



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3242 - 3248

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung

R Sri Martini<sup>1</sup>, Winda Gunarti<sup>2</sup>, Muhammad Galih Satrio<sup>3✉</sup>, Maryam<sup>4</sup>, Hasna Khulqi A S<sup>5</sup>,  
Callista Alya Zahra<sup>6</sup>

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

E-mail: [r.srimartini05@gmail.com](mailto:r.srimartini05@gmail.com)<sup>1</sup>, <http://wgunarti.unj.ac.id><sup>2</sup>, [galihsatrio2505@gmail.com](mailto:galihsatrio2505@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[maryamrailya@gmail.com](mailto:maryamrailya@gmail.com)<sup>4</sup>, [Hasnakhulqi73@gmail.com](mailto:Hasnakhulqi73@gmail.com)<sup>5</sup>, [zajah0292@gmail.com](mailto:zajah0292@gmail.com)<sup>6</sup>

### Abstrak

Pembelajaran anak usia dini guru diharuskan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi anak tetapi tidak dengan paksaan. Anak usia dini yang berada dalam kondisi tumbuh kembang tentunya membutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat anak, fokus dan menyenangkan. Terkait dengan kondisi tersebut tentunya dibutuhkan kreativitas guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Saat ini banyak aplikasi berbasis IT yang dapat dipelajari oleh guru guna membantu menampilkan media pembelajaran yang dapat menstimulasi minat belajar anak yang cukup menyenangkan. Salah satu aplikasi yang cukup mudah dipelajari oleh guru dalam rangka menyiapkan media pembelajaran yang lebih menarik adalah aplikasi *Canva*. Pengoperasian aplikasi *Canva* ini tidak harus menggunakan laptop, dapat juga menggunakan *smartphone*, dan tahapan-tahapan kerjanya sangat mudah dipahami oleh guru. Tujuan diadakannya pengembangan penggunaan aplikasi *Canva for Education*, agar guru memiliki kemampuan profesional dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan inovatif. Metode pengembangan yang dilakukan dengan membuat sebuah media pembelajaran berupa buku anak digital dengan melalui tahapan-tahapan, seperti perencanaan, pembuatan, dan penggunaannya. Hasil pengembangan ini menjadikan guru-guru PAUD di kecamatan Pulogadung wilayah DKI Jakarta memiliki keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan dalam *smartphone*.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Aplikasi Canva, Media Pembelajaran

### Abstract

*Early childhood learning teachers are required to be able to create learning activities that can stimulate children but do not force them. Early childhood children who are in their growth and development period certainly need learning activities that can attract children's interest, focus and fun. Related to these conditions, of course, teacher creativity is needed in creating fun learning activities. Currently, there are many IT-based applications that teachers can learn to help display learning media that can stimulate children's interest in learning which is quite fun. One application that is quite easy for teachers to learn to prepare more interesting learning media is the Canva application. To operate the Canva application, you don't have to use a laptop, you can also use a smartphone, and the stages of the process are very easy for teachers to understand. The aim of developing the use of the Canva for Education application is so that teachers have professional skills in preparing interesting, fun and innovative learning media. The development method is carried out by creating learning media in the form of digital children's books through stages such as planning, making and using. The results of this development mean that PAUD teachers in Pulogadung District, DKI Jakarta, have the skills to use the Canva application to create innovative and easy-to-use learning media on smartphones.*

**Keywords:** training, canva application, instructional education.

Copyright (c) 2023 R Sri Martini, Winda Gunarti, Muhammad Galih Satrio,  
Maryam, Hasna Khulqi A S, Callista Alya Zahra

✉Corresponding author :

Email : [galihsatrio2505@gmail.com](mailto:galihsatrio2505@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya guru-guru PAUD di Kecamatan Pulo gadung, Jakarta Timur dalam memanfaatkan penggunaan HP android (*smartphone*). Saat ini, HP digunakan tidak terbatas untuk komunikasi dan fungsi dasar lainnya saja. Pemanfaatan aplikasi - aplikasi dalam HP mampu menyiapkan media pembelajaran masih belum umum, guru - guru beranggapan bahwa aplikasi tersebut tidak relevan atau rumit. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemikiran jangka panjang terkait pembelajaran dan keterampilan yang dapat diwariskan kepada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang berada dikelas dapat lebih aktif dan menarik bagi peserta didik, dan mampu mengisi kesenjangan pengetahuan dalam pemanfaatan perangkat HP Android dan aplikasi *Canva for Education* oleh guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kecamatan Pulo Gadung. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara eksplisit menginvestigasi penggunaan *Canva for Education* dalam konteks pendidikan PAUD di wilayah ini.

