

Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini

Fadlan Masykura Setiadi¹

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

Email: fadlanmasykura@stain-madina.ac.id

Khairunnisa²

Institut Agama Islam Negeri Langsa, Indonesia

Email: khairunnisa1456@gmail.com

Abstract

The digital age has brought significant changes in the development of learning media, especially for early childhood. Canva, with its ease of design and interactive features, offers great potential in creating innovative learning media. This article aims to explore the utilization of Canva in the development of Arabic interactive learning media for early childhood. Using a qualitative approach through in-depth interviews, observations, and questionnaires. This study aims to examine the effectiveness of Canva in creating learning materials that are interesting, relevant, and easily understood by early childhood. The results show that Canva is able to increase student engagement, motivate them to learn Arabic, and make it easier for teachers to design learning materials. This article also highlights the gaps in previous research, namely the lack of exploration of the use of Canva in the context of Arabic language learning and the need for media development that suits the characteristics of early childhood.

Keywords: *Canva; Interactive Learning Media; Arabic Language; Early Childhood*

Abstrak

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam pengembangan media pembelajaran, terutama untuk anak usia dini. Aplikasi Canva, dengan kemudahan desain dan fitur interaktifnya, menawarkan potensi besar dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Arab untuk anak usia dini. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam, observasi, dan angket. Penelitian ini hendak mengkaji efektivitas Canva dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka dalam belajar bahasa Arab, serta mempermudah guru dalam mendesain materi pembelajaran. Artikel ini juga menyoroti gap penelitian sebelumnya, yaitu kurangnya eksplorasi penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran bahasa Arab dan perlunya pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci: *Canva; Media Pembelajaran Interaktif; Bahasa Arab; Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Arab memiliki peranan penting dalam pendidikan anak usia dini, terutama di lembaga pendidikan berbasis agama Islam, karena menjadi fondasi utama untuk memahami Al-Qur'an dan nilai-nilai keislaman (Kurniadi, 2024; Saihu, 2022). Namun, mengajarkan bahasa Arab kepada anak usia dini menghadapi tantangan tersendiri. Anak-anak pada tahap ini memiliki rentang

perhatian yang pendek, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik secara visual (Nurhayani & Nurhafizah, 2022). Dalam hal ini, kemajuan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan kebutuhan anak usia dini.

Salah satu aplikasi desain grafis yang memiliki potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva (Widiastuti, 2024). Aplikasi ini tidak hanya ramah pengguna, tetapi juga menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru mendesain media pembelajaran seperti poster alfabet, flashcard kosa kata, hingga video animasi sederhana (Ika, Ninta, & Hadi, 2023). Meskipun Canva mulai banyak digunakan dalam berbagai sektor pendidikan, penelitian yang spesifik mengenai penerapannya dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini masih sangat terbatas. Guru sering kali menghadapi kendala dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, baik karena keterbatasan waktu, keterampilan desain grafis, maupun panduan yang tersedia (Setiadi, Maryati, & Mubharokkh, 2024). Media pembelajaran yang digunakan juga sering kali bersifat monoton dan kurang menarik bagi anak-anak, sehingga menimbulkan pertanyaan bagaimana Canva dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif untuk mendukung penguasaan bahasa Arab anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi Canva dalam mendukung pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang kreatif dan interaktif untuk anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, sekaligus menyediakan panduan praktis bagi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu yang menarik dalam pembelajaran bahasa Arab.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media visual interaktif seperti Kahoot dan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Hariyastuti & Triana, 2024; Karim, 2024). Selain itu, penelitian lain yang dilakukan Azizah, Oktavia, & Mudinillah (2022) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva terbukti membantu proses pembelajaran jarak jauh menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aplikasi lain seperti Kahoot dan Quizizz yang cenderung digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Belum banyak studi yang secara spesifik mengeksplorasi potensi Canva dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih visual dan kreatif, terutama untuk anak usia dini.

