



---

## Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Anak Usia Dini Di TK Islam Cikal Cendekia Dengan Menggunakan Canva

### *Interactive Learning Media Design Training to Enhance Early Childhood Engagement at TK Islam Cikal Cendekia Using Canva*

Irfan Nurdiansyah<sup>1\*</sup>, Reni Utami<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Dian Nusantara, Indonesia

Korespondensi Penulis: [irfan.nurdiansyah@dosen.undira.ac.id](mailto:irfan.nurdiansyah@dosen.undira.ac.id)

---

#### Article History:

Diterima: 26 Februari 2026;

Direvisi: 10 Maret 2026;

Disetujui: 24 Maret 2026;

Tersedia Online: 7 April 2026;

Diterbitkan: 10 April 2026.

**Keywords:** *Interactive learning media; Canva; Early childhood education; Teacher Training; TK Islam Cikal Cendekia.*

**Abstract:** *The rapid development of educational technology requires teachers to design engaging and interactive learning media that align with the characteristics of early childhood learners. Preliminary observations at TK Islam Cikal Cendekia show that teachers have utilized basic digital media; however, the creativity and variation in developing interactive learning media remain limited. This condition has affected students' learning engagement, particularly in thematic learning and the reinforcement of fundamental concepts. Therefore, this program aims to enhance teachers' competencies in designing interactive learning media using Canva as a creative and accessible technological tool.*

*The program is implemented through several stages, including needs identification, training on Canva features for interactive media development, hands-on practice in creating learning media, mentoring during classroom implementation, and evaluation of teachers' skills and student engagement.*

*The expected outcomes include improved teacher competencies in designing interactive learning media, the production of at least ten Canva-based learning media products, increased student participation and enthusiasm in classroom activities, and the publication of a community service article. Ultimately, this program is expected to improve the overall quality of learning and support the development of 21st-century skills in early childhood education.*

#### Abstrak

Perkembangan teknologi pendidikan yang pesat menuntut guru untuk mampu merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Islam Cikal Cendekia, guru telah memanfaatkan media digital sederhana, namun kreativitas dan variasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif masih terbatas. Kondisi ini berdampak pada keterlibatan belajar siswa yang belum optimal, khususnya dalam pembelajaran tematik dan penguatan konsep dasar. Oleh karena itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan Canva sebagai platform teknologi kreatif yang mudah diakses dan kaya fitur edukatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan media pembelajaran, pelatihan penggunaan Canva dalam pembuatan media interaktif, praktik langsung oleh guru, pendampingan implementasi media dalam proses pembelajaran, serta evaluasi penguasaan keterampilan dan tingkat keterlibatan siswa. Luaran yang diharapkan meliputi peningkatan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif, tersedianya minimal sepuluh produk media berbasis Canva yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa, serta publikasi artikel pengabdian masyarakat pada jurnal ilmiah nasional. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 pada anak usia dini.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Interaktif; Canva; Anak Usia Dini; Pelatihan Guru; TK Islam Cikal Cendekia

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pembelajaran pada tahap usia dini harus mampu menstimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta motorik anak melalui media yang variatif, menarik, dan kontekstual. Teknologi menjadi salah satu sarana strategis untuk mencapai kualitas pembelajaran yang inovatif, sepanjang digunakan secara tepat sesuai tahap perkembangan anak (Aisyah, 2022). Dalam konteks tersebut, guru dituntut memiliki kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif agar mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Mulyasa, 2021).