Berbagai aplikasi berbasis IT telah tersedia, yang dapat membantu guru dalam menyajikan media pembelajaran dan presentasi (Yus, 2011). Penggunaan media pembelajaran yang mengedepankan pada aspek audio, visual, dan audiovisual lebih mudah diserap pengetahuannya, dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa saja (Ritakumari, 2019). Aplikasi canva yang mengedepankan aspek – aspek tersebut dapat mempermudah pekerjaan guru PAUD, meningkatkan daya tarik dan kesenangan anak-anak, serta meningkatkan keyakinan dalam pembelajaran. Pelatihan tentang penggunaan aplikasi *Canva for Education* bagi guru PAUD di Kecamatan Pulogadung adalah upaya yang dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Pelatihan ini berfokus pada langkah-langkah sederhana dalam menggunakan Canva, dengan tujuan akhir menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Sapriyah (2019) menjelaskan kondisi yang menunjukkan bahwa banyak guru-guru yang masih belum melek terhadap penggunaan teknologi yang pesat berkembang pada zaman ini, masih terdapat guru - guru yang belum mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Begitupun terhadap penggunaan aplikasi seperti canva, masih sangat minim penggunaannya bagi guru - guru dan tidak begitu diperhatikan penggunaan dari aplikasi canva ini dalam membuat media pembelajaran (Wanismar, 2022). Oleh karena itu, artikel ini mengajukan perlunya partisipasi para akademisi dan praktisi dalam memajukan pendidikan, khususnya dalam kompetensi profesional yang berhubungan dengan teknologi. Penelitian ini juga memaparkan situasi SPS/BKB di kecamatan Pulogadung yang melayani anak usia 4-6 tahun dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam.

Beberapa hasil penelitian dan pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva For Education yang telah dilakukan diantaranya oleh Hasil penelitian Mukti & Nurcahyo (2017) menyatakan bahwa melalui *Canva For Education*, guru dapat mengembangkan berbagai media/multimedia pembelajaran berbasis digital yang kreatif secara mudah. Arifin et al. (2021) terjadi peningkatan hasil belajar dalam menggunakan Canva. Hasil penelitian Garzia (2018) menunjukkan dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Rizanta & Arsanti (2022) dalam sebuah program pelatihan yang diselenggarakan mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak peserta pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis di dalam proses pembelajaran sekolah.

Sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini meliputi hasil penelitian sebagai berikut: *Pertama*, Isnaini et al., (2021) menemukan bahwa melalui *Canva for Education*, guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan berbagai media/multimedia pembelajaran berbasis digital secara kreatif

dan dengan kemudahan yang signifikan. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Mahardika et al., (2021) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan pemanfaatan Canva dalam konteks blended learning. *Ketiga*, hasil penelitian Garris Pelangi, (2020) mengungkapkan bahwa aplikasi Canva memungkinkan guru untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang relevan dengan berbagai aspek kehidupan. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk menjelajahi lebih lanjut pemanfaatan Canva for Education dalam konteks pendidikan PAUD di Kecamatan Pulo Gadung.

