

Implementasi Pembelajaran Calistung Dengan Media Video Interaktif Canva Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di RA Islam NW Kotaraja

B. Ratna Dewi, Ruwaida

IAI Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email: ratnadewi3638@gmail.com, hudatullahruwaida1989@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dengan menggunakan media video interaktif Canva pada anak usia dini 5–6 tahun di RA Islam NW Kotaraja. Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar anak dalam mengenal calistung apabila hanya menggunakan metode konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif Canva mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep dasar membaca, menulis, dan berhitung, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Guru memanfaatkan fitur desain visual, animasi, dan audio yang terdapat dalam Canva untuk menyajikan materi calistung secara menarik dan selaras dengan fase perkembangan anak. Implementasi ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara inovatif dan lebih variatif. Dengan demikian, media video interaktif Canva efektif diterapkan dalam pembelajaran calistung pada anak usia dini, khususnya kelompok usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Calistung, Anak Usia Dini, Media Video Interaktif, Canva, Implementasi Pembelajaran*

Abstract

This study aims to describe the implementation of early literacy and numeracy learning (reading, writing, and counting, or *calistung*) using interactive video media designed with Canva for children aged 5–6 years at RA Islam NW Kotaraja. The background of this research stems from the problem of children's low interest and motivation in learning calistung when conventional methods are applied. This research employed a descriptive qualitative method with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The findings show that the use of interactive video media created through Canva successfully increased children's active engagement in the learning process, strengthened their understanding of basic reading, writing, and numeracy concepts, and enhanced their learning motivation. Teachers utilized Canva's visual design features, animations, and audio to present calistung materials in an attractive way that aligned with children's developmental stages. This implementation also facilitated teachers in delivering more varied and innovative learning materials. Therefore, interactive video media using Canva is effective for calistung learning in early childhood, particularly for children aged 5–6 years.

Keywords: *Calistung, Early Childhood, Interactive Video Media, Canva, Learning Implementation*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase awal dalam proses pendidikan formal yang berfungsi untuk memberi rangsangan pendidikan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Pada fase ini, anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dengan cara bermain dan meniru serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Usia 0–6 tahun diketahui sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana perkembangan otak anak usia dini mencapai lebih dari 80% dari kapasitas maksimalnya (John W. Santrock, 2011: 48). Hal ini menunjukkan bahwa setiap stimulasi pendidikan yang diberikan pada waktu ini akan memperjelas kualitas perkembangan anak pada jenjang berikutnya.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Kemampuan ini selain menjadi bekal untuk memasuki pendidikan dasar, juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan sosial anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:102). Oleh karena itu, pembelajaran *calistung* harus diberikan dengan pendekatan yang serasi dengan karakteristik anak pada usia dini, yaitu menyenangkan, kontekstual, dan tidak menimbulkan tekanan psikologis.

Sayangnya, praktik pembelajaran *calistung* di lembaga PAUD seringkali masih dilaksanakan secara konvensional. Guru lebih banyak menggunakan dan memilih metode ceramah, menyalin di papan tulis, atau lembar kerja siswa yang monoton (Slamet Suyanto, 2005:67). Kondisi ini menyebabkan anak cepat merasa bosan, kurang termotivasi, bahkan muncul resistensi terhadap aktivitas belajar. Padahal, berdasarkan teori perkembangan Piaget, anak pada usia 5–6 tahun berada pada fase pra-operasional, fase di mana mereka belajar paling efektif melalui aktivitas visual, simbolik, dan bermain peran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan. Media digital mampu menyuguhkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan menyenangkan bagi anak usia dini (Dian Pratiwi, 2020:134). Salah satu aplikasi yang cukup populer dan mudah digunakan adalah Canva. Canva tidak hanya berfungsi sebagai media desain grafis, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk membuat video interaktif yang memadukan teks, gambar, suara, dan animasi. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan anak yang senang dengan warna, musik, dan gerakan.

Video interaktif berbasis Canva memungkinkan guru menyajikan materi calistung dengan lebih menarik. Misalnya, pengenalan huruf dapat dibuat dengan animasi bergerak dan suara pelafalan, penulisan huruf dapat ditampilkan melalui video tutorial sederhana, sedangkan berhitung dapat diperkuat dengan permainan visual yang mengajak anak berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan juga ikut terlibat dalam aktivitas belajar.

Implementasi pembelajaran calistung dengan media video interaktif Canva juga berbanding lurus dengan perkembangan paradigma pendidikan abad 21 yang menitikberatkan pada literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi serta keterampilan berpikir kritis (M. Reza Putra, 2021:56). Selain itu, penggunaan media ini mendukung upaya pemerintah dalam mendorong guru PAUD untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, inovasi ini memiliki relevansi baik secara teoretis maupun praktis.

