

**KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN CANVA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF PADA ANAK
KELOMPOK B TK TELADAN YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh:

Checar Dwi Arsi

22104030045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA 2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Assalamualaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Checar Dwi Arsi
NIM : 22104030045
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul Kreativitas Guru dalam Menggunakan Canva Sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B Tk Teladan Yogyakarta adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dan dirujuk sumbernya.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyusun.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 13 Mei 2026

Yang menyatakan,



Checar Dwi Arsi

NIM. 22104030045

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi

Lamp : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Checar Dwi Arsi

NIM : 22104030045

Judul Skripsi : Kreativitas Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 25 Juni 2026

Pembimbing,

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I.,

M.Pd.

NIP. 19800131 200801 1 005

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Checar Dwi Arsi
Tempat dan Tanggal Lahir : Magelang, 4 Juni 2004
NIM : 22104030045
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Bantul, Yogyakarta
No. HP : 089674183238

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Mei 2026

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIDIGRA
YOGYAKARTA




Checar Dwi Arsi
NIM. 22104030045

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2302/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF PADA ANAK KELOMPOK B TK TELADAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CHECAR DWI ARSI
Nomor Induk Mahasiswa : 22104030045
Telah diujikan pada : Jumat, 03 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6a6710c84ec33

Ketua Sidang

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a66f1c1d8cd8

Penguji I

Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a5d7f45884d65

Penguji II

Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a6710c849b5f

Yogyakarta, 03 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

MOTTO

خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ إِفْرَأْ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”

(QS. Al-Alaq: 1)



HALAMAN PERSEMBAHAN

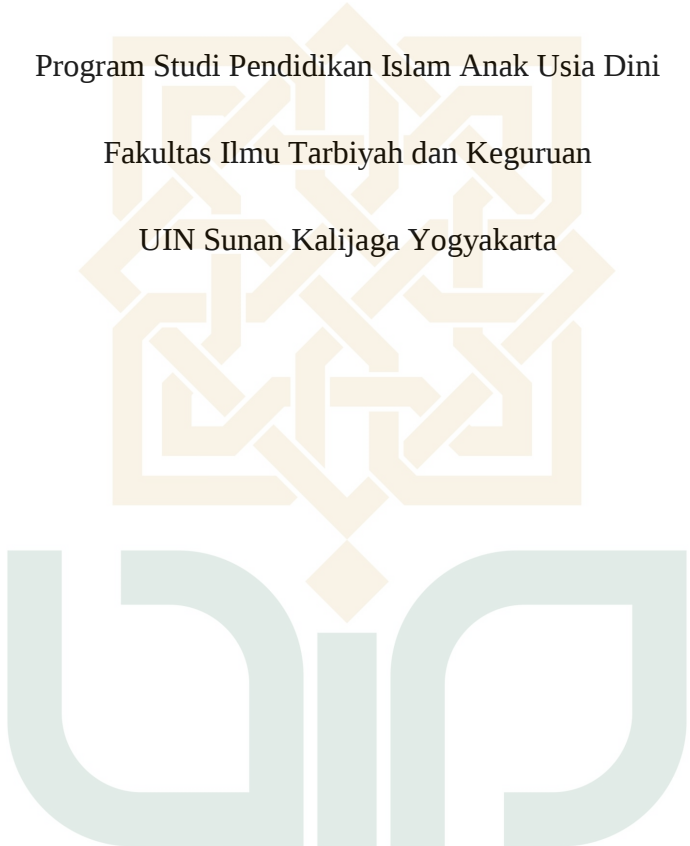
Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas curahan kasih sayang dan juga rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Kreativitas Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta”** dengan baik. Disusunnya penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Kemudian tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga dan juga sahabat-sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dan penuh dengan tantangan yang harus dilalui. Tanpa adanya dukungan dari semua pihak yang telah memberikan bantuan, skripsi ini tentu tidak akan dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A selaku Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini atas dukungan, kebijakan, serta arahan yang telah diberikan dalam mendukung kelancaran studi dan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hafidh ‘Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini atas bantuan dan koordinasi akademik yang telah mempermudah proses administrasi dan penyusunan skripsi.
5. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan dukungan selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya dan pengalaman akademik selama perkuliahan berlangsung.

7. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2022 (MAZMEERA) yang telah memberikan dukungan dan pengalaman menyenangkan selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
8. Ucapan terima kasih kepada pihak sekolah TK Teladan Yogyakarta yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan atas kerja sama serta partisipasi selama proses penelitian berlangsung.
9. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Ridayati dan Bapak Kemanto selaku orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang, dukungan baik secara moral maupun material, serta doa yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kakak penulis, Mbak Rima yang dengan sabar memberikan arahan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Neristya Tejaningrum, Yasmin Aulia Balqis, Aidah Wahyu Ningrum sahabat penulis selama perkuliahan dan Sanny Diva Aulia sahabat penulis selama masa SMA yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan semangat selama ini. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman menyenangkan, cerita, canda, dan tawa, serta motivasi yang selalu diberikan dalam setiap proses yang dilalui penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
12. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas usaha, kesabaran, dan semangat dalam menyelesaikan setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih karena tetap bertahan dan terus berjuang meskipun menghadapi berbagai tantangan. Semoga penulis senantiasa diberikan kekuatan, kebahagiaan, dan kemudahan dalam meraih cita-cita di masa mendatang. Aamiin.

Penulis hanya dapat memanjatkan doa agar semua kebaikan yang telah dilakukan oleh semua pihak dibalas oleh Allah SWT. Penulis juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk dunia pendidikan, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik demi kesempurnaan penelitian ini.

Yogyakarta, 13 Mei 2026

Penulis,

Checar Dwi Arsi

NIM. 22104030045

ABSTRAK

CHECAR DWI ARSI. Kreativitas Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta. **Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B TK Teladan Yogyakarta dan menggambarkan indikasi minat membaca huruf anak selama penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini terdiri dari dua guru kelas B dan anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan Canva terlihat dari kemampuan guru merancang dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik, seperti *flashcard*, poster alfabet, lembar kerja anak, buku cerita bergambar, dan permainan huruf yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Penerapan media pembelajaran berbasis Canva dilakukan melalui tahap perencanaan dan pelaksanaan yang sistematis, mulai dari penentuan tema, tujuan pembelajaran, pemilihan desain media, hingga penggunaan media dalam kegiatan membaca huruf. Penggunaan Canva memberikan respon positif terhadap anak yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, fokus, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca huruf. Selain itu, penggunaan media Canva mampu mendukung minat membaca huruf anak karena pembelajaran jadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan guru dalam menggunakan Canva, keterbatasan fitur tertentu, serta kesulitan mencari ide desain yang sesuai, guru mengatasinya melalui kolaborasi antar guru, berbagi media pembelajaran, mengikuti workshop, serta memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung kreativitas guru dalam merancang pembelajaran membaca huruf yang lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi lembaga PAUD dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat literasi anak sejak dini.

Kata kunci: kreativitas guru, Canva, media pembelajaran, minat membaca huruf, anak usia dini.

ABSTRACT

CHECAR DWI ARSI. Teacher Creativity in Using Canva as a Learning Media for Reading Letters for Group B Children at TK Teladan Yogyakarta. **Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Education and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

This study aims to describe teachers' creativity in using Canva as a learning medium for reading letters for children in Group B of Teladan Kindergarten Yogyakarta and to describe indications of children's interest in reading letters during the use of the media. This study used a qualitative method with a descriptive approach. The subjects of this study consisted of two class B teachers and children in Group B at Teladan Kindergarten Yogyakarta. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis used data condensation techniques, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the study showed that teachers' creativity in using Canva was evident in their ability to design and develop various engaging learning media, such as flashcards, alphabet posters, children's worksheets, picture storybooks, and letter games tailored to the characteristics of early childhood. The implementation of Canva-based learning media was carried out through systematic planning and implementation stages, starting from determining the theme, learning objectives, selecting media designs, and using the media in letter reading activities. The use of Canva provided a positive response from children, demonstrated by increased attention, focus, enthusiasm, and active involvement in letter reading activities. In addition, the use of Canva media was able to support children's interest in letter reading because learning became more interesting, fun, and not monotonous. Although there were several obstacles, such as differences in teacher abilities in using Canva, limitations on certain features, and difficulty finding appropriate design ideas, teachers overcame these through collaboration between teachers, sharing learning media, participating in workshops, and utilizing school-provided facilities.