Dengan diadakannya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva for education*, dosen dan praktisi perlu memberikan bimbingan secara khusus kepada guru - guru PAUD dalam upaya meningkatkan kemampuan, kompetensi dan keterampilan yang dimiliki untuk menerapkan dan menggunakan teknologi, khususnya aplikasi *Canva for Education* dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi peserta didik di kelas. Dalam artikel yang kembangkan ini juga menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru PAUD, antara lain kurangnya pemahaman tentang potensi HP dan aplikasi untuk pembelajaran. Oleh karena itu, program pembinaan dan pendampingan sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan, kompetensi, dan kemampuan guru - guru PAUD dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

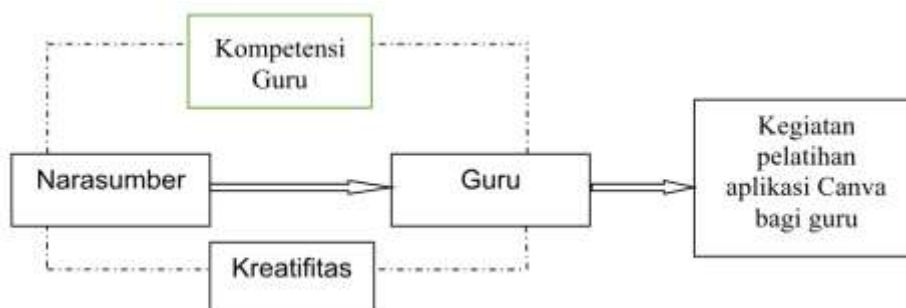
## **METODE**

Pengembangan ini dilakukan oleh 32 guru PAUD di Kec Pulogadung. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengembangan ini adalah metode praktek langsung dengan melalui beberapa tahapan seperti perancangan, pembuatan, dan penggunaan. Pengembangan yang berlangsung diadakan pada tanggal 17 Mei 2023 & 9 Juni 2023. Pada pengembangan yang pertama guru paud membuat sebuah presentasi saat mengawali kelas, langkah yang dilakukan guru dengan merumuskan kegiatan yang akan dilaksanakan di kelas, kemudian mendesain presentasi dengan dibimbing oleh tim teknis, dan penggunaannya. Pelatihan yang kedua dengan membuat buku cerita anak, langkah yang dilakukan guru dengan memilih penokohan dan alur cerita, kemudian mendesain dengan bimbingan tim teknis, dan praktik langsung menggunakan buku cerita anak. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah metode praktek langsung yang disertai penjelasan serta contoh-contoh sederhana. Pelatihan ini memiliki durasi singkat dan dapat dilakukan dengan mudah, hanya memerlukan partisipasi aktif serta kreativitas peserta. Mayoritas guru - guru PAUD di kecamatan Pulo Gadung memiliki HP android yang memadai untuk menjalankan aplikasi Canva.

Pelatihan dilakukan bertempat di TK Aisyiyah 21 Rawamangun. Kegiatan pelatihan dimulai dengan membimbing peserta dalam mengikuti langkah-langkah kerja aplikasi Canva. Pelatihan dilakukan secara tatap muka dengan bimbingan instruktur, dimana setiap peserta dapat mempraktikkan tahapan kerja aplikasi ini pada laptop masing-masing. Peserta juga diberikan contoh-contoh media pembelajaran untuk anak usia dini yang dibuat dengan Canva. Pelatihan ini diakhiri dengan penugasan untuk membuat satu media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, berdasarkan satu tema/sub-tema/sub-sub tema tertentu. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta dalam menciptakan beragam media pembelajaran yang sesuai dengan konten pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat berlanjut melalui pendampingan terus-menerus. Hal ini bertujuan agar peserta memiliki pemahaman yang lebih mendalam serta mampu mengaplikasikan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran bagi anak usia dini. Media-media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran selanjutnya, dengan beragam konten yang relevan. (Sari, 2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki tujuan mengembangkan potensi bawaan sejak lahir. Sebagai pendidik, tanggung jawab sekolah adalah menciptakan kegiatan yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak. Namun, realitas di lapangan menunjukkan masih banyak pendidik PAUD yang belum mengoptimalkan media pembelajaran dan tidak membuat pembelajaran menarik. Penggunaan aplikasi desain grafis, seperti Canva, dapat memperkaya pembelajaran dengan media interaktif. (Yulistia & Syafrudin, 2022)