TK Islam Cikal Cendekia merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di kawasan permukiman perkotaan dengan dukungan fasilitas sekolah yang cukup baik. Sekolah ini memiliki visi mewujudkan peserta didik yang unggul dalam karakter Islami dan kompetensi dasar akademik. Jumlah siswa pada tahun ajaran 2024/2025 tercatat sebanyak 85 anak, dengan dukungan 16 orang guru pendidik yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Lingkungan sekolah juga didukung orang tua siswa yang cukup antusias terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan pihak sekolah, sebagian besar guru masih terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Media yang digunakan masih didominasi oleh gambar statis, lembar kerja, dan video sederhana yang diunduh dari internet tanpa penyesuaian kontekstual dengan tema pembelajaran di sekolah. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan belajar siswa belum optimal, ditandai dengan beberapa anak yang cepat kehilangan fokus ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan eksplorasi, serta pemahaman konsep pada anak usia dini (Suhartono & Hidayati, 2023). Selain itu, anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui pengalaman multimedia yang menarik, penuh warna, dan responsif terhadap stimulus visual serta audio (Susanto, 2020). Berdasarkan fakta tersebut, peningkatan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran digital menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Islam Cikal Cendekia.

Dari sisi fasilitas, TK Islam Cikal Cendekia telah memiliki perangkat komputer, akses internet stabil, proyektor, dan beberapa perangkat tablet pembelajaran. Ini menjadi potensi besar

dalam mendukung pemanfaatan teknologi pendidikan. Selain itu, guru memiliki motivasi kuat untuk belajar teknologi baru, serta dukungan aktif dari kepala sekolah dalam pengembangan kompetensi pendidik. Kondisi ini menjadi modal sosial yang strategis guna pelaksanaan program peningkatan keterampilan digital bagi guru.

Namun demikian, dari aspek keterampilan teknologi, mayoritas guru belum familiar dalam memanfaatkan perangkat lunak desain edukatif seperti Canva. Padahal Canva telah menjadi salah satu platform desain digital yang mudah digunakan, ramah pemula, memiliki ratusan template edukatif, dan dapat menghasilkan media interaktif seperti poster animasi, kartu belajar, hingga video pembelajaran sederhana (Putri & Mardiana, 2022). Kurangnya pelatihan dan pendampingan menjadi hambatan utama dalam integrasi media kreatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Melihat kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dan kemampuan guru dalam mengoptimalkannya, diperlukan program pengabdian masyarakat dalam bentuk Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Canva. Program ini bertujuan membekali guru dengan keterampilan merancang media yang menarik, aplikatif, dan sesuai perkembangan anak usia dini. Pendekatan pelatihan dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas pendidik dalam pemanfaatan teknologi pendidikan (Arifin, 2021).

Urgensi program ini semakin relevan dengan meningkatnya kebutuhan penerapan pendekatan pembelajaran kreatif yang menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Selain itu, pelatihan ini menjadi bagian dari penguatan transformasi digital sektor pendidikan, sejalan dengan agenda Merdeka Belajar yang mendorong penguasaan teknologi oleh pendidik (Kemendikbud, 2022).

Dengan demikian, keberadaan program ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan teknis kompetensi guru, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam menciptakan ekosistem pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan optimal anak usia dini di TK Islam Cikal Cendekia.

## **2. METODE**

### **Metode Pelaksanaan PKM**

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru TK Islam Cikal Cendekia dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Metode pelaksanaan dilakukan secara terstruktur melalui lima tahapan utama, yaitu: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan

program. Pendekatan yang digunakan berorientasi pada *participatory empowerment*, memastikan keterlibatan aktif mitra dalam seluruh proses kegiatan (Nurdyansyah, 2021).

### **Perencanaan Kegiatan PKM**

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kesesuaian program dengan kebutuhan guru serta kondisi lingkungan belajar. Kegiatan diawali dengan pertemuan bersama kepala sekolah dan perwakilan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat, jadwal, output, serta mekanisme pelaksanaan program. Selanjutnya dilakukan penandatanganan persetujuan kegiatan dalam bentuk MoU internal atau notulen resmi sebagai bentuk komitmen bersama. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data awal (baseline) yang meliputi tingkat literasi digital guru, frekuensi penggunaan media digital dalam pembelajaran, kendala yang dihadapi saat ini, serta ketersediaan perangkat pendukung seperti laptop, telepon genggam, dan akses internet. Output dari tahap sosialisasi ini berupa daftar peserta pelatihan, jadwal kegiatan, baseline competency record, serta komitmen partisipasi dari mitra. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelaksanaan program benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan memperoleh dukungan penuh dari pihak mitra (Susanto, 2020).