The implications of this research indicate that Canva can be an alternative technology-based learning medium that supports teacher creativity in designing more engaging and meaningful literacy lessons for early childhood. The results of this study can also serve as a reference for early childhood education institutions in optimizing the use of digital technology to improve the quality of learning and children's interest in literacy from an early age.

Keywords: teacher creativity, Canva, learning media, literacy interest, early childhood.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
SURAT PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan	4
D. Kegunaan Penelitian	4
E. Kajian Teori.....	5
1. Kreativitas Guru.....	5
2. Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran.....	13
3. Minat Membaca Huruf pada Anak Usia Dini	23
F. Kajian Teori yang Relevan.....	37
G. Kerangka Berpikir.....	44
BAB II METODE PENELITIAN.....	46
1. Jenis Penelitian.....	46
2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46

3.	Sumber Data.....	47
4.	Subjek Penelitian	48
5.	Teknik Pengumpulan Data.....	49
6.	Teknik Analisis Data	50
7.	Teknik Keabsahan Data	52
8.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	53
BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN		56
A.	Paparan Data	56
1.	Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Huruf pada Anak Kelompok B di TK Teladan Yogyakarta	56
2.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B di TK Teladan Yogyakarta	60
3.	Kendala Guru dalam Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B di TK Teladan Yogyakarta	71
4.	Upaya Guru Mengatasi Kendala Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak	74
BAB IV PEMBAHASAN.....		78
A.	Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta	78
1.	Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Membaca Huruf.....	78
2.	Bentuk Kreativitas Guru dalam Penggunaan Canva.....	80
3.	Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Membaca Huruf.....	82
B.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta	84
1.	Perencanaan Penggunaan Media Canva	84
2.	Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Canva	86
3.	Respon Anak terhadap Penggunaan Media Canva	89
C.	Kendala dan Upaya dalam Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran.....	91
1.	Kendala Guru dalam Penggunaan Canva	91
2.	Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala Penggunaan Canva	93
BAB V PENUTUP.....		96
A.	Kesimpulan	96
B.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN.....		108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Kreativitas Guru	8
Tabel 1. 2 Indikator Minat Membaca Anak	28
Tabel 1. 3 Matriks Triangulasi	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 3. 1 Ebook	57
Gambar 3. 2 Buku Cerita Bergambar.....	57
Gambar 3. 3 <i>Worksheet</i>	57
Gambar 3. 4 Flashcard	58
Gambar 3. 5 RPP Tema Alat Transportasi Sekitarku	62
Gambar 3. 6 Anak Mengerjakan <i>Worksheet</i>	64
Gambar 3. 7 Anak Membaca Kalimat Sederhana	65
Gambar 3. 8 Guru Bercerita dan Memberikan Pertanyaan Pematik.....	66
Gambar 3. 9 Hasil Lembar Kerja Anak	68
Gambar 3. 10 Skema Penerapan Media Bebas Canva	71
Gambar 3. 11 Skema Kendala Penggunaan Canva.....	74
Gambar 3. 12 Skema Upaya Guru Mengatasi Kendala Penggunaan Canva	77



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Penelitian	108
Lampiran 2. Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas	112
Lampiran 3. Pedoman Wawancara untuk Waka Kurikulum	113
Lampiran 4. Pedoman Observasi untuk Guru Kelas B	114
Lampiran 5. Pedoman Observasi untuk Siswa	115
Lampiran 6. Pedoman Dokumentasi	116
Lampiran 7. Transkrip Wawancara	118
Lampiran 8. Daftar Sarana dan Prasarana	142
Lampiran 9. Struktur Organisasi TK Teladan Yogyakarta	143
Lampiran 10. Surat Penunjukkan Pembimbing	144
Lampiran 11. Bukti Seminar Proposal	145
Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian	146
Lampiran 13. Sertifikat TOEFL/TOEC	147
Lampiran 14. Sertifikat IKLA	148
Lampiran 15. Sertifikat ICT	149
Lampiran 16. Sertifikat PBAK	150
Lampiran 17. Sertifikat User Education Perpustakaan	151
Lampiran 18. Sertifikat PKTQ	152
Lampiran 19. Sertifikat KKN Reguler	153
Lampiran 20. Riwayat Hidup	154
Lampiran 21. Lembar Expert Judgement	155

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan tahap awal yang mendasar pada perkembangan dan pertumbuhan seluruh kehidupan manusia. Masa ini sering disebut sebagai *The Golden Age* atau masa keemasan, yang menjadi landasan utama bagi perkembangan anak di masa yang akan datang (Herman dkk., 2025). Pada masa ini, anak memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyerap informasi dan pengalaman dari lingkungan sekitarnya. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Salah satu cara menstimulasi anak yaitu dengan memasukkan anak ke dalam lembaga pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia 0-6 tahun untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani ketika memasuki jenjang selanjutnya sudah siap. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pembinaan yang dimulai dari usia 0 sampai 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Arifudin, 2021).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini adalah perkembangan bahasa, khususnya kemampuan keaksaraan awal. Pengenalan huruf menjadi dasar penting dalam perkembangan kemampuan membaca dan menulis anak. Vygotsky mengemukakan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan ide, mengajukan pertanyaan, dan menciptakan kategori serta konsep yang diperlukan untuk berpikir. Keaksaraan merupakan salah satu elemen dari perkembangan bahasa anak yang berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca dasar sebelum mereka memasuki sekolah dasar (Nadila dkk., 2020). Pada anak usia dini, kemampuan membaca berkembang melalui pengenalan huruf, bunyi huruf, suku kata, hingga kata sederhana sebagai bekal sebelum memasuki sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran membaca permulaan

perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar mereka tertarik dan terlibat aktif saat proses belajar.

Pentingnya kemampuan membaca sejak dini juga berkaitan dengan kondisi literasi masyarakat Indonesia yang masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan data dari Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM), skor Indonesia pada tahun 2022 adalah 64,48 dari skala 1-100 (“Indeks Literasi Indonesia,” 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa budaya literasi masih perlu diperkuat sejak usia dini melalui pembiasaan membaca yang dilakukan secara menyenangkan dan berkelanjutan.

Dalam pembelajaran anak usia dini, keberhasilan mengenalkan membaca permulaan tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga pada kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar. Guru dituntut mampu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga kegiatan belajar menjadi menarik, bermakna, dan mampu menarik perhatian anak. Kreativitas guru sangat penting karena media yang sama dapat memberikan hasil yang berbeda bergantung pada bagaimana guru merancang, memodifikasi, dan menggunakannya dalam pembelajaran. Sehingga keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media, tetapi juga oleh kemampuan pedagogis guru dalam memanfaatkannya.

Namun dalam praktiknya masih ditemukan penggunaan media yang kurang variatif, seperti lembar kerja anak (LKA) dan buku membaca yang didominasi tampilan hitam putih sehingga kurang menarik perhatian anak. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan antusiasme dan minat anak dalam kegiatan membaca permulaan. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif agar kegiatan belajar sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas visual, berwarna, dan interaktif.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan guru adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Alfian dkk., 2022). Berbagai fitur seperti ilustrasi, gambar, warna, template, dan elemen visual memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran membaca permulaan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak. Dengan demikian, Canva bukan sekedar aplikasi

desain, namun menjadi salah satu sarana yang dapat mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Di TK Teladan Yogyakarta penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah diterapkan sejak masa pandemi COVID-19 dan masih dimanfaatkan hingga saat ini sebagai salah satu media pendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, penggunaan Canva membantu menghadirkan media pembelajaran yang lebih berwarna, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Media yang dibuat melalui Canva digunakan untuk mendukung kegiatan pengenalan huruf dan membaca awal sehingga anak lebih antusias dibandingkan ketika menggunakan buku membaca atau LKA yang cenderung monoton.

