



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2105-2113

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2224

Canva sebagai Ruang Pengalaman Literasi Anak Usia Dini: Sebuah Studi Fenomenologi

Rahma Ayu¹, dan Isti Rusdiyani²

^{1,2} *Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*

ABSTRAK. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam praktik pembelajaran anak usia dini dengan menghadirkan berbagai media yang lebih interaktif dan menarik secara visual. Salah satu media yang mulai banyak dimanfaatkan dalam kegiatan literasi awal adalah Canva. Aplikasi ini menawarkan beragam elemen visual, seperti gambar, warna, serta aktivitas berbasis permainan yang dapat membantu anak mengenali huruf dan menyusun kata secara lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengalaman literasi awal anak usia 4–5 tahun dalam penggunaan Canva di TK Suwitama Montessori. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif fenomenologi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 14 anak kelompok TK A dan seorang guru kelas sebagai partisipan. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian mengidentifikasi empat tema utama, yaitu daya tarik visual media bagi anak, proses tumbuhnya keberanian dalam menyusun kata, interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, serta pengalaman belajar yang diwarnai berbagai tantangan emosional. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berperan dalam mendukung perkembangan literasi awal, tetapi juga memengaruhi pengalaman sosial dan emosional anak selama proses pembelajaran.

Kata Kunci : Literasi Awal; Canva; Fenomenologi; Anak Usia Dini; Media Digital

ABSTRACT. The development of digital technology has brought changes in early childhood learning practices by providing a variety of more interactive and visually appealing media. One such medium that is increasingly being used in early literacy activities is Canva. This application offers a variety of visual elements, such as images, colors, and game-based activities that can help children recognize letters and build words in a more enjoyable way. This study aims to examine the early literacy experiences of 4–5-year-old children using Canva at Suwitama Montessori Kindergarten. The study was conducted using a qualitative phenomenological approach in the even semester of the 2025/2026 academic year, involving 14 children in Kindergarten A and a class teacher as participants. Data were obtained through participant observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using thematic analysis techniques. The results identified four main themes: the visual appeal of media for children, the process of developing courage in building words, social interactions that occur during learning activities, and learning experiences characterized by various emotional challenges. The research findings indicate that Canva not only plays a role in supporting early literacy development but also influences children's social and emotional experiences during the learning process.

Keyword : Early Literacy; Canva; Phenomenology; Early Childhood; Digital Media

Copyright (c) 2026 Rahma Ayu dkk.

✉ Corresponding author : Rahma Ayu

Email Address : rahmaayu24@gmail.com

Received 7 Mei 2026, Accepted 7 Juni 2026, Published 7 Juni 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pembelajaran anak usia dini, termasuk dalam pengembangan literasi awal di Taman Kanak-kanak (TK). Guru mulai memanfaatkan media digital yang lebih interaktif dan visual untuk membantu anak mengenal huruf dan menyusun kata sesuai karakteristik belajar usia 4–5 tahun. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Canva karena mampu menghadirkan kombinasi gambar, warna, animasi, dan permainan sederhana yang menarik bagi anak. Penggunaan media digital dinilai dapat meningkatkan fokus, partisipasi, dan minat belajar anak karena proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang menyerupai permainan [1],[2],[3].

Fenomena tersebut terlihat di TK Suwitama Montessori pada kelompok TK A usia 4–5 tahun. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan pada Februari 2026 sebelum penelitian utama berlangsung, anak-anak terlihat lebih antusias ketika belajar menyusun kata menggunakan media Canva dibandingkan media konvensional seperti kartu huruf. Anak mulai aktif menyebutkan huruf, mencocokkan gambar dengan kata, dan mencoba menyusun suku kata secara mandiri. Guru kelas juga menjelaskan bahwa media visual interaktif membantu mempertahankan perhatian anak lebih lama selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, beberapa anak masih mengalami kesulitan memahami hubungan antara simbol huruf dan bunyi bahasa meskipun media yang digunakan sudah berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar anak dipengaruhi oleh kesiapan perkembangan, interaksi sosial, dan cara anak memaknai proses pembelajaran yang mereka alami [4],[5].

Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini semakin berkembang pascapandemi Covid-19 sebagai bagian dari inovasi pembelajaran abad ke-21 [6]. Canva menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan guru PAUD karena mudah diakses dan mampu mendukung pembelajaran literasi yang lebih menarik [7]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolis, pengenalan huruf, serta keterampilan membaca awal anak usia dini [1],[2],[8]. Selain itu, media digital juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendukung perkembangan literasi digital anak [9],[10],[11]. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas media dan peningkatan kemampuan akademik anak tanpa mengeksplorasi pengalaman subjektif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tinjauan tersebut, masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengkaji penggunaan Canva dalam perspektif fenomenologi atau pengalaman hidup anak selama belajar literasi awal [12]. Penelitian sebelumnya belum banyak menggali bagaimana anak memaknai pengalaman menyusun kata melalui media digital, bagaimana interaksi sosial terbentuk selama pembelajaran, serta bagaimana pengalaman emosional memengaruhi proses literasi awal anak [13],[14],[15],[16],[17]. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan fenomenologi untuk memahami media Canva bukan hanya sebagai alat pembelajaran digital, tetapi sebagai ruang pengalaman yang membentuk rasa percaya diri, keberanian mencoba, dan pengalaman sosial anak selama belajar menyusun kata. Oleh karena itu, penelitian ini

bertujuan mendeskripsikan dan memahami pengalaman literasi awal anak usia 4–5 tahun dalam penggunaan media Canva untuk menyusun kata di TK A melalui pendekatan fenomenologi.

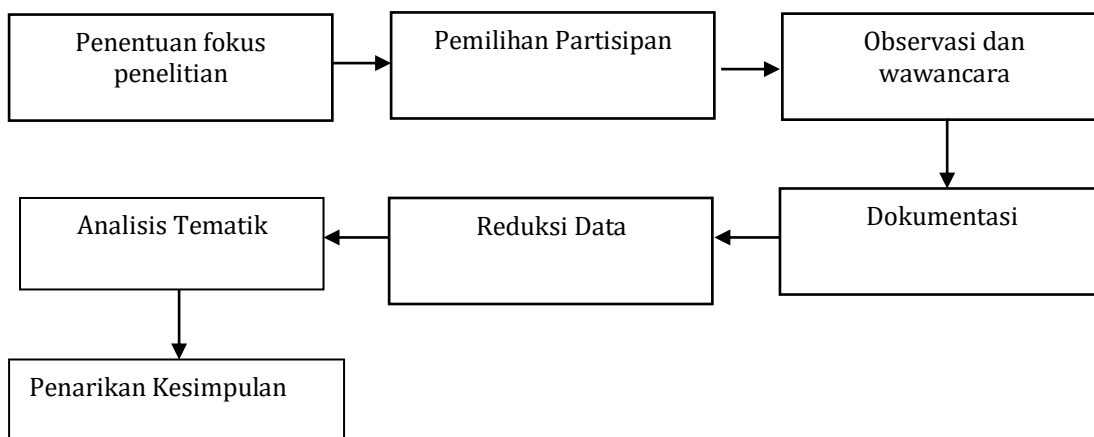
Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak usia dini. Namun, kajian yang menyoroti pengalaman subjektif anak ketika berinteraksi dengan media tersebut masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berorientasi pada pencapaian akademik, seperti kemampuan mengenal huruf dan membaca permulaan, sementara aspek pengalaman personal anak selama proses pembelajaran belum banyak mendapat perhatian. Selain itu, penggunaan pendekatan fenomenologi untuk mengungkap pengalaman emosional, sosial, dan makna belajar anak dalam pembelajaran literasi berbantuan Canva juga masih jarang ditemukan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian yang ada dengan mengeksplorasi pengalaman literasi awal anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan Canva dari perspektif fenomenologis. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai literasi digital pada anak usia dini sekaligus menjadi rujukan bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, humanis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik [18],[19],[20].

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi untuk memahami pengalaman literasi awal anak usia 4–5 tahun dalam penggunaan media Canva pada kegiatan menyusun kata. Pendekatan fenomenologi dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman subjektif anak selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi keterlibatan emosional, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang dialami anak saat menggunakan media digital. Penelitian ini dilaksanakan pada Februari hingga April 2026 di TK Suwitama Montessori dengan melibatkan anak-anak kelompok TK A berusia 4–5 tahun. Partisipan penelitian terdiri atas 14 anak usia 4–5 tahun dan satu guru kelas yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran literasi menggunakan media Canva.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi dokumen. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan anak, interaksi sosial, serta pengalaman belajar selama kegiatan menyusun kata berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan beberapa anak menggunakan pedoman wawancara semi terstruktur. Dokumentasi meliputi foto kegiatan, catatan lapangan, hasil aktivitas anak, dan media Canva yang digunakan dalam pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, alat dokumentasi, dan media pembelajaran berbasis Canva. Media dirancang menggunakan kombinasi gambar, warna, animasi, dan aktivitas sederhana untuk mendukung stimulasi kemampuan menyusun kata pada anak usia dini.