### **Observasi Awal**

Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi real mitra sebelum pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat literasi digital guru, frekuensi penggunaan media pembelajaran digital, kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta ketersediaan perangkat pendukung seperti laptop, telepon genggam, dan akses internet di lingkungan sekolah.

Observasi dilakukan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru, diskusi kelompok kecil, serta pengisian instrumen sederhana terkait kompetensi digital. Hasil observasi menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan, metode pendampingan, serta penentuan strategi implementasi program agar sesuai dengan kebutuhan nyata mitra. Dengan adanya observasi awal ini, program dirancang secara tepat sasaran, partisipatif, dan berbasis kebutuhan (*need-based program planning*), sehingga meningkatkan efektivitas pelaksanaan kegiatan.

### **Penyusunan Materi Pelatihan**

Penyusunan materi pelatihan dilakukan berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan guru sebagai mitra program. Materi dirancang secara sistematis agar sesuai dengan

tingkat literasi digital peserta serta karakteristik pembelajaran anak usia dini. Prinsip penyusunan materi mengacu pada konsep pelatihan berbasis kompetensi, yaitu materi disusun untuk mencapai kemampuan spesifik yang dapat langsung diterapkan dalam praktik pembelajaran. Struktur materi disusun secara bertahap mulai dari pengenalan dasar platform Canva, pemahaman desain visual edukatif untuk PAUD, praktik pembuatan media pembelajaran interaktif, hingga integrasi media ke dalam RPPH dan tema pembelajaran.

Penyusunan ini mengikuti prinsip pembelajaran yang menekankan pada relevansi, kebutuhan praktis, dan pengalaman langsung peserta. Selain itu, materi juga mempertimbangkan aspek pedagogis dan karakteristik perkembangan anak usia dini agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD. Dengan demikian, materi pelatihan tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas secara berkelanjutan.

### **Penugasan PKM**

Penugasan dalam pelaksanaan PKM ini dirancang untuk memastikan partisipasi aktif dan keterlibatan mahasiswa Universitas Dian Nusantara selama program pelatihan desain media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak usia dini. Penugasan diberikan secara bertahap, sesuai dengan materi yang diajarkan, dan bertujuan untuk mengukur pemahaman serta keterampilan peserta.

### **Pelaksanaan PKM**

Kegiatan PKM berupa pelatihan pembuatan dan pengelolaan data dilaksanakan pada awal bulan Oktober 2025, selama 1 kali pertemuan di Tk Islam Cikal Cendekia secara tatap muka langsung.

### **Evaluasi Dan Pembuatan Laporan Akhir**

Evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program serta mengetahui dampak yang dihasilkan terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan melalui penilaian proses dan hasil. Evaluasi proses dilakukan dengan memantau keterlibatan peserta selama pelatihan, keaktifan dalam praktik pembuatan media, serta konsistensi penerapan media digital di kelas. Sementara itu, evaluasi hasil difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan Canva, kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, serta perubahan respon dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran.

Instrumen evaluasi meliputi lembar observasi, rubrik penilaian produk media, dokumentasi kegiatan, serta angket respon peserta. Pendekatan ini sejalan dengan model evaluasi pelatihan yang menekankan pengukuran reaksi, pembelajaran, dan implementasi hasil pelatihan dalam praktik nyata. Selain itu, evaluasi konteks dan proses juga menjadi bagian penting dalam memastikan keberlanjutan program.