RA Islam NW Kotaraja sebagai salah satu lembaga PAUD di Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat berupaya melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Salah satu program yang dikembangkan adalah penggunaan media video interaktif Canva dalam pembelajaran calistung. Hal ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar anak, sekaligus mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional. Guru di lembaga ini mulai mencoba memanfaatkan teknologi digital sederhana yang mudah diakses dan sesuai dengan konteks lokal.

Meskipun begitu, penerapan media digital pada anak usia dini tentu tidak terlepas dari tantangan. Guru harus memiliki keterampilan dalam mendesain video, mengelola waktu pemutaran, serta memastikan anak tetap aktif berinteraksi, bukan hanya menjadi penonton pasif. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran ini perlu dikaji secara mendalam untuk melihat bagaimana prosesnya berlangsung, bagaimana respon anak, serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan calistung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi pembelajaran calistung dengan media video interaktif Canva pada anak usia dini 5–6 tahun di RA Islam NW Kotaraja. Rumusan masalah penelitian ini meliputi: (1)

Bagaimana implementasi pembelajaran calistung dengan menggunakan media video interaktif Canva? (2) Bagaimana respon anak terhadap pembelajaran tersebut? dan (3) Bagaimana dampaknya terhadap keterampilan membaca, menulis, dan berhitung anak?

Penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan proses implementasi dari pembelajaran calistung melalui media video interaktif Canva, menganalisis respon anak terhadap penggunaannya, serta mengidentifikasi dampaknya terhadap keterampilan dasar anak. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran anak usia dini berbasis teknologi, sekaligus manfaat praktis bagi guru, siswa, dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini ditujukan untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti berdasarkan data lapangan yang sudah diperoleh (Lexy J. Moleong, 2027:11). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan implementasi pembelajaran calistung dengan media video interaktif Canva, respon anak, serta dampaknya terhadap keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung pada anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di RA Islam NW Kotaraja, Kabupaten Lombok Timur. Subjek penelitian meliputi: 1) Guru kelas B1 sebagai pelaksana pembelajaran calistung; 2) Anak didik kelompok B1 berusia 5–6 tahun sebanyak 19 orang; dan 3) Kepala RA Islam NW Kotaraja sebagai informan pendukung.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni subjek dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2018:124). Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: 1) Observasi, dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran calistung dengan media video interaktif Canva, meliputi aktivitas guru dan respon anak ketika kegiatan berlangsung; 2) Wawancara, dilakukan kepada guru dan kepala RA untuk memperoleh informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, serta kendala dalam penggunaan media video interaktif Canva; 3) Dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto atau video kegiatan, serta hasil karya anak terkait pembelajaran calistung.

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai pengumpul data (*human instrument*) (Lexy J. Moleong, 2027:168). Untuk mendukung kelengkapan data, peneliti juga menggunakan instrumen bantu berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan, yaitu: *pertama*, reduksi data yakni proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mentransformasi data mentah dari lapangan ke catatan yang bermakna; *kedua*, penyajian data yakni penyusunan informasi dalam format uraian naratif, tabel, maupun matriks agar memudahkan penarikan kesimpulan; *ketiga*, menarik kesimpulan dan verifikasi yakni interpretasi terhadap data yang telah disajikan untuk memperoleh temuan penelitian (Miles & Huberman, 1994:21).

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pemeriksaan data dari berbagai sumber dan metode. Triangulasi yang digunakan meliputi: *pertama*, triangulasi sumber yakni menandingkan data dari guru, kepala RA, dan anak didik; *kedua*, triangulasi teknik yakni menandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; *ketiga*, triangulasi waktu yakni pengumpulan data dilakukan pada waktu yang berbeda agar memperoleh data yang konsisten.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran calistung dengan media video interaktif Canva dilakukan guru melalui penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Guru memilih tema mingguan sesuai kalender pendidikan RA Islam NW Kotaraja, kemudian menyesuaikan dengan indikator perkembangan anak usia dini, khususnya aspek kognitif, bahasa, dan motorik halus. Guru mengintegrasikan kompetensi membaca, menulis, dan berhitung sederhana ke dalam satu alur pembelajaran.