Meskipun demikian, kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva masih menarik untuk diteliti lebih lanjut. Setiap guru memiliki kemampuan, strategi, ide, dan cara yang berbeda dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva. Perbedaan tersebut memengaruhi bagaimana media digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan di kelas. Selain itu, guru juga menghadapi berbagai kendala dalam merancang dan menerapkan media digital sehingga diperlukan berbagai upaya untuk mengatasinya. Maka dari itu, kreativitas guru menjadi aspek penting yang perlu dikaji agar diketahui bagaimana guru merancang, mengembangkan, menerapkan, serta mengoptimalkan Canva sebagai media pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian mengenai Canva berfokus pada efektivitas atau manfaat Canva sebagai media pembelajaran. Sedangkan, penelitian yang secara khusus mengkaji kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva pada pembelajaran membaca permulaan di pendidikan anak usia dini masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Kreativitas Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai uraian yang ditulis peneliti, maka rumusan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kreativitas guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran membaca permulaan serta indikasi minat membaca huruf anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dan bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan Canva sebagai media pembelajaran membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta?

C. Tujuan

Peneliti memiliki tujuan agar mengetahui rumusan masalah yang diteliti. Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta.
2. Untuk menggambarkan penerapan media pembelajaran berbasis Canva serta indikasi minat dalam pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta.
3. Untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru serta upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala penggunaan Canva sebagai media pembelajaran membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis karena dilakukan untuk membuat penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain dan pembaca, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini, dengan

menambah wawasan mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran huruf. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain serta memberikan informasi bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di lembaga PAUD.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan di TK Teladan Yogyakarta, memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya serta memberikan pemahaman dan informasi sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

a. Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu menambah aset keilmuan bagi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta memperkaya referensi yang nantinya dapat digunakan oleh berbagai kalangan pembaca.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi guru dalam mengembangkan kreativitas melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran huruf, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini selain untuk memenuhi syarat tugas akhir juga diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, serta dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa.

E. Kajian Teori

1. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari istilah dasar kreatif (*creative*), yang berarti memanfaatkan hasil ciptaan atau kreasi yang baru atau yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya (Muhammad Jauhar, 2011) dikutip oleh (Humaidi & Sain, 2020). Menurut (Slameto,

2010) dikutip oleh (Siburian dkk., 2023) pengertian kreativitas berkaitan dengan penemuan sesuatu, tentang kemampuan menciptakan hal baru dengan memanfaatkan sesuatu yang sudah ada.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kekreatifan. Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir. Definisi kreativitas menurut James J. Gallagher (1985) adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh seseorang yang menghasilkan gagasan atau produk baru, atau menggabungkan keduanya, yang pada akhirnya akan melekat di dirinya (Laras Sakti, 2024). Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memanfaatkan pengetahuan, imajinasi, dan pengalaman yang dimiliki untuk menciptakan sesuatu yang otentik, bermanfaat, serta memiliki nilai bagi diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Clark Mostakis kreativitas adalah pengalaman dalam mengekspresikan dan merealisasikan identitas seseorang dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri dengan alam, dan orang lain (Rachmawati & Kurniati, 2012) dikutip oleh (Qorib, 2022). Utami Munandar juga mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, asosiasi baru, berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sebelumnya sudah ada menjadi hal-hal yang bermanfaat dan bermakna (Munandar, 1999).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menciptakan ide produk baru yang otentik dan memiliki nilai kegunaan. Hasil dari ide produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran, yang tidak hanya berupa perangkuman, tetapi juga melibatkan pembentukan pola baru serta penggabungan informasi yang didapat dari pengalaman sebelumnya.

b. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan salah satu kunci yang harus diterapkan oleh guru untuk memberikan layanan pendidikan yang optimal sesuai dengan kemampuan dan

keahlian khusus dalam bidang keguruan. Sebagai penyedia layanan pendidikan melalui kegiatan mengajar, guru melaksanakan aktivitasnya dalam konteks pendidikan yang berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan evaluator (Humaidi & Sain, 2020).

Salah satu faktor pendorong motivasi belajar adalah kreativitas guru. Seorang guru yang kreatif mampu mengembangkan kemampuannya, menciptakan ide-ide baru, serta menerapkan metode pengajaran yang inovatif. Untuk menumbuhkan kreativitas diperlukan upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah, seperti supervisi, pembinaan, pengembangan, pemberian penghargaan, dan penciptaan suasana kerja yang menyenangkan. Selain itu, guru juga perlu melakukan upaya sendiri, seperti memperluas wawasan, mengembangkan lingkungan fisik pembelajaran, meningkatkan keterbukaan, dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Ambya dkk., 2024).

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran berdasarkan pendapat (Suhendra dkk., 2021), menunjukkan bahwa guru dapat merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan orisinal (hasil ciptaan sendiri), atau dapat juga berupa modifikasi dari berbagai strategi yang telah ada, sehingga menciptakan bentuk yang baru. Kreativitas seorang guru merujuk pada upaya guru untuk mengembangkan strategi pengajaran yang baru berdasarkan pemikirannya sendiri, atau bisa juga berupa modifikasi dari berbagai strategi yang sudah ada, sehingga menghasilkan bentuk pembelajaran yang lebih variatif (Jumri & Damara, 2020).

Berdasarkan teori Guilford (Rezieka dkk., 2021), kreativitas muncul melalui beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut mencakup *fluency*, yaitu ketangkasan dan kelancaran guru untuk menghasilkan berbagai ide pembelajaran yang kreatif. Aspek berikutnya adalah *flexibility* atau fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menyesuaikan dan menyajikan berbagai alternatif metode atau media. Aspek ketiga adalah *originality* atau originalitas yaitu kemampuan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang unik dan berbeda. Aspek keempat adalah elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk mengembangkan ide secara lebih mendetail sehingga menghasilkan media atau kegiatan belajar yang lebih bermakna.

Tabel 1. 1 Indikator Kreativitas Guru

No	Aspek Kreativitas	Indikator	Deskripsi
1.	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Kelancaran menghasilkan ide pembelajaran	Guru dapat menciptakan ide kegiatan, strategi, dan media pembelajaran dengan cepat dan beragam untuk meningkatkan minat baca huruf anak.
2.	<i>Flexibility</i> (Flexibilitas)	Variasi metode dan media pembelajaran	Guru dapat memanfaatkan dan menyesuaikan berbagai metode, pendekatan, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan karakteristik anak.
3.	<i>Originality</i> (Keaslian)	Keunikan ide pembelajaran	Guru dapat merancang strategi, aktivitas, atau media pembelajaran yang inovatif, khas, dan berbeda dari metode pembelajaran yang biasa diterapkan.
4.	<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	Pengembangan ide secara rinci	Guru dapat mengembangkan konsep pembelajaran secara mendalam, terorganisir, dan rinci sehingga menghasilkan kegiatan atau media pembelajaran yang lebih signifikan.