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengeksplorasi aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini. Studi ini menggabungkan pendekatan interdisipliner antara teknologi desain grafis dan pedagogi, memberikan panduan praktis bagi guru, serta mengisi celah literatur terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis tetapi juga dampak praktis

yang signifikan bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Creswell, 2014) untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab bagi anak usia dini. Metode ini dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam menggali fenomena secara mendalam, termasuk pengalaman guru dalam mendesain media pembelajaran, respon siswa terhadap materi berbasis Canva, serta dampak yang dihasilkan pada proses belajar mengajar. Penelitian dilakukan di TK Baitul Maqdis Matang Seutui, Kota Langsa sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki fokus pada pengajaran bahasa Arab sebagai bagian dari kurikulumnya. Subjek penelitian meliputi sepuluh guru yang aktif mengajar di TK tersebut serta dua puluh siswa dari kelompok belajar yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

Data dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memantau langsung proses pembelajaran yang melibatkan media berbasis Canva, termasuk interaksi siswa dengan materi dan respon mereka terhadap pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan dengan para guru untuk memahami pengalaman mereka dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan Canva. Selain itu, kuesioner diberikan kepada guru untuk mengeksplorasi persepsi mereka terkait dampak Canva dalam meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan guru, serta kemampuan mendesain media pembelajaran yang relevan.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses analisis dimulai dengan pengkodean data mentah untuk mengidentifikasi kategori utama, diikuti dengan pencarian tema yang relevan, seperti motivasi siswa, keterlibatan guru, dan desain media pembelajaran. Tema-tema ini kemudian diinterpretasikan untuk memahami hubungan dan pola yang muncul, sehingga dapat ditarik kesimpulan dan rekomendasi praktis terkait implementasi Canva dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Media yang Menarik dan Relevan untuk Anak Usia Dini

Desain media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian ini, guru melaporkan bahwa penggunaan Canva sangat membantu dalam pembuatan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak. Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam desain grafis. Dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti warna cerah, font besar, dan ilustrasi menarik, guru dapat membuat materi yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Tabel 1: Jenis Media Pembelajaran yang Dibuat dengan Canva

No.	Jenis Media	Deskripsi	Jumlah Guru yang Menggunakan
1	Poster Alfabet Arab	Poster interaktif dengan huruf hijaiyah	7 dari 10 guru
2	Kartu Kosakata	Flashcard dengan ilustrasi kosakata sehari-hari	6 dari 10 guru
3	Video Animasi	Video sederhana mengenalkan angka dan huruf	4 dari 10 guru
4	Permainan Visual	Aktivitas mencocokkan kosakata dan gambar	3 dari 10 guru

Beberapa jenis media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva meliputi poster alfabet Arab, kartu kosakata bergambar, video animasi sederhana, dan permainan visual. Dari sepuluh guru yang terlibat dalam penelitian, tujuh guru menggunakan poster alfabet Arab yang interaktif dengan huruf hijaiyah, enam guru membuat kartu kosakata berupa flashcard dengan ilustrasi sehari-hari, empat guru memproduksi video animasi sederhana untuk mengenalkan angka dan huruf, serta tiga guru mengembangkan permainan visual berupa aktivitas mencocokkan kata dan gambar. Menurut Nur Nasution, Halimah, & Mahrissa (2023), media Canva memang dirancang untuk menyesuaikan gaya belajar anak yang cenderung visual dan kinestetik, sehingga mampu meningkatkan daya serap dan minat belajar mereka.

Keunggulan penggunaan Canva dalam konteks ini juga dapat dianalisis melalui lensa teori perkembangan kognitif Piaget (1964), yang menekankan pentingnya pengalaman konkret bagi anak usia dini. Anak-anak pada tahap praoperasional, menurut Piaget, belajar paling efektif melalui interaksi langsung dengan objek dan gambar yang konkret (Pakpahan & Saragih, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang kaya akan ilustrasi dan aktivitas visual seperti poster dan flashcard sangat relevan untuk membantu anak memahami konsep bahasa Arab secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media yang interaktif seperti video animasi dan permainan visual juga mendukung perkembangan kognitif anak dengan memberikan stimulasi yang beragam dan memfasilitasi pembelajaran aktif.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Misalnya, studi oleh Fajriyani & Hendra (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dan audio-visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak dalam pembelajaran bahasa asing. Media yang menarik secara visual tidak hanya membantu anak mengingat materi lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka selama proses belajar. Selain itu, teori Multiple Intelligences dari Gardner (1993) menegaskan pentingnya menyediakan berbagai jenis media

yang dapat menjangkau berbagai tipe kecerdasan anak, terutama kecerdasan visual-spasial dan kinestetik, yang dominan pada anak usia dini.