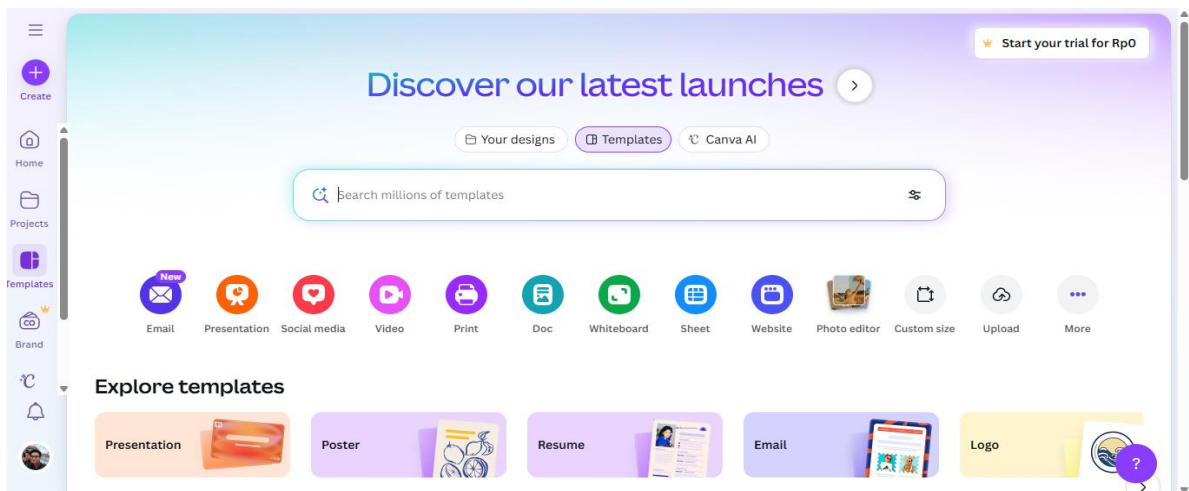
Hasil evaluasi kemudian disusun dalam bentuk laporan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan administratif. Laporan akhir memuat latar belakang kegiatan, metode pelaksanaan, hasil dan capaian program, analisis evaluasi, dokumentasi kegiatan, serta rekomendasi pengembangan program ke depan. Penyusunan laporan dilakukan secara sistematis dan transparan agar dapat menjadi referensi bagi pelaksanaan PKM berikutnya serta sebagai bahan publikasi ilmiah dan pengembangan kerja sama berkelanjutan dengan mitra.

Dengan adanya evaluasi dan laporan akhir yang komprehensif, program PKM tidak hanya berhenti pada pelaksanaan kegiatan, tetapi juga memberikan dasar reflektif untuk peningkatan mutu program di masa mendatang.

### **3. HASIL**

Program pengabdian ini mengimplementasikan teknologi Canva sebagai platform utama untuk pelatihan desain media pembelajaran interaktif di TK Islam Cikal Cendekia. Canva dipilih karena sifatnya yang mudah digunakan, berbasis *drag-and-drop*, menyediakan template edukatif, serta mendukung pembuatan media interaktif seperti poster, video pembelajaran, flashcards, lembar aktivitas, dan presentasi animasi. Teknologi ini memungkinkan guru PAUD yang tidak memiliki latar belakang desain untuk menghasilkan media pembelajaran menarik yang meningkatkan keterlibatan anak usia dini.

Implementasi dilakukan melalui sesi pelatihan langsung, praktik mandiri, pendampingan, serta pengembangan karya digital siswa bersama guru. Inovasi utama dalam kegiatan ini adalah penerapan Canva untuk pengembangan media belajar interaktif PAUD berbasis kreatif-digital, yang sebelumnya belum diterapkan secara sistematis di lembaga mitra.



Gambar 1. Tampilan Halaman Depan Canva

Gambar tersebut menunjukkan halaman utama Canva setelah pengguna login. Canva merupakan platform desain grafis berbasis cloud yang menyediakan berbagai template dan alat desain untuk membuat media pembelajaran, poster, video, presentasi, dan berbagai kebutuhan visual lainnya secara cepat dan mudah.