Sumber: Rezieka, dkk (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

Berdasarkan tabel 2.1 dapat dipahami bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran tercermin melalui kelancaran dalam menghasilkan ide, fleksibilitas

dalam menyesuaikan metode dan media, keaslian dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, serta elaborasi dalam mengembangkan ide secara rinci. Keempat aspek tersebut mencerminkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

Dalam proses pembelajaran, guru memainkan peran penting sebagai perancang dan pelaksana kegiatan belajar yang menarik serta bermakna bagi siswa. Agar tujuan tersebut tercapai, guru diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam mengelola pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal. Bentuk kreativitas guru dalam pembelajaran menurut (Rahma Sari & Jarkawi, 2022) adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran mencakup pemilihan strategi, metode, dan pemanfaatan model serta media pembelajaran.
2. Seorang guru yang aktif dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari kemampuannya untuk merekayasa dan memberikan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik siswa serta kemampuan yang dimiliki oleh guru.
3. Kesadaran guru mengenai makna dan esensi belajar, pembelajaran yang berfokus pada siswa, prinsip belajar yang berlandaskan pengalaman, pengembangan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional, serta kerjasama di antara siswa.
4. Guru melakukan inovasi untuk mencapai kompetensi professional.

Sedangkan menurut pendapat (Andhika & Wahyuni, 2020) bentuk kreativitas guru meliputi :

1. Penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti media audio, audio visual, gambar, dan lain-lain.
2. Penerapan berbagai strategi pengajaran, termasuk diskusi, kelompok, tanya jawab, ceramah, penugasan, dll.
3. Pengelolaan kelas yang beragam

Dari penjelasan tersebut, dapat dibuktikan bahwa bentuk kreativitas guru dimulai dari perencanaan pembelajaran yang mencakup pemilihan metode, strategi, dan media pembelajaran, proses pembelajaran yang aktif dan memberikan pengalaman kepada

siswa, pengelolaan kelas yang efektif, serta profesionalisme guru dalam melakukan inovasi.

c. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Agar kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat berkembang, seorang guru perlu memiliki kreativitas yang dapat mendukung serta meningkatkan kemampuan anak. Kreativitas seorang guru dapat dikenali melalui beberapa ciri yang terlihat, terutama dalam hal kesiapan mereka untuk mengajar. Hal ini mencakup persiapan yang dilakukan sebelum mengajar, proses saat mengajar, hingga penilaian yang diberikan kepada peserta didik. Menurut (Syamsu & Nurihsan, 2005) dikutip oleh (Erni Ropidianti Sianturi dkk., 2024) ciri-ciri guru yang kreatif antara lain :

1. Guru harus memiliki gagasan yang luas dan tidak mudah menyerah pada rintangan yang ada.
2. Guru diharapkan memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mampu berkarya.
3. Guru harus berfungsi sebagai penyemangat bagi peserta didik.
4. Seorang guru diharapkan dapat menilai perilaku dan karya peserta didik dari berbagai aspek.
5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Ciri-ciri kreativitas guru menurut Binham (2012) yang dikutip oleh (Sumianto & Aprinawati, 2021) adalah :

1. Mampu Menciptakan Ide Baru
Seorang guru selalu menghadirkan ide-ide yang menarik dan bermanfaat baik untuk siswa maupun untuk komunitas di sekolah. Ide yang muncul bisa jadi merupakan ide yang spontan atau ide yang telah direncanakan sebelumnya.
2. Fleksibel
Guru dapat bersikap fleksibel baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam mengarahkan siswa dalam belajar terkait kondisi yang dihadapi siswa saat itu namun guru tetap memegang prinsip. Guru dapat memahami keinginan siswa

namun tetap dapat mengambil keputusan dan menerapkan peraturan yang telah disepakati.

3. Tampil Beda

Guru yang memiliki penampilan yang berbeda biasanya lebih disukai oleh siswa dan selalu menunjukkan sesuatu yang unik dibandingkan dengan guru lainnya, baik dalam metode pengajaran maupun dalam cara berpakaian atau berpenampilan.

4. Mudah Bergaul

Guru selalu dapat menempatkan diri di hadapan siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan tujuan agar siswa merasa nyaman dan dekat dengan guru

5. Menyenangkan

Untuk meningkatkan minat belajar siswa agar tidak merasa tegang, guru selalu berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru menciptakan permainan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diselengi dengan cerita humor atau cara lain yang menyenangkan bagi siswa.

6. Cekatan

Guru yang cekatan adalah guru yang selalu responsif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan baik dan tidak menunda-nunda. Biasanya, guru yang kreatif dan cekatan mudah membantu orang lain yang membutuhkan.

7. Suka Melakukan Eksperimen

Guru selalu melakukan percobaan dalam penggunaan media pengajaran, menerapkan metode baru, dan kemudian mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan untuk menentukan efektivitasnya. Jika sudah baik, metode tersebut akan diteruskan, apabila belum berhasil perbaikan dalam pengajaran akan dilakukan.

Beberapa sumber yang sudah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas guru dapat dilihat dari cara guru melaksanakan proses pembelajaran dengan pendekatannya sendiri yang mencerminkan kreativitas. Seorang guru yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak takut untuk gagal dalam mencoba hal-hal baru. Dalam kreativitas nya, guru mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Setiap individu memiliki kreativitas yang terus tumbuh dan berkembang melalui proses yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kreativitas muncul sebagai akibat dari kemampuan yang dimiliki serta minat yang tinggi terhadap bidang pekerjaan yang dijalani, sebagaimana diungkapkan (Wijaya & Cece, 1991) yang dikutip oleh (Monawati. & Fauzi., 2018). pertumbuhan kreativitas di kalangan guru dipengaruhi oleh beberapa aspek, antara lain:

1. Iklim kerja yang mendukung para guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan tugas.
2. Kerjasama yang baik antara sesama personil pendidikan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
3. Pemberian kepercayaan kepada guru untuk mengembangkan diri dan menampilkan karya serta gagasan kreatif mereka.
4. Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap usaha yang bersifat positif bagi guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
5. Penyerahan kewenangan yang cukup besar kepada guru dalam melaksanakan tugas dan menyelesaikan masalah yang muncul dalam pelaksanaan tugas.
6. Pemberian kesempatan kepada guru untuk berpartisipasi dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan di sekolah, khususnya yang berhubungan dengan peningkatan prestasi belajar.

Faktor internal yang mempengaruhi kreativitas guru mencakup pengalaman mengajar, motivasi, dan tingkat pendidikan. Amabile (1996) menyatakan bahwa guru dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung menunjukkan kreativitas yang lebih baik dalam proses pengajaran. Sementara itu, faktor eksternal yang mendukung kreativitas guru meliputi dukungan dari institusi Pendidikan, ketersediaan sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar yang mendukung. Svinicki dan McKeachie (2011) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi ajar (Hilmawan & Roziqin, 2025).

Menurut (A.Z. Mulyana, 2010) yang dikutip oleh (Jauharoh, 2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang menghambat kreativitas guru, yaitu :

1. Kesombongan, seseorang yang memiliki sifat sombong akan menghalangi kreativitasnya. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa orang lain memiliki kemampuan yang lebih rendah, sehingga ia enggan untuk belajar dari orang lain. Kesombongan identic dengan menutup diri terhadap segala kemajuan yang ada.
2. Putus asa, salah satu sifat yang seharusnya tidak dimiliki oleh seorang guru adalah putus asa. Sikap putus asa dapat mengganggu perkembangan profesi dan kreativitas seorang guru.
3. Pandangan yang sempit, perkembangan teknologi yang pesat saat ini harus diikuti dengan baik oleh para guru. Kehadiran teknologi seharusnya memudahkan guru dalam memperluas wawasan, bukan malah memaksakan untuk tetap menggunakan metode lama yang kurang efektif. Seorang guru dengan pandangan sempit akan membatasi dirinya sendiri, tetap menggunakan cara lama, dan menolak untuk mencoba metode baru dalam mengatasi masalah.

2. Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu yang dapat mempermudah pekerjaan. Setiap individu tentu menginginkan agar pekerjaan yang dilakukannya dapat diselesaikan dengan baik dan menghasilkan kepuasan. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa gambar, modul, buku teks, alat-alat teknologi, dan sejenisnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi. Istilah media berasal dari Bahasa Latin '*medius*' yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Rifa'i dkk., 2022). Media jika dipahami secara umum adalah manusia, materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah berfungsi sebagai media (Pangalila dkk., 2024).