**Gambar Kegiatan Pelatihan Canva**

Berdasarkan gambaran desain implementasi pelatihan di atas, kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dengan menggunakan jenis kegiatan *workshop* singkat diharapkan dapat menambah dan meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam membuat dan menyiapkan media pembelajaran bagi AUD di kecamatan Pulo gadung, yang membawa dampak pada keingintahuan anak dalam belajar lebih meningkat. Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara luring untuk memberi pengalaman belajar secara terstruktur. Selama proses pelatihan berlangsung dengan kegiatan berupa *workshop*, praktek mengajar dan pendampingan. Selanjutnya, bila proses pelatihan telah selesai dapat diteruskan dengan pendampingan dan pembinaan terhadap kemampuan baru yang didapat, dan seterusnya diharapkan menjadi kompetensi guru PAUD di kecamatan Pulogadung yang dapat dipertanggungjawabkan.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dimulai dengan penyusunan proposal untuk dana BLU Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Setelah itu, jadwal, materi pelatihan, susunan kegiatan, sasaran, dan waktu pelaksanaan kegiatan ditetapkan. Pelatihan dilaksanakan pada bulan Mei dan Juni 2023 di TK Aisyiah 21, melibatkan 32 peserta dari guru PAUD, Kepala Sekolah, Pengawas, dan Ketua IGTKI Kecamatan Pulogadung. Tim Teknis dari mahasiswa PG-PAUD UNJ dalam memberikan bimbingan.

Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode praktek langsung, dengan pengenalan Canva, pemberian contoh media pembelajaran, dan praktik pembuatan media pembelajaran sederhana, yaitu membuat presentasi sebagai pengenalan materi awal untuk di kelas dengan didampingi Tim Teknis. Pengenalan canva diperlukan bagi guru-guru untuk mengetahui fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi *canva*, seperti adanya sebuah fitur penambahan musik, video, animasi, bentuk / animasi yang tersedia dalam fitur elemen, dst. Pemberian contoh media pembelajaran yang ditampilkan oleh tim teknis yaitu menampilkan sebuah puzzle, gambar tarik garis, mengisi kata rumpang, dan media pembelajaran lainnya yang dibuat menggunakan canva. Selanjutnya adalah dengan praktek langsung membuat media pembelajaran sederhana berupa presentasi untuk membuka awal kelas dan membuat buku seri / cerita sederhana. Buku seri / cerita bergambar ini dipilih, karena kebermanfaatannya bagi peserta didik di PAUD Dalam kegiatan. Ennis (1995) menjelaskan dari buku-buku tersebutlah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak. Dalam kegiatan, Tim Teknis bertugas untuk melakukan pembimbingan, membantu peserta saat mengalami kesulitan, dan mengarahkan kegiatan pembuatan media pembelajaran ini dapat diselesaikan dengan baik. Setelah selesai, peserta diarahkan untuk mengunggah hasil ke *google form*. Akhirnya, Tim Teknis membantu peserta mengintegrasikan akun belajar.id dengan Canva agar fitur premium dapat diakses tanpa batasan.

Berdasarkan hasil yang telah dibuat oleh guru – guru PAUD, diharapkan dapat memberikan stimulasi pada peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini timbul karena dalam pembelajaran seorang guru menghadirkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (Rahmasari et al., 2021). Hal ini karena anak pada usia 5-6 tahun masih dalam tahap bermain sehingga dari pelatihan canva guru dapat membuat puzzle, buku seri, dan kegiatan lainnya yang menggunakan sensorik dan motorik anak (Yuliarti & Sari, 2023). Pelatihan ini menunjukkan antusiasme para guru, bahkan sebagian besar dari mereka langsung ingin menggunakan hasil pelatihan ini untuk membuat alat dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi diskusi dan tanya jawab. Para peserta juga mengharapkan adanya seminar dan pelatihan dengan tema yang berbeda di pelatihan-pelatihan yang akan diadakan di kesempatan berikutnya. Menurut beberapa pertanyaan, guru belum sepenuhnya memahami cara menggunakan aplikasi Canva, sehingga pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para guru.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan kegiatan yang ingin dicapai, yaitu untuk memberikan manfaat bagi guru PAUD di wilayah Pulogadung, sehingga pembelajaran anak usia dini menjadi lebih menarik dan menimbulkan keterampilan berpikir kritis melalui media pembelajaran yang beragam dan inovatif (Linda & Lestari, 2019). Hal ini sejalan dengan hasil dari pelatihan yang dilakukan oleh (Arifin et al., 2021) bahwa melalui pelatihan aplikasi Canva, para guru di Kab Gowa mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pemahaman tentang Canva, yang merupakan salah satu sumber daya untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, berpartisipasi dalam proyek pengabdian masyarakat dapat membantu para guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif bagi guru paud, bahwa guru-guru PAUD mempelajari kegunaan dari *Canva* melalui *smartphone* dengan begitu baik dalam memanfaatkannya. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dosen PG-PAUD FIP UNJ sangat membantu pengembangan kemampuan guru PAUD di Kec Pulogadung dalam rangka mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi yang dibutuhkan untuk membuat presentasi sebagai pengenalan materi awal untuk di kelas kualitas kegiatan pembelajaran di PAUD. Temuan awal terhadap peserta pelatihan yang merupakan para guru PAUD di Wilayah Kec Pulogadung-Jakarta Timur, masih terdapat beberapa guru yang belum dapat memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan yang dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk memanfaatkan aplikasi digital (canva) sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik di PAUD.