Video interaktif Canva dirancang dengan memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu singkat, jelas, menarik, serta memuat ilustrasi visual yang dekat dengan kehidupan anak. Misalnya, pengenalan huruf disertai gambar benda sekitar (A untuk apel, I untuk ikan), sedangkan pengenalan angka dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari (angka 1 dengan satu buah bola, angka 2

dengan dua ekor kucing). Perencanaan yang matang ini memungkinkan guru menyusun kegiatan yang terstruktur dan memudahkan anak memahami konsep dasar calistung.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka berupa doa, salam, serta apersepsi untuk menghubungkan pengalaman anak dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian menampilkan video Canva menggunakan proyektor, diiringi suara narasi dan musik latar yang menyenangkan.

Saat video diputar, anak-anak terlihat duduk lebih tenang dibanding biasanya. Mereka memperhatikan tayangan dengan seksama, bahkan sebagian anak spontan menirukan ucapan huruf dan angka dari narasi video. Guru menekankan prinsip *learning by doing* dengan mengajak anak menyebutkan huruf atau angka secara serentak, kemudian meminta beberapa anak maju ke depan untuk menuliskan huruf di papan tulis.

Pada bagian menulis, guru menayangkan animasi cara menulis huruf dan angka. Anak diminta menirukan dengan menulis di buku masing-masing. Guru memberikan pendampingan individual, terutama bagi anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan tangan. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi singkat, penguatan hafalan huruf, dan penugasan menulis di rumah.

3. Respon Anak Didik

Respon anak terhadap pembelajaran dengan media video Canva sangat positif. Anak-anak terlihat lebih antusias, sering kali mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, bahkan ada yang spontan menirukan lagu pengantar dalam video. Keberadaan warna cerah, animasi bergerak, dan suara narasi terbukti membuat anak lebih mudah mengingat huruf dan angka.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang sebelumnya kurang fokus dalam pembelajaran konvensional, kali ini mampu duduk memperhatikan hingga tayangan selesai. Dari 19 anak, 15 anak menunjukkan penguasaan yang baik dalam menyebutkan huruf vokal dan menulis angka 1–10, sementara 4 anak masih memerlukan pengulangan. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran calistung.

4. Evaluasi dan Hasil Belajar

Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu lisan dan tertulis. Evaluasi lisan berupa pertanyaan singkat setelah penayangan video, seperti “Huruf apa ini?”, “Angka berapa ini?”, atau “Ada berapa bola dalam gambar ini?”. Evaluasi tertulis dilakukan dengan memberikan lembar kerja menulis huruf vokal dan angka.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan anak dari pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan pertama, hanya 10 anak yang mampu menulis huruf dengan bentuk mendekati benar, sedangkan pada pertemuan ketiga jumlahnya meningkat menjadi 19 anak. Dalam aspek berhitung, anak semakin cepat menghubungkan angka dengan jumlah benda konkret. Perkembangan ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif Canva dengan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterampilan dasar calistung secara bertahap.

5. Kendala dalam Pembelajaran

Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, di antaranya:

1. Sarana prasarana terbatas, hanya ada satu laptop dan proyektor yang digunakan bersama.
2. Gangguan teknis, seperti suara narasi video kurang jelas akibat speaker kecil.
3. Durasi video, jika terlalu panjang (lebih dari 7 menit), perhatian anak mulai terpecah.
4. Heterogenitas kemampuan anak, sebagian cepat memahami, sementara sebagian lain membutuhkan pengulangan intensif.

Guru berupaya mengatasi kendala dengan membuat video berdurasi singkat (3–5 menit), memperbesar kualitas suara dengan speaker tambahan, serta memberikan pendampingan individual.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Efektivitas Media Video Interaktif Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video interaktif Canva efektif meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman anak dalam pembelajaran calistung. Hal ini sejalan dengan teori Heinich yang menyebutkan bahwa media visual interaktif mempercepat proses internalisasi pengetahuan karena melibatkan banyak indera secara bersamaan (Robert Heinich, 1996:57).

Video interaktif Canva yang menampilkan teks, animasi, suara, dan ilustrasi konkret sangat sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang dominan visual dan auditori. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai *scaffolding* (penyangga belajar) yang membantu anak memahami konsep abstrak seperti huruf dan angka melalui representasi nyata.

2. Keserasian dengan Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada fase praoperasional, yang ditandai dengan berpikir secara simbolik tapi masih membutuhkan bantuan konkret (Jean Piaget, 1972:45). Video interaktif Canva menghadirkan simbol (huruf/angka) bersama gambar nyata, sehingga anak lebih mudah memahami hubungan antara simbol dan objek.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa anak lebih cepat mengingat huruf/angka ketika ditampilkan bersama gambar benda. Hal ini mendukung teori Bruner tentang *enactive–iconic–symbolic representation*, bahwa pembelajaran efektif terjadi jika anak diajak bergerak (menulis), melihat gambar, dan memahami simbol secara bertahap.