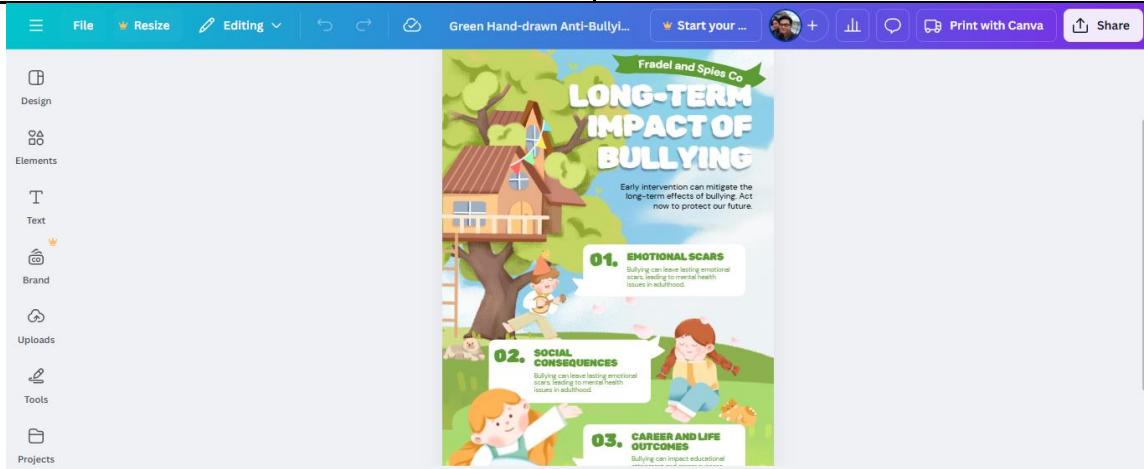
Tabel 1. Fungsi Kegunaan Menu Canva

Menu	Fungsi
Create	Membuat desain baru dari nol atau memilih template
Home	Kembali ke halaman utama Canva
Project	Menyimpan hasil desain pengguna
Templates	Koleksi template siap pakai untuk berbagai jenis desain
Brand (Pro)	Mengatur elemen brand (logo, font, warna) bagi pengguna Pro
AI Tools / Apps	Akses fitur kecerdasan buatan Canva & integrasi aplikasi

Tabel 2. Workspace Canva

Elemen	Fungsi
Search Bar	Mencari template, gambar, elemen desain, dan fitur AI
Tabs: Your Designs / Templates / Canva AI	Akses cepat ke desain pribadi, template, dan

	fitur AI
Kategori Desain (Email, Presentation, Video, Social Media, dll)	Memilih jenis media yang akan dibuat
Explore Templates Section	Menampilkan template populer seperti Presentasi, Poster, Resume, Email, Logo



Gambar 2. Implementasi Canva

Pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat “Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Anak Usia Dini di TK Islam Cikal Cendekia dengan Menggunakan Canva”, salah satu luaran yang dihasilkan adalah media visual edukatif berbasis Canva. Gambar di atas merupakan contoh hasil desain menggunakan Canva berupa poster edukasi interaktif yang menampilkan ilustrasi ramah anak serta informasi yang mudah dipahami.

Poster tersebut menggambarkan informasi mengenai dampak jangka panjang bullying dengan gaya visual anak-anak, ilustrasi karakter yang ceria, serta elemen warna yang menarik perhatian. Meskipun konten pada contoh adalah tentang bullying, dalam implementasi PKM guru dilatih untuk membuat:

- A. Poster pembelajaran anak usia dini (angka, huruf, warna, hewan)
- B. Media storytelling bergambar
- C. Flashcard interaktif untuk anak PAUD
- D. Materi edukasi moral & karakter anak (misal: tolong-menolong, disiplin, sopan santun)

Poster tersebut memiliki beberapa elemen utama hasil penggunaan Canva:

