadikannya lebih aplikatif. Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam dua aspek yaitu Praktis dimana

penelitian ini memberikan model pelatihan Canva yang dapat direplikasi untuk meningkatkan kapasitas guru RA di daerah lain. Kemudian secara Teoretis tentunya memperkaya literatur tentang penerapan teknologi desain dalam pendidikan anak usia dini, serta memperkuat bukti empirik bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dalam membangun kompetensi guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan (Action Research) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama: Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Observasi (Observation) dan Refleksi (Reflection). Model ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan dan partisipatif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan guru IGRA melalui penggunaan Canva (Kemmis & McTaggart, 1988).

Subjek penelitian adalah 35 guru anggota Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Sambas. Mereka dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kriteria: aktif mengajar di RA, belum familiar

dengan Canva, dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian tindakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan ini meliputi Lembar observasi keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva dan Dokumentasi hasil karya media pembelajaran serta Kuesioner untuk menilai persepsi guru terhadap kemudahan dan efektivitas Canva.

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus pada bulan Maret–April 2025, berlokasi di pusat pelatihan guru IGRA Kabupaten Sambas, bekerja sama dengan

Setiap siklus terdiri dari empat tahap: Perencanaan yaitu terdiri dari Identifikasi masalah, penyusunan modul pelatihan Canva, dan persiapan materi. Kemudian Tindakan yaitu Pelatihan Canva diselenggarakan secara praktik langsung selama kali pertemuan. Setelah itu ada Observasi yaitu Peneliti dan tim mencatat aktivitas guru, kesulitan, serta hasil media yang dibuat. Refleksi yaitu Evaluasi hasil siklus 1 dan perbaikan strategi untuk siklus 2. Siklus 2 dilakukan untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan di siklus 1, dengan

peningkatan pendampingan dan pemanfaatan fitur lanjutan Canva.

Adapun untuk teknik analisis datanya secara kualitatif dan kuantitatif sederhana yaitu melalui Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, untuk melihat peningkatan pemahaman guru dan partisipasi dalam pelatihan (Miles et al., 2014). kemudian Data kuantitatif seperti skor keterampilan dianalisis menggunakan rerata dan persentase peningkatan antar siklus. Untuk Indikator Keberhasilan Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila: Minimal 80% peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mendesain media dengan Canva dan Terdapat perbedaan nyata antara hasil siklus 1 dan siklus 2 dari sisi kreativitas, pemanfaatan fitur Canva, dan relevansi media.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru RA belum memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk membuat media pembelajaran. Hal ini selaras dengan temuan Yunita & Supriyanto (2020), yang menyatakan bahwa banyak guru

PAUD menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi akibat kurangnya pelatihan dan infrastruktur pendukung. Oleh karena itu, pelatihan Canva menjadi solusi strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Canva terbukti menjadi alat yang mudah digunakan oleh pendidik pemula dalam desain grafis. Fitur seperti template siap pakai, pencarian gambar, dan antarmuka yang intuitif sangat membantu guru RA dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, seperti poster tematik, lembar kerja anak, jadwal belajar, hingga materi presentasi. Ini sesuai dengan penelitian Putri & Sari (2021) yang menunjukkan bahwa Canva membantu guru menyusun media pembelajaran yang lebih visual dan kreatif tanpa perlu keahlian desain tinggi.

Hasil dari siklus pertama yang dilakukan peneliti yaitu pada tahap Perencanaan (Planning). Tahap ini peneliti berkoordinasi dengan ketua IGRA Sambas untuk merancang kegiatan pelatihan. Menentukan lokasi pelaksanaan yaitu pada Cafe Hyden Pemangkat. Kemudian peneliti melakukan identifikasi awal masalah

dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru-guru RA. Setelah itu menetapkan fokus penelitian yang berjudul penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Menyiapkan materi berupa PowerPoint tentang pengenalan Canva. Pada tahap ini teridentifikasinya kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang kreatif. Peneliti memperoleh data awal tentang keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi digital.

Tahap Pelaksanaan (Acting). Pelaksanaan kegiatan KKG RA tanggal 7 September 2024. Sesi dibuka dengan sambutan, doa, dan penjelasan tujuan kegiatan. Materi pengenalan Canva disampaikan oleh Dr. Suhari, M.S.I. Canva merupakan aplikasi yang di dalamnya terdapat fitur mencari gambar yang dapat memunculkan gambar sesuai dengan kata kunci yang dicari. Kemudian selain fitur tersebut adanya template yang membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran. Pemateri menggunakan Canva untuk mencari gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran serta menggunakan template untuk membuat poster-

poster atau slogan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dan membuat lembar kerja anak.