Analisis data menggunakan analisis tematik dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui proses pengkodean untuk menemukan tema-tema utama terkait pengalaman literasi anak selama menggunakan media Canva. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik, member checking, serta audit proses penelitian. Penelitian juga memperhatikan etika penelitian melalui persetujuan pihak sekolah dan orang tua partisipan sebelum pengumpulan data dilakukan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengalaman Literasi Anak melalui Media Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap pengalaman literasi awal anak usia 4–5 tahun dalam penggunaan media Canva untuk menyusun kata di TK Suwitama Montessori. Analisis data menghasilkan empat tema utama, yaitu: (1) media Canva sebagai ruang bermain literasi, (2) pengalaman emosional anak dalam menyusun kata, (3) relasi sosial anak dengan guru selama pembelajaran digital, dan (4) tumbuhnya rasa percaya diri anak dalam belajar literasi.

Untuk memperjelas pengelompokan tema, hasil penelitian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tema Pengalaman Literasi Anak dalam Penggunaan Media Canva

Tema Utama	Makna Pengalaman
Media Canva sebagai ruang bermain literasi	Anak memaknai belajar sebagai aktivitas bermain visual yang menyenangkan
Pengalaman emosional dalam menyusun kata	Anak mengalami rasa senang, takut salah, malu, dan bangga secara bersamaan
Relasi sosial dan ketergantungan pada guru	Guru menjadi sumber validasi dan rasa aman dalam pembelajaran
Tumbuhnya rasa percaya diri	Pengalaman berhasil menyusun kata membentuk keberanian belajar anak

Media canva sebagai ruang bermain literasi yang menyenangkan. Media Canva menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi gambar, warna, animasi, dan aktivitas interaktif. Anak terlihat lebih antusias ketika menyusun huruf dan mencocokkan gambar dibandingkan penggunaan kartu huruf konvensional. Salah satu anak mengatakan, “Aku mau lagi yang memilih huruf... hurufnya tinggal di

klik.” Temuan ini menunjukkan bahwa anak memaknai pembelajaran literasi sebagai aktivitas bermain visual yang menyenangkan.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Mustikawati [1] dan Hidayaturrohmah, Widayati, Suwanto [2], serta Lestari [21] yang menyatakan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak usia dini. Dalam perspektif fenomenologi, pengalaman belajar anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga keterlibatan emosional dan pengalaman eksploratif selama proses pembelajaran berlangsung. Pengalaman emosional anak dalam menyusun kata. Pengalaman menyusun kata melalui media Canva menghadirkan dinamika emosional yang beragam pada anak. Anak menunjukkan rasa senang dan antusias, tetapi juga rasa takut salah dan malu ketika belum mampu menemukan huruf yang tepat. Salah satu anak berkata, “Takut salah... nanti diketawain.” Namun, terdapat pula anak yang menunjukkan rasa bangga setelah berhasil menyusun kata secara mandiri.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital pada anak usia dini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga dimensi emosional dan sosial. Media Canva membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, namun pengalaman belajar anak tetap dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya kelas selama pembelajaran berlangsung. Relasi sosial dan ketergantungan anak terhadap guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran literasi digital anak usia dini. Sebagian besar anak masih mencari validasi guru sebelum menyusun huruf atau membaca kata. Guru memberikan dukungan melalui pertanyaan sederhana dan arahan verbal yang membantu anak menemukan jawaban secara mandiri.

Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding dan interaksi sosial dalam perkembangan bahasa anak [22]. Media Canva berfungsi sebagai alat bantu visual, sedangkan makna belajar tetap dibangun melalui hubungan interpersonal antara guru dan anak. Tumbuhnya rasa percaya diri melalui pengalaman berhasil. Penggunaan media Canva membantu menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam belajar literasi awal. Anak mulai berani mencoba menyusun kata yang lebih panjang dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu anak mengatakan, “Aku mau coba lagi yang susah.” Pengalaman berhasil menyusun kata membuat anak merasa lebih mampu dan percaya terhadap kemampuan dirinya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa literasi awal tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga pembentukan identitas belajar dan rasa percaya diri anak. Secara konseptual, penelitian ini memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi ruang pengalaman yang mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak usia dini secara bersamaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman literasi awal anak usia dini melalui penggunaan media Canva tidak hanya berkaitan dengan perkembangan kemampuan menyusun kata, tetapi juga membentuk pengalaman emosional, sosial, dan psikologis anak selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan utama memperlihatkan bahwa media visual digital menciptakan ruang belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif bagi anak, tetapi pada saat yang

sama tetap menghadirkan ketegangan emosional berupa rasa takut salah, kebutuhan akan validasi sosial, dan ketergantungan terhadap guru.

Temuan mengenai Canva sebagai ruang bermain literasi memperlihatkan bahwa anak usia dini belajar lebih optimal ketika aktivitas belajar terintegrasi dengan pengalaman bermain visual dan eksploratif dan mendukung perkembangan literasi digital melalui pembelajaran visual interaktif [23]. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mustikawati [1] yang menunjukkan bahwa media Canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolis anak melalui tampilan visual yang menarik. Penelitian Hidayaturrohman, Widayati, dan Suwanto [2] juga menegaskan bahwa bahan ajar berbasis Canva membantu menciptakan pembelajaran membaca awal yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Namun demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa daya tarik visual media bukan hanya meningkatkan perhatian anak, tetapi juga membentuk pengalaman emosional dan rasa keterlibatan anak dalam proses belajar.

Dalam perspektif fenomenologi, pengalaman anak selama menggunakan media Canva menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung melalui pengalaman sadar yang melibatkan tubuh, emosi, dan relasi sosial secara bersamaan [11], [12]. Anak-anak tidak sekadar mengenal huruf dan menyusun kata, tetapi sedang membangun makna tentang keberanian mencoba, rasa takut gagal, dan pengalaman diterima di dalam lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa literasi awal pada anak usia dini memiliki dimensi afektif yang sama pentingnya dengan aspek kognitif.

Temuan mengenai rasa takut salah yang dialami anak memperlihatkan adanya paradoks dalam pembelajaran digital anak usia dini. Di satu sisi, Canva menghadirkan suasana belajar yang santai dan menyerupai permainan. Namun di sisi lain, anak tetap mengalami kecemasan sosial terkait penilaian teman sebaya dan guru. Situasi ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran tidak secara otomatis menghilangkan tekanan emosional dalam proses belajar. Pengalaman belajar anak tetap dipengaruhi budaya kelas, relasi sosial, dan pola komunikasi yang berkembang selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkaya penelitian Novitasari dan Nur'Aini [3] yang sebelumnya lebih menyoroti peningkatan keterlibatan belajar anak melalui media digital tanpa mengeksplorasi dimensi emosional yang muncul selama proses pembelajaran.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberadaan guru tetap memiliki posisi sentral dalam pembelajaran digital anak usia dini. Temuan tersebut memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding dan interaksi sosial dalam perkembangan bahasa anak [22]. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator akademik, tetapi juga menjadi sumber rasa aman emosional bagi anak selama proses belajar berlangsung. Media Canva membantu menyediakan stimulus visual dan aktivitas interaktif, tetapi makna belajar tetap dibangun melalui dialog, arahan sederhana, dan hubungan interpersonal antara anak dan guru.

Selain itu, munculnya rasa percaya diri anak setelah berhasil menyusun kata menunjukkan bahwa pengalaman keberhasilan kecil memiliki pengaruh psikologis yang besar dalam perkembangan literasi awal. Anak mulai melihat dirinya sebagai individu

yang “mampu membaca” dan “berani mencoba”. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan literasi awal tidak hanya diukur dari kemampuan mengenal huruf, tetapi juga dari tumbuhnya identitas belajar dan rasa percaya diri anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian fenomenologi dalam pendidikan anak usia dini dengan menunjukkan bahwa pengalaman literasi digital anak bersifat multidimensional. Literasi awal tidak hanya melibatkan kemampuan bahasa, tetapi juga emosi, relasi sosial, pengalaman bermain, dan pembentukan identitas diri anak. Penelitian ini juga menawarkan perspektif bahwa media digital pada PAUD sebaiknya tidak hanya dinilai berdasarkan efektivitas akademik, tetapi juga berdasarkan bagaimana media tersebut membentuk pengalaman manusiawi anak dalam belajar. Temuan ini juga mendukung pandangan Gomez-Galan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pengalaman interaktif dan pembentukan makna dalam proses belajar [24].