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pemahaman yang berbeda. Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audio visual dan peralatannya. Media seharusnya bisa dimanipulasi,

terlihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut, yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berlangsung (Sapriyah, 2019).

Menurut Aprida dan Muhammad Darwis yang dikutip (Yolandasari, 2020) pembelajaran dipahami sebagai usaha untuk menumbuhkan dan mendorong siswa dalam menjalani proses belajar dengan cara mengatur dan mengintegrasikan dengan lingkungan di sekitarnya. Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiomo dikutip oleh (Elpika, 2024) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk menciptakan pembelajaran aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Definisi ini cukup luas dan mendalam, mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai (Mahardika dkk., 2021).

Dalam penggunaan media pembelajaran, agar media tersebut dimanfaatkan dengan baik untuk mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Menurut (Kristanto, 2016) yang dikutip (Maharani & Nasuha, 2024), terdapat lima prinsip yang perlu diperhatikan: media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media yang digunakan harus relevan dengan materi pendidikan, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pendidikan, kepentingan, bahan, kebutuhan, dan kondisi siswa, media yang digunakan harus mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas, dan media yang digunakan harus

sesuai dengan kemampuan kerja guru. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, penggunaan media Pendidikan dapat dilakukan secara efektif dan efisien untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan berbagai perspektif dari para ahli, dapat diambil kesimpulan jika media pembelajaran meliputi semua bentuk alat, sarana, atau perantara yang berfungsi untuk mempermudah proses penyampaian pesan dan materi dari pendidik ke peserta didik. Media tidak hanya sebatas pada alat bantu visual dan audio visual, namun mencakup manusia, benda, lingkungan dan metode yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dalam penggunaannya bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan efisien sehingga siswa bisa memahami materi lebih mudah dan mendalam. Dengan demikian, media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, memperkaya pengalaman belajar, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Jenis dan Fungsi Media Pembelajaran di PAUD

Seorang guru harus mampu memilih salah satu media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan atau penggunaan media tersebut harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar, menurut (Satinawati, 2018) terdapat beberapa kategori media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran secara umum, yaitu:

1. Media visual, media ini merupakan media yang dapat dilihat oleh semua orang. Melalui media visual, kita mengandalkan indra penglihatan agar dapat menerima pesan yang disampaikan. Media ini mampu menumbuhkan minat peserta didik dan menciptakan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Contohnya: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga, dan lain-lain.
2. Media audio, media audio adalah media yang menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui indra pendengaran. Media ini dapat memberikan informasi yang menarik karena mampu menyampaikan informasi dengan lebih detail dan jelas.

Contohnya : suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara atau CD, dan sebagainya.

3. Media audio visual, media ini dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini mengaktifkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, sehingga media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena mencakup kedua jenis media. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, video, youtube, dan media yang saat ini sedang populer.
4. Multimedia adalah semua jenis media yang terintegrasi menjadi satu, yaitu media gabungan antara audio, visual, video, dan teks yang berfungsi sebagai saluran pesan atau informasi. Contohnya: internet, belajar menggunakan media internet berarti mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Terdapat berbagai pandangan mengenai fungsi media pembelajaran menurut para ahli pendidikan. Fungsi media dalam proses belajar mengajar merupakan elemen yang sangat krusial dalam menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran

1. Mcknow dalam bukunya yang berjudul *“Audio Visual Aids To Instruction”* menyebutkan empat fungsi media. Keempat fungsi media pembelajaran tersebut adalah:
 - a. Mengubah fokus pendidikan formal
 - b. Membangkitkan motivasi belajar
 - c. Memberikan kejelasan
 - d. Memberikan stimulus belajar
2. Rowntee mengemukakan bahwa fungsi media dalam pembelajaran terdiri dari enam aspek, antara lain:
 - a. Mendorong motivasi belajar
 - b. Mengulang materi yang telah dipelajari
 - c. Menyediakan stimulus belajar
 - d. Mengaktifkan respon siswa
 - e. Memberikan umpan balik secara cepat
 - f. Mendorong Latihan yang sesuai

3. Kemp & Dayton menyatakan bahwa media dalam pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu:
 - a. Memotivasi minat atau tindakan
 - b. Menyajikan informasi
 - c. Memberikan instruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat diwujudkan melalui teknik drama atau hiburan.
4. Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:
 - a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual adalah inti, yaitu mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran tersebut atau kurang menyukai mata pelajaran tersebut, sehingga mereka cenderung tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan diterima. Maka, kemungkinan untuk memahami dan mengingat isi pelajaran menjadi lebih besar.
 - b. Fungsi Afektif

Media visual dapat diamati dari tingkat kepuasan siswa saat belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, contohnya informasi yang berkaitan dengan isu sosial atau ras.
 - c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari hasil-hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.
 - d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk

memahami teks membantu siswa yang kurang mampu dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau secara verbal (Daniyati dkk., 2023).

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam pengajaran, dimana informasi yang terkandung dalam media tersebut harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar proses pembelajaran dapat berlangsung. Materi perlu dirancang dengan lebih sistematis dan mempertimbangkan aspek psikologis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran untuk menyiapkan instruksi yang efektif. Media pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa.

a. Pengertian Canva sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah setiap usaha yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar (Festiawan, 2020). Proses pembelajaran sendiri diperlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan lebih semangat. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu adalah aplikasi Canva.

Canva adalah salah satu aplikasi desain yang berbasis online, yang juga dapat dianggap sebagai perangkat lunak atau platform yang dapat diakses secara gratis melalui *play store* atau dengan mengunjungi situs web Canva secara langsung. Aplikasi Canva menawarkan berbagai template desain yang menarik termasuk presentasi, resume, pembuatan *curriculum vitae*, pamflet, infografis, bulletin, desain sampul buku, penanda buku, dan lain-lain. Template presentasi juga tersedia di Canva, kita dapat menemukan berbagai model presentasi menarik. Model desain presentasi yang ditawarkan oleh aplikasi Canva terdapat presentasi untuk pendidikan dengan desain yang menarik atau kreatif, presentasi teknologi, dan presentasi pengembangan bisnis (Pratama dkk., 2023). Beragam desain menarik yang tersedia di Canva membantu

pendidik dalam menciptakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi, sehingga peserta didik tidak cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran.

Aplikasi Canva memiliki banyak keunggulan termasuk berbagai desain yang menarik. Selain itu, Canva juga dapat merangsang pengguna untuk meningkatkan kreativitas mereka terutama bagi para pengajar atau guru yang ingin merancang media pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Melalui aplikasi Canva dapat membuat berbagai video dan animasi yang dapat menjadi alternatif bagi para pengajar untuk memvisualisasikan materi ajar yang bersifat imajinatif yang tentunya akan digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan berbagai materi yang diajarkan. Canva adalah aplikasi yang dapat menghemat waktu dan sangat praktis digunakan, karena aplikasi ini tidak hanya dapat dijalankan di laptop, tetapi juga dapat diakses melalui ponsel berbasis *smartphone* (android atau iphone) (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi ini juga menawarkan berbagai *template* desain yang dapat digunakan mulai dari yang gratis (*free*) hingga yang berbayar (*pro*).