Setelah penyampaian materi tentang pengenalan Canva ini kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi ke dua oleh Saripah, S.Pd. M.Pd selaku ketua Peneliti tentang membuat media pembelajaran melalui Canva dan praktek membuat media pembelajaran. Sampai saatnya pemateri mengajak peserta guru-guru RA sebanyak 35 orang melakukan praktek menggunakan aplikasi Canva. Menurut pemateri sekaligus peneliti bahwa "Saya menggunakannya untuk mencari gambar-gambar". Diperkuat oleh pemateri yang lain yaitu bahwa "Saya memanfaatkan Canva dalam membuat media pembelajaran, pertama dengan menyesuaikan tema, kemudian dengan menggunakan fitur seperti menggunakan fitur mencari gambar atau foto serta dengan menggunakan template untuk membuat media".

Membuat Lembar Kerja Anak. Lembar kerja anak merupakan bagian dari salah satu media pembelajaran. Kemudian dalam aplikasi Canva juga tersedia banyak template-template lembar kerja anak

yang dapat digunakan oleh para pendidik. Sehubungan dengan itu Pemateri juga mengatakan bahwa "Saya menggunakannya dengan cara menggunakan template, untuk mencari gambar- gambar. Misalnya juga lagi tema hewan, nanti bisa membuat lembar kerja tentang hewan".

Membuat Poster. Poster adalah satu diantara cara dan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran dan membuat menarik bagi anak, dan pada aplikasi Canva tersebut dapat membuat poster secara menarik. Hal itu sesuai dengan yang dikatakan oleh pemateri bahwa "Kadang juga untuk membuat slogan atau poster-poster dengan memakai template kan jadi lebih menarik ya bagi anak". Membuat Jadwal Pembelajaran dalam Aplikasi Canva ini juga guru-guru bisa membuat jadwal pembelajaran yang menarik. Membuat Presentasi Canva juga bisa digunakan oleh pendidik dalam membuat media presentasi. Ini sangat membantu pendidik karena sangat mudah sekali mencari template yang menarik. Kemudian dalam aplikasi Canva banyak sekali

yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik ketika menggunakannya.

Selain yang sudah disebutkan, beberapa cara dalam memanfaatkan aplikasi Canva yaitu dengan menggunakan template, untuk mendapatkan ide dan juga menjadikannya sebagai sarana untuk menuangkan ide yang sudah dipunya. Hal itu diungkapkan oleh para pemateri sebagai berikut: Menggunakan Template. Aplikasi Canva memiliki ribuan template yang dapat digunakan oleh para pendidik. Seperti yang dikatakan oleh pemateri bahwa "Saya memanfaatkan aplikasi Canva biasanya mencari template yang menarik nanti diubah sesuai tujuan kita, aplikasi Canva ini juga dapat memudahkan kita sebagai pendidik dalam membuat lembar kerja anak, karna banyak terdapat template- template menarik". Diperkuat oleh pemateri satunya bahwa "Saya memanfaatkan Canva dengan mencari template yang sesuai yang sedang saya cari untuk pembelajaran anak-anak". "Menggunakan template aja ka itupun yang gratis, bukan yg premium". Mendapatkan Ide dalam menggunakan aplikasi Canva dapat juga untuk mendapatkan ide-ide yang

bisa dituangkan pada aplikasi tersebut juga. Sarana untuk Menuangkan Ide yang Sudah dipunya Selain untuk mendapatkan ide-ide, aplikasi Canva juga menjadi sarana atau tempat bagi para penggunanya untuk menuangkan ide yang sudah dimiliki.

Dapat dikatakan bahwa aplikasi Canva bisa digunakan pendidik dalam membuat media pembelajaran dalam hal mencari-cari gambar atau foto yang sesuai dengan tema, membuat lembar kerja anak dan membuat slogan atau poster- poster yang membuat anak menjadi lebih tertarik. Dengan menggunakan Canva guru dapat membuat media sesuai yang diinginkan atau dapat disesuaikan dengan tema yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu banyak diantara guru yang menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran.

Tahap Observasi (Observing). Peneliti melakukan pengamatan langsung selama pelatihan. Peneliti mengobservasi pada saat kegiatan praktek membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva ini dari 35 orang yang hadir hanya sekitar 10 orang bisa yang

bisa praktek membuat media pembelajarana, untuk 25 orangnya masih belum bisa di karenakan terkendala laptop dan juga jaringan. Karena melihat hal tersebut peneliti harus melakukan untuk pertemuan yang ke dua.