Secara keseluruhan, penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini terbukti efektif dalam menciptakan materi yang menarik, relevan, dan mudah dipahami. Media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan kognitif anak, tetapi juga mendukung gaya belajar mereka yang beragam. Dengan demikian, integrasi teknologi desain grafis sederhana seperti Canva dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi praktis dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab di tingkat usia dini. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam memilih dan mengembangkan media yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak.

2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Keterlibatan siswa merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, keterlibatan siswa diukur melalui observasi langsung dan angket yang diberikan kepada guru, dengan fokus pada perubahan yang terjadi setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam berbagai indikator keterlibatan siswa, yang mencerminkan dampak positif dari penggunaan media digital yang menarik dan interaktif.

Tabel 2: Perbandingan Keterlibatan Siswa dalam Menggunakan Canva

No.	Indikator Keterlibatan	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
1	Fokus terhadap pembelajaran	55	80	+25
2	Antusiasme dalam mengikuti aktivitas	60	85	+25
3	Partisipasi dalam diskusi	50	70	+20

Berdasarkan data yang diperoleh, fokus siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 55% menjadi 80%, antusiasme dalam mengikuti aktivitas naik dari 60% menjadi 85%, dan partisipasi dalam diskusi bertambah dari 50% menjadi 70%. Peningkatan rata-rata sebesar 23,3% pada ketiga indikator tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu memberikan stimulus yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Fitur visual yang kaya, seperti animasi, warna cerah, dan ilustrasi menarik, menjadi faktor utama yang membantu anak-anak lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Temuan di atas sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi media visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media yang interaktif dan menarik secara visual mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori motivasi belajar dari Ryan & Deci (2020) juga mendukung temuan ini, di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif.

Penelitian sebelumnya juga menguatkan hasil ini. Misalnya, studi oleh Mustafa, Alisa, & Pamessangi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan berinteraksi selama proses belajar. Setiadi & Zulpina (2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa keterlibatan siswa merupakan kunci utama dalam pembelajaran bahasa yang efektif, terutama untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab secara aktif.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Media ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan fokus, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi desain grafis dalam pembelajaran bahasa Arab perlu terus dikembangkan dan didukung oleh guru agar dapat memaksimalkan potensi belajar anak usia dini. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan zaman yang semakin mengedepankan pembelajaran berbasis teknologi dan interaktivitas sebagai kunci keberhasilan pendidikan.

3. Analisis Angket Guru Mengenai Penggunaan Canva

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bahasa Arab mendapat respons positif dari para guru yang terlibat dalam penelitian ini. Melalui angket yang diberikan kepada 10 guru, diperoleh data mengenai persepsi mereka terhadap efektivitas Canva dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini di TK Baitul Maqdis Matang Seutui, Kota Langsa.

Tabel 3: Hasil Angket Guru tentang Canva sebagai Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
1	Canva mempermudah proses desain media pembelajaran	80	20	0
2	Media berbasis Canva menarik	90	10	0

	perhatian siswa			
3	Canva mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	70	30	0