Penggunaan media pembelajaran pada konten audio visual merupakan elemen yang paling penting dalam penyampaian atau presentasi materi. Untuk menciptakan konten audio visual yang efektif, diperlukan keahlian khusus dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut menjadi kesempatan bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas belajar serta memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. *Software* ini tersedia secara gratis, meskipun terdapat beberapa *template* berbayar yang berbasis online. Akan tetapi, hal ini tidak menjadi penghalang, karena banyak *template* menarik yang dapat diakses secara gratis. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan sebab terdapat desain yang bervariasi dan menarik dari Canva. Hal ini memberikan pembaruan dalam proses pembelajaran dengan mendesain media menggunakan Canva untuk menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, dan mandiri. Canva mampu mendirikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Yuliana dkk., 2023).

b. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Canva

Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi menawarkan ruang belajar bagi setiap pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran. Aplikasi Canva memiliki banyak keunggulan antara lain : memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik; dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran berkat banyaknya fitur yang tersedia, termasuk fitur drag and drop; menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis; siswa dapat mengulang materi melalui media pembelajaran Canva yang telah disediakan oleh pendidik; memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media Canva dapat dicetak dengan pengaturan ukuran cetakan yang otomatis; memungkinkan kolaborasi dengan pendidik lain dalam merancang media dan membentuk tim desain Canva untuk saling berbagi media pembelajaran; serta dapat mendesain media pembelajaran kapan saja tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel (Tanjung & Faiza, 2019).

Beberapa kelemahan Canva meliputi: aplikasi Canva memerlukan koneksi internet yang cukup stabil, jika tidak ada akses internet atau kuota pada ponsel maupun laptop maka Canva tidak dapat diakses dan digunakan untuk proses desain. Canva terdapat banyak *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain (Pelangi, 2020). Namun, ada juga beberapa yang dapat diakses secara gratis (*free*) sehingga tidak menjadi masalah karena masih banyak *template* lain yang menarik dan gratis yang tersedia. Bagian terpentingnya adalah bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan menarik dan mengendalikan kreativitas mereka sendiri. Terkadang, desain yang dipilih mungkin memiliki kesamaan dengan desain orang lain, baik itu dari *template*, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi, ini juga bukanlah masalah, kembali kepada pengguna untuk memilih desain yang berbeda.

Berdasarkan berbagai pendapat, aplikasi Canva memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya adalah kemudahan yang diberikan kepada pendidik dalam menyampaikan materi dimana media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan yang terpenting mudah digunakan. Aplikasi Canva ini telah dikenal luas di berbagai kalangan, baik di bidang pendidikan maupun di sektor lain

seperti pemasaran. Namun terdapat beberapa kekurangan dari aplikasi Canva ini, yaitu kebutuhan akan koneksi internet yang cukup baik untuk dapat menggunakannya, serta tidak semua fitur tersedia gratis, ada juga yang memerlukan biaya.

c. Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Canva sebagai platform desain grafis online yang interaktif dan mudah digunakan dapat memberikan pengaruh besar dalam mendukung pembelajaran untuk anak usia dini (3-6 tahun). Canva adalah aplikasi berbasis *drag-and-drop* yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk secara intuitif menciptakan berbagai konten visual seperti poster, infografis, dan buku cerita digital. Sedangkan dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, melainkan sebagai media pembelajaran yang merangsang perkembangan holistik anak yaitu aspek kognitif, motorik, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas (Fatimah & Hasiana, 2024).

Konsep pemanfaatan Canva searah dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Jean Piaget, 1972), yang menekankan jika anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung yang didapatkan dan interaksi sensorik dengan lingkungannya. Melalui aktivitas yang menggunakan media Canva, anak dapat secara aktif mengeksplorasi warna, bentuk, dan simbol sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep visual dan spasial. Berdasarkan teori (Vygotsky, 1978) mengenai pembelajaran sosial kultural juga relevan, karena Canva dapat digunakan secara kolaboratif misalnya dalam kegiatan kelompok kecil dimana anak belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu melalui mekanisme scaffolding atau dukungan bertahap dari guru maupun teman sebaya.

Canva memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui eksplorasi elemen grafis. Aktivitas ini tidak hanya merangsang daya imajinasi tetapi juga memperkuat kreativitas, sebagaimana diuraikan dalam teori (J.P. Guilford, 1967) mengenai pemikiran divergen, yaitu kemampuan menciptakan berbagai ide baru dengan cara yang orisinal dan fleksibel. (Clements & Sarama, 2003) menegaskan bahwa media visual dan teknologi interaktif dapat memperbanyak pengalaman belajar anak melalui representasi yang konkret dan menarik.

Selanjutnya menurut (Fajri dkk., 2022) manfaat penggunaan media pembelajaran yang berbasis Canva untuk pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Media yang dirancang menggunakan perangkat lunak Canva sangat menarik dan menyediakan berbagai fitur serta foto yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Hal ini dapat merangsang rasa ingin tahu anak dan memotivasi mereka untuk belajar.
- b. Penyampaian materi menjadi lebih sederhana karena materi tertentu yang bersifat nyata seperti informasi mengenai singa dan hewan lainnya yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas dapat disajikan secara visual saja.
- c. Materi visual yang dibuat dengan Canva dapat digunakan untuk memanipulasi objek fisik yang tidak mungkin ditampilkan di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan berhasil.
- d. Media yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa serta yang sejalan dengan minat peserta didik akan lebih membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan dan mendukung perkembangan siswa.

Canva tidak hanya mendukung aspek visual dan kreativitas saja namun juga memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. Melalui aktivitas seperti membuat cerita digital, poster tematik, atau kartu kosakata bergambar, anak dikenalkan pada penggunaan bahasa secara kontekstual. Guru dapat mengajak anak untuk berdiskusi tentang gambar, menuliskan kalimat sederhana, serta menceritakan kembali hasil karyanya. Aktivitas tersebut membantu anak dalam mengembangkan kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Pembelajaran literasi melalui media Canva dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, memahami makna kata, serta mengekspresikan ide melalui bahasa (Herman dkk., 2025). Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mendukung perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak secara alami dan menyenangkan.

Melalui penerapan Canva dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak tidak hanya diajak mengenal berbagai konsep seperti bentuk, warna, dan simbol, tetapi juga dilatih untuk memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif sejak dini. Canva juga

mendukung prinsip pembelajaran inklusif, karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus melalui desain visual yang adaptif dan komunikatif. Platform ini juga efektif digunakan dalam kegiatan proyek, seperti membuat cerita digital atau portofolio visual yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berekspresi anak.

Secara keseluruhan canva adalah alat pembelajaran digital yang efektif jika digunakan secara terintegrasi dan proporsional dalam konteks pendidikan anak usia dini. Platform ini tidak hanya meningkatkan daya tarik belajar dan kreativitas anak, tetapi juga mengembangkan kemampuan guru dalam berinovasi dengan teknologi pendidikan. Penggunaan Canva yang terarah dapat mendorong penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjangnya terhadap perkembangan kognitif, sosial, Bahasa, dan estetika anak di era digital (Warmansyah dkk., 2023).

3. Minat Membaca Huruf pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Minat Membaca

Minat atau *interest* merujuk pada kecenderungan dan semangat yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap suatu hal. Minat bukanlah istilah yang umum dalam psikologi karena sangat bergantung pada berbagai faktor internal lainnya seperti, fokus perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan. Secara umum, minat dapat diartikan sebagai ketertarikan yang ditunjukkan oleh individu terhadap suatu objek, baik itu objek hidup maupun yang tidak hidup. Berdasarkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah, dan keinginan (Tarigan & Henry Guntur, 2008) dikutip oleh (Ananta Pramayshela dkk., 2023).

Minat menurut Guilford dalam Munardi (1996) merupakan kecenderungan perilaku umum seseorang yang tertarik pada kelompok tertentu. Berdasarkan pendapat Crow and Crow yang dikutip Abd. Rachman Aboro, minat berkaitan dengan kekuatan pendorong yang membuat kita cenderung atau merasa tertarik pada individu, objek, aktivitas, atau pengalaman afektif yang dirasakan dari kegiatan tersebut (Mellisa Pita Butarbutar dkk., 2024).