## **SARAN**

Pengembangan yang dilaksanakan dapat berlangsung tidak hanya satu - dua kali pertemuan saja. Akan tetapi dapat dilaksanakan dengan beberapa kali pertemuan agar dapat mengembangkan kemampuan guru-guru dalam melakukan inovasi serta berkreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak PAUD pada proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi terjalannya silaturahmi yang baik antara guru - guru PAUD di Kec Pulogadung.

- 3247 *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung – R Sri Martini, Winda Gunarti, Muhammad Galih Satrio, Maryam, Hasna Khulqi A S, Callista Alya Zahra*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. 2021. Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 “Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,”* 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Ennis, R. (n.d.). *Critical Thinking: A Streamlined Conception*. 1(14).
- Garris Pelangi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Garzia, M. 2018. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar. In *journal.unj.ac.id*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10162>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Larasati, A. 2022. *Apa Itu Canva dan Bagaimana Cara Menggunakannya? | Berita*. Gamelab.ID. <https://www.gamelab.id/news/1824-apa-itu-canva-dan-bagaimana->
- Linda, Z., & Lestari, I. 2019. Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Issue August).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Meilanie, R. S. M., et al. 2023. *Pelatihan Penggunaan Canva for Education bagi Guru PAUD Bekerja Sama dengan Ikatan Guru Taman Kanak – kanak Indonesia Kecamatan Pulogadung*. Kompasiana.com. [https://www.kompasiana.com/mgs2505/6491cae610d8e05d003d6a92/pelatihan-penggunaan-canva-for-education-bagi-guru-paud-bekerjasama-dengan-igtiki-kec-pulogadung?utm\\_source=Whatsapp&utm\\_medium=Refferal&utm\\_campaign=Sharing Mobile](https://www.kompasiana.com/mgs2505/6491cae610d8e05d003d6a92/pelatihan-penggunaan-canva-for-education-bagi-guru-paud-bekerjasama-dengan-igtiki-kec-pulogadung?utm_source=Whatsapp&utm_medium=Refferal&utm_campaign=Sharing Mobile)
- Mukti, I. N. C., & Nurcahyo, H. 2017. Pengembangan media pembelajaran biologi berbantuan komputer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 137. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.7644>
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmasari, T., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. 2021. Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 41–48.
- Ritakumari, S. 2019. Educational Media in Teaching Learning Process. *Bhartiyam International Journal of Education & Research*, 8(Iii), 7.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sapriyah. 2019. Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, S. D. P. 2015. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 115–123. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>
- Wanismar, W. 2022. Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran

3248 *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung – R Sri Martini, Winda Gunarti, Muhammad Galih Satrio, Maryam, Hasna Khulqi A S, Callista Alya Zahra*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>

Berbasis Aplikasi Canva Melalui Kegiatan LHT Di SDN 07 Alahan Sirih. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*

Yuliarti, Y., & Sari, R. P. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Anak B Menggunakan Media Gambar Seri*. 4(1), 27–32.

Yulistia, A., & Syafrudin, U. (2022). Implementasi Dongeng Sains dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 41. <https://doi.org/10.32332/elementary.v8i1.4610>

Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.