Tabel 3. Hasil Penggunaan Pada Canva

Elemen	Penjelasan
lustrasi anak dan lingkungan	Menarik perhatian anak usia dini sehingga pembelajaran lebih engaging
Teks edukatif terstruktur	Membantu guru menyampaikan pesan dengan jelas
Template profesional	Meningkatkan kualitas estetika desain tanpa memerlukan skill desain tinggi
Warna cerah & ikon visual	Menyesuaikan karakteristik pembelajaran PAUD berbasis visual learning



Gambar 3. Dokumen Foto 1



Gambar 4. Dokumen Foto 2



Gambar 5. Dokumen Foto 3

#### 4. DISKUSI

Pada kegiatan PKM ini, tim pelaksana melakukan diskusi bersama para guru TK Islam Cikal Cendekia untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dalam proses pelatihan berlangsung, ditemukan beberapa peserta yang mengalami keterlambatan dalam mengikuti tahapan praktik, terutama pada saat eksplorasi fitur desain, pengaturan template, serta proses ekspor hasil media. Beberapa kendala

yang muncul di antaranya adalah keterbatasan koneksi internet, kurangnya pemahaman awal terhadap fitur digital, serta performa perangkat laptop atau telepon genggam yang kurang optimal sehingga memperlambat proses desain.

Menanggapi kondisi tersebut, tim PKM memberikan pendampingan ulang secara bertahap kepada peserta yang mengalami kesulitan, melakukan demonstrasi ulang pada fitur yang belum dipahami, serta memberikan contoh template sederhana agar lebih mudah diikuti. Selain itu, tim juga menyesuaikan tempo penyampaian materi agar seluruh peserta dapat mengikuti pelatihan secara merata. Melalui diskusi dan pendampingan intensif tersebut, peserta yang sebelumnya tertinggal dapat kembali mengikuti proses pelatihan dengan baik sehingga tujuan kegiatan dan capaian yang telah direncanakan dapat terlaksana secara optimal.

## **5. KESIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di TK Islam Cikal Cendekia telah berjalan secara terstruktur melalui tahapan observasi awal, sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, hingga evaluasi dan penyusunan laporan akhir. Program ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan mitra sehingga materi dan metode pelatihan yang diberikan sesuai dengan kondisi serta tingkat literasi digital guru.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Guru mampu menghasilkan berbagai produk media digital seperti poster, flashcard, lembar kerja, dan media visual tematik yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Selain itu, penerapan media digital di kelas menunjukkan respon positif dari siswa serta meningkatnya keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Melalui pendampingan dan strategi keberlanjutan yang telah dirancang, program ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga mendorong kemandirian guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di lingkungan TK Islam Cikal Cendekia.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT atas kelancaran pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini. Ucapan terima kasih yang

sebesar-besarnya disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Islam Cikal Cendekia yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta partisipasi aktif selama rangkaian kegiatan berlangsung.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada tim pelaksana dan mahasiswa yang telah berkontribusi dalam persiapan, pelaksanaan, dokumentasi, hingga penyusunan laporan kegiatan. Tidak lupa, terima kasih kepada institusi perguruan tinggi yang telah memfasilitasi dan mendukung terselenggaranya program ini.

Semoga kerja sama dan kolaborasi yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam bentuk kegiatan pengembangan kompetensi guru dan inovasi pembelajaran di masa yang akan datang.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Aisyah, S. (2022). *Teknologi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, M. (2021). Pelatihan desain digital untuk peningkatan kompetensi guru. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 6(2), 112–120.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Mulyasa, H. (2021). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, R., & Mardiana, D. (2022). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran digital PAUD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 45–53.
- Suhartono, A., & Hidayati, N. (2023). Media interaktif untuk stimulasi kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(3), 201–210.
- Susanto, A. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Penerapan*. Jakarta: Kencana.
- Nurdyansyah & Hidayati, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rusmawati, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *Jurnal Golden Age PAUD*.
- Sabiq, M. & Oktaviana, D. (2022). Pelatihan Desain Media Interaktif Berbasis Canva untuk Guru. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.