Sebagai peneliti yang berada dalam konteks pendidikan anak usia dini, peneliti menyadari bahwa interpretasi terhadap pengalaman anak dipengaruhi oleh kedekatan sosial dan emosional dengan lingkungan penelitian. Kedekatan tersebut membantu peneliti memahami ekspresi verbal maupun nonverbal anak secara lebih mendalam, tetapi sekaligus menuntut refleksi kritis agar interpretasi data tetap berpijak pada pengalaman autentik partisipan dan tidak terlalu dipengaruhi asumsi subjektif peneliti sendiri.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi awal tidak hanya mendukung kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menyusun kata, tetapi juga membentuk pengalaman emosional, sosial, dan psikologis selama proses belajar berlangsung. Anak memandang Canva sebagai lingkungan belajar yang menyenangkan karena menghadirkan tampilan visual yang menarik, aktivitas bermain, serta interaksi yang mendorong keberanian untuk mencoba. Pengalaman tersebut secara bertahap membantu meningkatkan kepercayaan diri anak dalam kegiatan literasi. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa pengalaman literasi digital anak tidak berkembang secara terpisah, melainkan dipengaruhi oleh dukungan guru yang berperan sebagai pendamping emosional dan sosial selama pembelajaran. Kebaruan utama penelitian ini terletak pada temuan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang pengalaman yang memungkinkan terbentuknya rasa aman, keberanian, interaksi sosial, dan identitas belajar anak. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai literasi digital anak usia dini dengan menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui media digital bersifat multidimensional karena melibatkan keterkaitan antara aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam proses perkembangan anak.

PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada TK Suwitama Montessori yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas, orang tua, serta seluruh anak kelompok TK A yang telah berpartisipasi dan memberikan pengalaman berharga dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing Program Studi Teknologi Pendidikan PAUD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa atas arahan, masukan, dan dukungan akademik selama penyusunan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] D. Mustikawati, "Pengaruh Media Canva terhadap Kemampuan Berpikir Simbolis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK An Nur Tulungagung," *AL-MIKRAJ J. Stud. Islam dan Hum. (E-ISSN 2745-4584)*, vol. 5, no. 01, hal. 907–917, Okt 2024, doi: 10.37680/almikraj.v5i01.6170.
- [2] N. Hidayaturrohmah, M. Widayati, dan S. Suwanto, "Bahan Ajar Literasi Berbasis Canva untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca pada Anak Usia Dini," *J. Educ. Action Res.*, vol. 9, no. 3, hal. 354–363, Agu 2025, doi: 10.23887/jear.v9i3.93589.
- [3] N. Novitasari, A. N. Nur'Aini, dan T. A. Rahman, "Transformasi Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Digital di TK PKK 1 Bangilan," *Wisdom J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 88–99, 2025, doi: 10.21154/wisdom.v6i1.11596.
- [4] M. Musarofah dan S. Watini, "Pengembangan Literasi Digital di Era Teknologi Informasi melalui Channel TV Sekolah," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 2, hal. 261–276, Mei 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i2.618.
- [5] S. Suriyanti, F. Fakhruddin, dan I. Nural, "Kreativitas Guru Mengajar dalam Pengembangan Literasi Peserta Didik di RA Tunas Literasi Qur'ani," IAIN Curup, Curup, Indonesia, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7030/>
- [6] D. Syafitri, "Model Pembelajaran Islam Berbasis Multimedia Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Digital," *AUD Cendekia J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 1, hal. 69–86, Apr 2024, doi: 10.53802/audcendekia.v4i1.586.
- [7] S. Aliyah, "Penggunaan Aplikasi Canva (Coding Warna) dalam Pembuatan Media Pembelajaran di TK Darul Ibnu Mazid Padaherang," *Excell. J. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 2, hal. 91–102, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.alfarabi.ac.id/index.php/excellent/article/view/1133>
- [8] K. Sulaiman, "Plugged dan Unplugged Menyenangkan dalam Mendukung Penguatan Literasi dan Numerasi untuk Anak Usia Dini," *J. Citra Pendidik.*, vol. 5, no. 1, hal. 44–56, 2025, doi: 10.38048/jcp.v5i4.6353.
- [9] D. S. Salsabila, R. Arifani, A. Apriliani, N. Setiawati, S. I. Harianja, dan A. F. Rosyadi, "Implementasi Literasi Digital Melalui Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Canva untuk Anak Usia Dini di TK RA Muslimat NU," *Estungkara J. Pengabd. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 40–52, 2025, doi: 10.22437/est.v4i3.50216.
- [10] N. O. Putri, D. Agustira, N. N. Sabina, A. Az-Zahra, dan S. I. Harianja, "Optimalisasi Literasi Digital Anak Usia Dini di TK An-Nizham Melalui Permainan Edukasi Dari Aplikasi Canva," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 3, no. 10, hal. 5610–5617, Des 2025, doi: 10.59837/jpmba.v3i10.3594.