3. Peningkatan Kemampuan Calistung

Peningkatan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung yang ditunjukkan anak RA Islam NW Kotaraja selaras dengan penelitian Nurbiana Dhieni, bahwa media berbasis teknologi mempercepat proses pemahaman dan penguasaan keterampilan dasar pada anak usia dini (Nurbiana Dhieni. 2005;112). Anak lebih cepat mengingat huruf melalui pengulangan dalam video, menulis dengan menirukan animasi, serta berhitung dengan mengaitkan angka dengan objek visual.

Dengan demikian, media video interaktif Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media stimulasi kognitif yang mendorong perkembangan literasi dini anak.

4. Kendala dan Strategi Pemecahan

Kendala yang paling mendasar seperti minimnya perangkat teknologi sejalan dengan temuan penelitian PAUD lain di daerah semi-perkotaan, bahwa digitalisasi pendidikan sering kali dihambat oleh sarana terbatas (Sugiyono, 2028:414). Namun kreativitas guru menjadi faktor kunci. Dengan memecah video menjadi potongan pendek, menambah sesi tanya jawab, serta mengombinasikan

dengan metode konvensional (menulis di buku), guru berhasil menjaga perhatian anak tetap terfokus.

Hal ini memperkuat pandangan Vygotsky bahwa guru berperan sebagai *more knowledgeable other* (MKO) yang memberikan dukungan adaptif kepada anak dalam *zone of proximal development* (ZPD).

5. Relevansi dengan Konteks Pendidikan RA Islam NW Kotaraja

Implementasi video interaktif Canva di RA Islam NW Kotaraja tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan akademik anak, tetapi juga relevan dengan misi lembaga untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan teknologi modern. Pemanfaatan media digital pada fase usia dini merupakan langkah lebih maju untuk mendukung kebijakan Kementerian Pendidikan tentang literasi digital mulai usia dini (Kemendikbud, 2020: 22).

Lebih jauh, inovasi ini juga memperlihatkan kesiapan RA Islam NW Kotaraja untuk beradaptasi dengan era pendidikan berbasis teknologi, sekaligus menjaga kekhasan lembaga pendidikan Islam yang menekankan nilai religius dalam setiap aktivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Perencanaan pembelajaran calistung melalui media video interaktif Canva telah disusun secara sistematis oleh guru melalui RPPH yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung. Pemanfaatan video interaktif Canva sebagai media pembelajaran digital mampu menyediakan konten yang menarik, sederhana, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
2. Pelaksanaan Pembelajaran berjalan cukup efektif, ditandai dengan antusiasme anak dalam mengikuti tayangan video, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta keterampilan menirukan huruf dan angka yang ditampilkan. Video interaktif Canva memberikan pengalaman belajar multisensori (visual, auditori, dan kinestetik) yang mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak.
3. Respon Anak Didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar, konsentrasi yang lebih baik, dan semangat kompetitif yang positif. Sebagian besar anak

mampu menguasai keterampilan dasar calistung dengan lebih cepat dibandingkan pembelajaran konvensional.

4. Evaluasi Pembelajaran memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan calistung, baik dari aspek membaca huruf vokal, menulis angka, maupun berhitung sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi awal di anak pada usia 5–6 tahun.
5. Kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan sarana teknologi, durasi video yang harus disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi anak, serta variasi tingkat perkembangan individu pada tiap anak. Kendala ini berhasil diatasi melalui kreativitas guru dalam menyesuaikan media, durasi, dan metode pendampingan.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran calistung menggunakan video interaktif Canva terbukti efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini di RA Islam NW Kotaraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. N. (2020). *Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 112–120.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dhieni, Nurbiana. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fauziah, L. (2020). *Pembelajaran calistung di TK dan dampaknya terhadap perkembangan anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 398–406. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.346>
- Heinich, Robert. (1996). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons
- Kemendikbud. (2020). *Profil Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD.
- Mulyasa, E. (2019). *Strategi pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, T. (2020). *Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 45–54.

- Piaget, Jean. (1972) *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pratiwi, Dian. (2020). “Pemanfaatan Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 9, No. 2.
- Pratiwi, Dian. (2020). “Pemanfaatan Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 9, No. 2.
- Pratiwi, I. (2021). *Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini*. Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 87–96.
- Putra, M. Reza. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmawati. (2021). “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak TK,” *Jurnal Obsesi* Vol. 5, No. 1.
- Santrock, John W.. (2011). *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2017). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2018). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. *Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wijayanti, D. (2022). *Efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia dini*. Jurnal Golden Age, 6(1), 56–67. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.4987>