Membaca adalah proses memahami isi yang tertulis dalam buku. Tujuan membaca adalah untuk membangun pemahaman pembaca terhadap materi yang sedang dibaca. Selain itu, membaca juga memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru serta mendapatkan manfaat dari pemahaman yang diperoleh dari isi tulisan dan kata-kata dalam bacaan (Elendiana, 2020). Menurut Gondmen (1067:127) membaca adalah suatu aktivitas yang melibatkan pengambilan makna atau pemahaman yang tidak hanya berasal dari rangkaian kata yang tertulis (*reading the lines*), tetapi juga dari makna yang tersembunyi di antara baris-baris tersebut (*reading between the lines*). Anderson dalam Tarigan (2008) berpendapat bahwa kegiatan membaca adalah proses mengubah tulisan atau cetakan menjadi suara yang memiliki arti (Erna Nurlala & Deni Mudian, 2023).

Berdasarkan definisi minat dan membaca yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa minat membaca merupakan dorongan yang membuat anak memperhatikan, merasakan ketertarikan, dan menikmati aktivitas membaca, sehingga mereka bersedia melakukannya dengan kemauan sendiri. Rahim (2008) menyatakan bahwa minat baca adalah keinginan kuat yang disertai dengan usaha seseorang untuk membaca. Individu yang memiliki minat membaca yang tinggi akan berusaha mencari bahan bacaan dan membacanya mencapai batas kesadaran sendiri maupun dorongan dari luar (Rahman dkk., 2023). Pandangan ini sejalan dengan pendapat Herman Wahaniah dalam (Yuliani, 2012) yang menyatakan bahwa minat baca merupakan suatu perhatian yang intens dan mendalam, disertai dengan rasa senang terhadap aktivitas membaca sehingga dapat mendorong individu untuk membaca berdasarkan keinginannya sendiri atau dorongan dari lingkungan sekitar (Hendrayani, 2018).

Menumbuhkan minat membaca huruf pada anak usia dini adalah langkah awal yang penting dalam perkembangan literasi mereka. Pada fase ini, aktivitas membaca tidak hanya berfungsi untuk memperkenalkan huruf dan bunyi, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kesenangan, dan keterlibatan anak dengan dunia tulisan. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti bermain sambil belajar, bercerita, dan menggunakan media visual yang menarik, sehingga anak-

anak dapat mulai memahami arti huruf sekaligus membangun kebiasaan positif untuk menyukai membaca sejak usia dini.

b. Tahapan Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Membaca permulaan adalah langkah awal dalam pengenalan literasi yang dimulai dengan aktivitas dasar seperti menggerakkan mata dari kiri ke kanan, mengenali huruf dan fonem, serta mengaitkan bunyi dengan simbol huruf yang tepat (Herlina dkk., 2018). Tahapan ini juga meliputi kemampuan anak untuk mengamati lingkungan visual, seperti gambar, dan memahami kata sebagai satu kesatuan makna. Pada usia lima sampai 6 tahun, terutama di kelompok B pendidikan anak usia dini, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami arti kata dalam konteks yang sederhana (Marlina dkk., 2022) dikutip oleh (Fahmiyah dkk., 2025). Berdasarkan (Pratiwi & Gandana, 2024), kegiatan membaca permulaan semestinya dirancang secara sistematis dalam bentuk program literasi yang selaras dengan tahap perkembangan anak prasekolah.

Zuchdi dan Budiasih (1996) menjelaskan bahwa membaca permulaan dilakukan secara bertahap, yaitu melalui pra membaca dan membaca. Pada tahap pra membaca anak diajarkan: 1) sikap duduk yang benar saat membaca; 2) cara meletakkan buku di atas meja; 3) cara memegang buku; 4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan 5) melihat dan memperhatikan tulisan. Pembelajaran membaca permulaan difokuskan pada aspek-aspek teknis seperti ketepatan dalam menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang tepat, serta kelancaran dan kejelasan suara (Maulinawati dkk., 2020).

Menurut (Dzunnurain & Rakhmawati, 2022) membaca permulaan merupakan kegiatan yang memfokuskan pada pengenalan bunyi dan simbol huruf serta berbagai kalimat sederhana, kemudian ditarik kesimpulan yang merujuk pada bacaan. Hal tersebut searah dengan yang diutarakan oleh (Muzdalifah & Komala, 2016) bahwa membaca diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Maknanya, ketika anak melihat dan membaca gambar atau tulisan, mereka dapat memahami bahasa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh.

Berdasarkan aspek kemampuan membaca permulaan yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014, dinyatakan bahwa kemampuan anak berusia 4-5 tahun terdiri dari kemampuan untuk mengenali simbol-simbol, mengenali suara-suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya, dan mengucapkan huruf dari A hingga Z. indikator kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun mencakup: menyebutkan simbol huruf yang dikenali, mengenal bunyi huruf, pengetahuan tentang bunyi huruf awal, pengetahuan untuk membedakan huruf, membedakan suara hewan yang ada di sekitarnya, membedakan suara benda yang ada di sekitarnya, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, membaca kata, menjodohkan kata dengan gambar (Ganarsih dkk., 2022).

Menurut Burns, membaca adalah salah satu proses yang melibatkan berbagai aktivitas fisik dan mental (Maulinawati dkk., 2020). Perkembangan kemampuan membaca pada anak terjadi melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Tahap fantasi (*magical stage*), dalam tahap ini anak mulai belajar untuk menggunakan buku. Mereka mulai menyadari pentingnya buku, membolak-balik halaman, dan terkadang membawa buku favorit mereka. Pada tahap awal ini, guru perlu menunjukan contoh atau model mengenai pentingnya membaca, membacakan teks untuk anak, dan mendiskusikan buku dengan mereka.
2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), anak mulai melihat dirinya sebagai seorang pembaca dan mulai terlibat dalam aktivitas membaca, berpura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya yang berkaitan dengan buku, serta menggunakan bahasa yang terdapat dalam buku meskipun tidak selalu sesuai dengan tulisan. Pada tahap ini, guru harus memberikan rangsangan dengan membacakan teks kepada anak. Anak-anak juga sebaiknya diberikan akses kepada buku-buku yang sudah dikenal oleh anak-anak dan melibatkan mereka dalam membaca berbagai jenis buku.
3. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), di tahap ini anak mulai menyadari cetakan yang terlihat dan dapat mengidentifikasi kata-kata yang sudah dikenalnya, mampu mengekspresikan kata-kata yang bermakna bagi dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, mengenali cetakan kata dari puisi, serta

mengenali huruf. Pada tahap ketiga ini, guru membacakan materi kepada anak-anak, memperkenalkan berbagai kosakata melalui lagu dan puisi, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menulis sesering mungkin.

4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), anak mulai memanfaatkan tiga sistem isyarat (grafoponik, semantik, dan sintaksis) secara bersamaan. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap bacaan, mulai mengingat kembali cetakan dalam konteksnya, berusaha mengenali tanda-tanda di lingkungan sekitar, serta membaca berbagai tanda seperti pada kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap ini, guru masih terus membacakan materi untuk anak-anak, sehingga mendorong untuk membaca dalam berbagai situasi dan tidak perlu memaksakan anak untuk membaca huruf dengan sempurna
5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*), tahapan ini anak mulai membaca berbagai jenis buku dengan bebas. Mereka menyusun pemahaman dari tanda, pengalaman, dan isyaratnya yang dikenalnya, serta dapat membuat prediksi tentang bacaan. Materi yang berkaitan langsung dengan pengalaman anak semakin memudahkan mereka dalam membaca. Pada tahap ini, guru masih terus membacakan berbagai jenis buku kepada anak-anak. Tindakan ini akan mendorong mereka untuk memperbaiki kemampuan membaca dan membantu dalam memilih bacaan yang sesuai serta mengajarkan cerita yang terstruktur (Widyastuti, 2018).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap membaca permulaan adalah saat anak mulai membaca gambar dan mampu mengidentifikasi huruf dari gambar tersebut. Seterusnya, kemampuan anak untuk mengenali huruf dan bunyinya akan membentuk kata-kata lisan yang terintegrasi dengan tulisan sebagai satu kesatuan. Pengetahuan tentang berbagai nama huruf akan membuat anak memahami perwakilan dari setiap huruf dan bunyinya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Anak

Minat membaca seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah elemen yang berasal dari dalam diri seseorang, mencakup motivasi, keinginan, dan kebutuhan pribadi. Sementara, faktor eksternal

adalah elemen yang berasal dari luar, seperti ketersediaan fasilitas, lingkungan, serta dorongan dari orang tua, guru, teman (Eka Nanda Banowati dkk., 2023).