- [11] Novita Sari Hutapea, Zefanya Putra Julu Manullang, dan Rita Hartati, "Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy: A Transformative Approach in Canva Application," *Fonologi J. Ilmuan Bhs. dan Sastra Ingg.*, vol. 2, no. 4, hal. 154–170, Des 2024, doi: 10.61132/fonologi.v2i4.1227.
- [12] I. Hermansah, J. A. Nurdin, R. Rosmiati, N. Yuningsih, dan D. Darmawan, "Phenomenological Study of Teachers' Perception of Canva in Learning Practices," *JHSS J. Humanit. Soc. Stud.*, vol. 8, no. 3, 2024, doi: 10.33751/jhss.v8i3.11288.
- [13] E. A. Prosek dan D. M. Gibson, "Promoting Rigorous Research by Examining Lived Experiences: A Review of Four Qualitative Traditions," *J. Couns. Dev.*, vol. 99, no. 2, hal. 167–177, Apr 2021, doi: 10.1002/jcad.12364.
- [14] T. Szanto, "Phenomenology and Social Theory," in *The Cambridge Handbook of Social Theory*, Illinois, IL, USA: Cambridge University Press, 2020, hal. 292–316. doi: 10.1017/9781316677445.016.
- [15] J. W. Creswell, *Research Design. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, VII. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books/about/Research_Design.html?hl=id&id=Rkh4EAAAQBAJ
- [16] W. M. Lim, "What Is Qualitative Research? An Overview and Guidelines," *Australas. Mark. J.*, vol. 33, no. 2, hal. 199–229, Mei 2025, doi: 10.1177/14413582241264619.
- [17] M. B. Miles, A. M. Huberman, dan J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.sidalc.net/search/Record/KOHA-OAI-ECOSUR:4757/Description>
- [18] S. Wibowo, M. N. Wangid, dan F. M. Firdaus, "The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools," *J. Educ. Learn.*, vol. 19, no. 1, hal. 431–440, Feb 2025, doi: 10.11591/edulearn.v19i1.21197.
- [19] R. E. Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 36, no. 1, hal. 8, Mar 2024, doi: 10.1007/s10648-023-09842-1.
- [20] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2022.
- [21] D. Lestari dan J. D. Wardani, "An Innovative Strategy for Development Children's Literacy Through Canva Media," in *Proceeding International Summit on Science, Technology, and Humanity*, 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/view/7001>
- [22] D. J. Leong dan E. Bodrova, "Vygotsky's Zone of Proximal Development," *Simply Psychol.*, vol. 2, no. 4, hal. 0–2, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.simplypsychology.org/piaget-vs-vygotsky.html>
- [23] M. R. Budiarti dan W. Wakhudin, "Improving Elementary School Students' Digital Literacy through Culture-Responsive Canva-Based Science Learning," *J. Innov. Res. Prim. Educ.*, vol. 5, no. 1, hal. 285–297, Jan 2026, doi: 10.56916/jirpe.v5i1.2842.
- [24] J. Gomez-Galan, "Media Education as Theoretical and Practical Paradigm for Digital Literacy: An Interdisciplinary Analysis," *Int. J. Media Lit.*, vol. 5, no. 1, hal. 25–39, 2018, doi: 10.48550/arXiv.1803.01677.