Tahap Refleksi (Reflecting). Evaluasi kegiatan melalui diskusi kelompok dan form umpan balik. Peneliti dan guru mengevaluasi hasil karya dan proses penggunaan Canva. Kebutuhan akan pelatihan lanjutan untuk pendalaman fitur Canva. Disadari bahwa pelatihan singkat belum cukup untuk mengoptimalkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran mandiri. Guru menunjukkan ketertarikan untuk belajar lebih lanjut dan mengembangkan media yang sesuai dengan kurikulum RA. Sebagian besar peserta (25 orang) belum dapat mengikuti sesi praktik dengan optimal. Kendala teknis menjadi hambatan utama, yaitu: Tidak memiliki atau membawa laptop/gawai yang memadai. Keterbatasan akses internet di lokasi pelatihan. Akibatnya, tujuan pelatihan belum tercapai secara merata, dan keterampilan penggunaan Canva belum terbangun secara menyeluruh.

Selain itu, Canva memungkinkan guru untuk menyesuaikan media dengan tema pembelajaran RA, seperti hewan, alam, atau profesi. Hal ini sangat penting untuk mendukung pendekatan tematik yang umum digunakan dalam pembelajaran PAUD (Mustadi, 2019). Pada siklus pertama, meskipun peserta antusias, hanya sebagian kecil (sekitar 10 dari 35 guru) yang dapat mengikuti praktik secara optimal. Kendala utama adalah keterbatasan perangkat (laptop) dan jaringan internet, yang juga sering disebut dalam literatur sebagai penghalang dalam implementasi TIK di daerah (Nasution, 2021). Namun demikian, pada tahap ini terbangun kesadaran dan motivasi dari peserta untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Antusiasme peserta serta keaktifan dalam diskusi kelompok menunjukkan adanya minat intrinsik yang kuat untuk berkembang.

Secara menyeluruh untuk kegiatan siklus 1 ini yaitu Materi yang disampaikan sudah cukup baik secara teori. Antusiasme peserta cukup tinggi, namun kesempatan untuk mencoba langsung masih terbatas. Terjadi gap antara

pemahaman teori dan praktik, yang perlu dijembatani pada pertemuan berikutnya. Melihat hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pelatihan satu kali tidak cukup efektif untuk membangun kemampuan teknis peserta. Peneliti menyadari perlunya strategi fasilitasi teknis dan dukungan sarana agar pelatihan lebih inklusif. Keberhasilan pelatihan bukan hanya diukur dari penyampaian materi, tetapi juga dari partisipasi aktif dan hasil karya peserta. Kemudian peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus 2 agar peserta yang belum berhasil dapat berlatih kembali. Menyediakan fasilitas pendukung, seperti hotspot WiFi, pinjam pakai laptop, atau pelatihan dalam kelompok kecil. Menerapkan metode bimbingan lebih intensif atau tutor sebaya. Menyesuaikan tempat dan waktu agar lebih kondusif untuk praktik digital.

Pelaksanaan siklus kedua. Perencanaan (Planning). Menjadwalkan pertemuan lanjutan dengan peserta yang belum berhasil praktik pada Siklus 1. Memilih lokasi pelatihan yang memiliki koneksi internet stabil dan memungkinkan peserta membawa laptop atau menggunakan perangkat yang

disediakan. Membagi peserta menjadi kelompok kecil (5–6 orang) agar pelatihan lebih fokus dan pendampingan lebih maksimal. Menyusun materi praktik Canva tingkat dasar dengan penekanan pada pembuatan yaitu Poster pembelajaran tematik. Lembar kerja anak (worksheet). Slogan pendidikan anak usia dini. Menyediakan fasilitas teknis yaitu Hotspot portable (Wi-Fi). Pinjaman laptop (jika memungkinkan). Tutor pendamping dari peserta yang sudah mahir (10 orang dari Siklus 1). Seluruh peserta minimal mampu membuat 1 media pembelajaran menggunakan Canva secara mandiri. Meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan digital peserta.

Tahap Pelaksanaan (Acting). Pada tahap kedua ini khususnya di perencanaan peneliti berkoordinasi kembali dengan ketua IGRA untuk menetapkan tempat yang akan digunakan dalam pelaksanaan pertemuan kedua sebagai lanjutan dari pertemuan yang pertama dan di sepakati untuk kegiatannya berada di RA Asiayah Pemangkat. Kemudian peneliti mengidentifikasi data dari observasi dan wawancara ketua IGRA dan juga guru RA, selanjutnya

peneliti menentukan titik fokus penelitian selanjutnya yaitu mendalami lebih jauh praktek tentang penggunaan canva ini. Untuk sesi pelaksanaan Tindakan ini dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2024 dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut: Kegiatan diawali dengan menyiapkan ruangan, kemudian adanya sesi pembukaan acara KKG RA, kata sambutan dan juga doa. Kegiatan inti yaitu pemateri langsung membimbing guru-guru RA dalam membuat media pembelajaran.

