

DAFTAR PUSTAKA

- Afrima, O., Oktamarina, L., & Soraya, N. (2024). Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Perwanida 1 Palembang. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 72–85. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7437>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora*. 1(1), 33–43.
- Astika, D., Universitas, D., & Malang, N. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun*. 5(1), 21–37.
- Berliana, D., & Atikah, C. (2023). Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1108–1117. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913>
- Budiarti, E. dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(September), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pendampingan Guru Paud Al Muhaimin Desa Pengarang Kec. Jambesari Darussolah Bondowoso Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *DIMASTEK (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 2(2), 19–31. http://dimastek.sttbandung.ac.id/index.php/dimastekjurnal_sttb/article/view/21
- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286–291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>
- Hafillah, N. A., & Mu, A. K. (2024). *Pembelajaran Adab-Adab Masjid Pada Anak-Anak Dengan Metode Diskusi Menggunakan Aplikasi Canva*.
- Hasiana, I., Surabaya, U. N., Canva, A., & Digital, B. C. (2024). *Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD*. 6, 321–326.
- Jubilee. (2023). *Desain Grafis Profesional dengan Canva* (Jubilee (ed.); Juli

- 2023). Elex Media Komputindo.
- Kezia Vb Lalujan, O. K. T. Y. M. (2017). *Kecerdasan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Prespektif Teori Kecerdasan Howard Gardner.docx*.
- Komarullah, H., Mukarromah, L., Al, U., As, F., Kencong, S., Huruf, M., & Digital, M. (2024). *Pemanfaatan aplikasi canva untuk mengenalkan huruf di tk dewi masyhithoh iii cakru*. 03(01), 59–64.
- Kritis, B., Proyek, P. B., & Mengajar, P. K. (2025). *Inovasi Pendidikan Nusantara Inovasi Pendidikan Nusantara*. 6(1), 412–423.
- Marlina, D., Primawati, A., Niswati, Z., & Deanova, I. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak (TK)*. 2(3), 376–382.
- Masyarakat, T., Sosial, J. I., & Volume, P. (2025). *Canva, Crossword*.
- Munif, C. (n.d.). *Sekolahnya Manusia* (R. H. Budhyastuti (ed.); I). PT Mizan Pustaka. <http://www.mizan.com>
- Nurindah, S., Surani, D., Hidayat, A., Studi, P., Teknologi, P., Bangsa, U. B., Serang, K., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Bangsa, U. B. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa*. 1(2), 424–431.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa*. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Raibowo, S. (2024). *Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran*. 4, 286–294.
- Romadhoni, A. M. . (2024). (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar*. *Urnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3094/872>
- Romba, S. S., & Ampa, A. T. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak Usia Dini*. 26–31.
- Sepriyanti, N., & Rianti, W. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III Pada Sub Tema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi di SDN 001 Ukui* *The Impact of Canva Learning Media on Creative and Critical Thinking Skill*. 4343–4351.
- Ummah, M. S. (2019). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- (Afrima et al., 2024; Anissa & Limbong, 2024; Astika et al., 2023; Berliana et al., 2024; Budiarti, 2023; Fajri, Dewi Riza, et al., 2022; Fajri, Riza, et al., 2022;

Haerudin & Gustiana, 2023; Hafillah & Mu, 2024; Hasiana et al., 2024; Kezia Vb Lalujan, 2017; Komarullah et al., 2024; Kritis et al., 2025; Marlina et al., 2024; Masyarakat et al., 2025; Pelangi, 2020; Romadhoni, 2024; Romba & Ampa, n.d.; Sepriyanti & Rianti, 2024)