Berdasarkan hasil angket di atas menunjukkan bahwa mayoritas guru sangat setuju bahwa Canva mempermudah proses desain media pembelajaran, dengan persentase 80% sangat setuju dan 20% setuju. Hal ini menegaskan bahwa Canva menjadi alat yang praktis dan efisien bagi guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis khusus. Selain itu, 90% guru sangat setuju bahwa media berbasis Canva mampu menarik perhatian siswa, sementara 10% lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Fakta ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang menggunakan Canva memiliki daya tarik visual yang kuat, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Persepsi positif ini juga didukung oleh teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2001), yang menekankan bahwa penggunaan elemen visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Lebih lanjut, 70% guru menyatakan sangat setuju bahwa Canva mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sedangkan 30% setuju. Tidak ada guru yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dianggap efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Temuan ini sejalan dengan studi Shatri & Buza (2017) yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis teknologi, khususnya yang mengintegrasikan visualisasi konten, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Hasil analisis di atas mengindikasikan bahwa Canva bukan hanya alat desain yang praktis, tetapi juga media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Menurut Afianti (2024), dengan kemudahan akses dan fitur yang lengkap, Canva memungkinkan guru untuk berinovasi dalam menyajikan materi bahasa Arab secara kreatif dan efektif. Hal ini penting mengingat tantangan pembelajaran bahasa Arab yang sering kali dianggap sulit dan abstrak oleh siswa, terutama anak usia dini. Dengan media yang menarik dan relevan, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa persepsi positif guru terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Arab menegaskan potensi besar teknologi desain grafis sebagai pendukung pembelajaran modern. Integrasi Canva dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas materi yang disajikan, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi seperti Canva perlu terus dikembangkan agar inovasi pembelajaran dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan guru, dan kualitas media pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini di TK Baitul Maqdis Matang Seutui. Canva membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui media visual yang menarik sekaligus mendorong kreativitas guru dalam mendesain materi yang relevan dan efektif. Sebagian besar guru setuju bahwa Canva memperbaiki daya tarik pembelajaran dan meningkatkan efisiensi pengajaran, meskipun diperlukan pelatihan tambahan untuk memaksimalkan penggunaannya. Penelitian ini menegaskan potensi Canva sebagai alat inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab dan merekomendasikan integrasi sistematisnya dalam kurikulum serta eksplorasi lebih lanjut di konteks pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Azizah, W., Oktavia, N. A., & Mudinillah, A. (2022). The Use of The Canva Application in The Learning of Maharah Kitabah at The Islamic Boarding School Prof. Hamka Maninjau Class VII. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v1i1.2>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Singapore: Sage Publications.
- Fajriyani, W. S., & Hendra, F. (2024). Penggunaan Media Audiovisual Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Arab di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(02), 56–61. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i02.961>
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory and Practice*. New York: Basic Books/Hachette Book Group.
- Hariyastuti, A., & Triana, V. (2024). The effectiveness of using quizizz to improve the achievement of indonesian language learning outcomes on synonyms and antonyms material in grade 5 elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 182–195. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i2.21293>
- Ika, A., Ninta, S., & Hadi, M. S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka The Use Of The Canva Application As A Contemporary Learning Media In The “Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 39–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284>
- Karim, N. A. (2024). Utilization of Quizizz as an Online Learning Media for Early Childhood. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 57–69. <https://doi.org/10.19109/ra.v8i1.23227>

- Kurniadi, A. M. (2024). Urgensi Pendidikan Bahasa Arab untuk Anak-Anak: Investasi Cerdas untuk Masa Depan. *Journal on Education*, 06(04), 22916–22924.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mustafa, Alisa, N., & Pamessangi, A. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 252–260.
- Nur Nasution, W., Halimah, S., & Mahrissa, R. (2023). The Influence of Canva Application Learning Media and Learning Motivation on Students' Islamic Religious Education Learning Outcomes at Panca Budi Elementary School, Medan. *International Journal of Research and Review*, 10(2), 772–783. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>
- Nurhayani, N., & Nurhafizah, N. (2022). Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttub Al Huffazh Payakumbuh. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9333–9343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3598>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April), 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Saihu, M. (2022). The Urgency of Early Childhood Education In The Qur'an And Hadith And Its Relevance With Life In Modern Times. *Jurnal AlifLam: Journal of Islamic Studies and Humanities*, 3(1), 273–290. <https://doi.org/10.51700/aliflam.v3i1.301>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24432>
- Setiadi, F. M., & Zulpina, Z. (2022). Pelatihan Penguatan Maharah Kalam Bagi Santri Pondok Pesantren Darut Tarbiyah Mandailing Natal. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(3), 319–326. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i3.98>
- Shatri, K., & Buza, K. (2017). The Use of Visualization in Teaching and Learning Process for Developing Critical Thinking of Students. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.26417/ejser.v9i1.p71-74>
- Widiastuti, D. E. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in

English learning at vocational school. *English Learning Innovation (Englie)*, 5(2), 264–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>