Kegiatan pelaksanaan penelitian di pertemuan ke dua ini berdasarkan hasil observasi dan juga dokumentasi peserta secara keseluruhan yang berjumlah 35 orang bisa menggunakan aplikasi canva setidaknya dengan membuat media presentasi dan juga mencari gambar-gambar serta template-template yang ada di fitur canva.

Tahap Observasi (Observing). Observasi langsung oleh peneliti terhadap aktivitas peserta dalam praktik. Dokumentasi hasil karya peserta. Wawancara singkat terhadap beberapa peserta tentang pengalaman mereka. Semua peserta dapat mengakses Canva, membuat dan menyimpan media pembelajaran.

Terjadi peningkatan keterampilan digital, terutama dalam kreativitas menggunakan template. Peserta tampak lebih percaya diri dan aktif dalam proses belajar.

Tahap Refleksi (Reflecting). Tujuan penelitian tercapai: seluruh peserta berhasil mempraktikkan pembuatan media pembelajaran dengan Canva. Kendala teknis (laptop dan internet) berhasil diatasi dengan strategi fasilitasi. Pendekatan kelompok kecil dan tutor sebaya terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman. Peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan menyatakan siap menggunakan Canva dalam pembelajaran di kelas. Penelitian dinyatakan berhasil dan selesai pada siklus ke-2. Disarankan kepada IGRA untuk menjadikan pelatihan ini sebagai program berkelanjutan atau membuat komunitas berbagi desain antar guru.

Pada siklus kedua, peneliti menerapkan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Pendekatan seperti: Pembentukan kelompok kecil, Penyediaan hotspot dan pinjaman laptop, dan Pendampingan oleh tutor sebaya, terbukti meningkatkan partisipasi aktif peserta. Semua guru akhirnya dapat

membuat media pembelajaran dengan Canva secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan teknis dan strategi pembelajaran diferensial sangat penting dalam konteks pelatihan digital bagi guru PAUD (Mishra & Koehler, 2006; Tondeur et al., 2018).

Peningkatan signifikan terlihat tidak hanya pada kemampuan teknis guru dalam membuat media, tetapi juga dalam rasa percaya diri dan sikap positif terhadap penggunaan teknologi. Sebagaimana dijelaskan oleh Slavin (2015), kepercayaan diri guru dalam menggunakan media akan berdampak langsung pada kualitas pengajaran dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva secara efektif meningkatkan keterampilan guru RA (IGRA) di Kabupaten Sambas dalam merancang media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Melalui pendekatan penelitian tindakan (action research), pelatihan dua siklus berhasil mendorong peningkatan keterampilan dari penggunaan fitur dasar ke desain

yang lebih kompleks. Selain peningkatan keterampilan teknis, para guru juga menunjukkan antusiasme dan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan penggunaan Canva sebaiknya dilakukan secara berkala dan berkelanjutan, disertai pendampingan teknis, agar guru mampu mengoptimalkan fitur-fitur Canva dalam kegiatan belajar mengajar. Dukungan dari instansi terkait, seperti IGRA dan Dinas Pendidikan, juga penting untuk memastikan pemerataan akses dan pengembangan kompetensi digital guru RA.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W., & Lestari, R. (2022). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–52.
- Fitriana, D. (2021). Pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 112–119.
- Hadi, S., & Ningsih, R. (2020). Pengembangan media

- pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 35–44.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2021). Inovasi media pembelajaran digital pada era pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 123–132.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mustadi, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 25–35.
- Nasution, M. (2021). Permasalahan implementasi TIK dalam pendidikan di wilayah terpencil. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 87–95.
- Putri, A. Y., & Sari, N. R. (2021). Canva sebagai inovasi media pembelajaran digital di masa pandemi. *Jurnal EduTech*, 9(3), 221–230.
- Rahmawati, T. (2022). Penerapan aplikasi Canva dalam mendesain media ajar untuk guru PAUD. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 7(2), 98–107.
- Ramadhani, F., & Yuliana, S. (2020). Efektivitas pelatihan berbasis teknologi bagi guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(3), 155–163.
- Rohmah, L. N. (2021). Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media ajar berbasis aplikasi digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 65–73.
- Sari, M., & Nugroho, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56–64.
- Slavin, R. E. (2015). *Educational psychology: Theory and practice* (11th ed.). Pearson Education.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2018). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic

review. Educational
Technology Research and
Development, 66(3), 555–
576.

Yunita, M., & Supriyanto, A. (2020).
Kesiapan guru PAUD dalam
menghadapi era digital.
Jurnal Pendidikan Anak, 5(1),
67–75.