Minat membaca adalah suatu perasaan positif yang dimiliki seseorang terhadap bacaan yang muncul dari pemikiran bahwa membaca dapat memberikan manfaat bagi dirinya. Menurut Crow and Crow yang dikutip oleh (F. Febrian dkk., 2020) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat membaca pada anak yaitu :

1. Faktor internal, yang berkaitan dengan dorongan fisik dari diri anak
2. Faktor emosional atau perasaan yang dapat menimbulkan rasa senang
3. Faktor motif sosial yang dapat memicu minat untuk melakukan aktivitas demi memenuhi kebutuhan akan pengakuan atau penerimaan dari lingkungan sosialnya.

Tabel 1. 2 Indikator Minat Membaca Anak

No	Faktor Minat Membaca	Indikator	Deskripsi
1.	Faktor Internal	Ketertarikan anak terhadap kegiatan membaca	Anak secara spontan menunjukkan minat terhadap huruf, buku, atau media bacaan tanpa adanya paksaan dari orang lain.
		Perhatian anak saat kegiatan membaca	Anak dapat memfokuskan perhatian saat mengikuti aktivitas membaca huruf atau melihat media bacaan.
2.	Faktor Emosional	Perasaan senang saat membaca	Anak menunjukkan ekspresi bahagia, antusias, dan merasa nyaman saat berpartisipasi dalam kegiatan membaca huruf.

		Keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca	Anak secara aktif mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, atau menirukan huruf dan kata selama kegiatan membaca berlangsung.
3.	Faktor Motif Sosial	Keinginan mendapatkan pengakuan	Anak-anak termotivasi untuk membaca karena adanya pujian, perhatian dari guru, atau apresiasi yang diberikan oleh teman.
		Interaksi sosial dalam kegiatan membaca	Anak-anak cenderung membaca bersama teman, meniru cara guru, atau menunjukkan hasil bacaan mereka kepada orang lain.

Sumber: Handayani, S. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Berdasarkan tabel 2.2 dapat dipahami bahwa ketertarikan anak terhadap aktivitas membaca tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kondisi emosional dan lingkungan sosialnya. Dukungan dari guru melalui kegiatan membaca yang menarik, interaksi yang positif, serta pemberian apresiasi dapat menumbuhkan rasa senang dan motivasi anak dalam membaca sehingga minat membaca dapat berkembang secara optimal sejak usia dini.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi yang mempengaruhi terhadap minat membaca anak. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan anak dalam membaca. Menurut Soeatminah dalam Meithy H. Idris dan Izul Ramdani, beberapa faktor yang mempengaruhi minat baca siswa adalah sebagai berikut, Idris (2015) dalam pendapat Anas (2022) dikutip oleh (Nuraeni dkk., 2025).

a) Faktor Internal

1. Bakat

Bakat atau kemampuan bawaan individu adalah faktor genetik yang diwariskan oleh orang tua kepada anak-anak mereka. Apabila kedua orang tua memiliki kecintaan terhadap membaca, ada kemungkinan bahwa sifat ini akan diwariskan kepada anak-anak mereka. Jika seorang anak sudah menunjukkan minat dalam membaca, itu berarti dia telah menyadari pentingnya membaca buku. Selain itu, sifat atau bakat yang dimiliki seorang anak juga berpengaruh terhadap minat baca siswa. Ketika siswa sudah memiliki ketertarikan terhadap suatu bacaan, maka siswa tersebut akan berkeinginan untuk meminjam atau memiliki buku bacaan yang mereka temui.

2. Kelamin

Menurut pendapat Harris dan Sippay, perbedaan minat membaca juga dipengaruhi oleh perbedaan gender. Hal ini mungkin disebabkan oleh sifat dimana laki-laki dan perempuan memiliki minat dan preferensi yang berbeda. Maka dari itu, jenis kelamin menjadi faktor penentu minat baca seseorang karena selera laki-laki dalam membaca buku sangat berbeda dengan perempuan. Misalnya, jika anak laki-laki cenderung menyukai buku cerita tentang kendaraan, superhero, maka anak perempuan lebih memilih buku cerita tentang dongeng kerajaan.

3. Tingkat Pendidikan

Seseorang yang memiliki tingkat pendidikan lebih tinggi cenderung memiliki minat membaca yang berbeda dibandingkan dengan mereka yang memiliki tingkat pendidikan lebih rendah. Perbedaan dalam minat ini disebabkan oleh variasi dalam kemampuan dan kebutuhan.

4. Keadaan Kesehatan

Minat membaca seseorang dapat dipengaruhi oleh kondisi kesehatan yang dimilikinya. Apabila seseorang (terutama anak-anak) memiliki ketertarikan untuk membaca buku, namun berada dalam keadaan tidak sehat atau sakit maka minat membaca tersebut akan terganggu bahkan bisa hilang. Sebaliknya, jika seseorang atau siswa berada dalam kondisi sehat mereka akan sangat antusias untuk membaca.

5. Keadaan Jiwa

Faktor psikologis individu juga berperan dalam mempengaruhi minat bacanya. Apabila seseorang yang memiliki ketertarikan membaca berada dalam kondisi gelisah, sedih, atau bingung, umumnya minat membaca mereka akan menurun bahkan bisa hilang. Sebaliknya, jika mereka berada dalam suasana hati yang bahagia individu tersebut akan sangat antusias untuk membaca.

6. Kebiasaan

Kebiasaan siswa atau anak yang memiliki hobi membaca tentu menunjukkan minat baca yang tinggi terhadap buku atau sebaliknya siswa yang memiliki minat baca yang besar biasanya sudah terbiasa dan senang membaca (Jufni & Anjani, 2023). Durasi atau waktu yang dihabiskan oleh seseorang yang menyukai membaca akan berbeda dibandingkan dengan mereka yang tidak menyukai aktivitas tersebut. Anak yang gemar membaca dalam sehari cenderung menghabiskan lebih banyak waktu membaca dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki minat baca.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merujuk pada elemen yang berasal dari luar individu, namun memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar individu termasuk faktor-faktor lingkungan seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Handayani & Mahrita, 2021).

1. Faktor Keluarga

Keluarga adalah tempat pertama dimana anak-anak memperoleh pembelajaran. Pada konteks keluarga, mereka belajar mengenai keyakinan, nilai-nilai mulia, komunikasi dan interaksi sosial, serta keterampilan hidup.

2. Faktor Sekolah

Faktor-faktor yang berkaitan dengan sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiga elemen ini dapat berfungsi sebagai motivasi bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka di sekolah. Sikap simpatik dan teladan yang ditunjukkan oleh seorang guru dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih giat belajar.

3. Lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar tempat tinggal masyarakat akan berdampak pada proses belajar siswa. Misalnya, lingkungan yang kumuh, tingkat pengangguran yang tinggi, serta keberadaan anak-anak terlantar dapat menyulitkan siswa dalam mencari teman untuk berdiskusi mengenai pembelajaran. Selain itu, faktor lingkungan lainnya mencakup tempat tinggal atau rumah, waktu yang dialokasikan untuk belajar, Gedung atau bangunan sekolah, peralatan belajar, serta kondisi cuaca.

d. Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Membaca Huruf

Menumbuhkan minat membaca huruf kepada anak membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, konsisten, dan sesuai dengan tahap perkembangan. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar positif sehingga dapat mendorong anak untuk mengenal huruf dan mulai membaca. Hal ini sangat terkait dengan pengenalan huruf sebagai elemen penting dalam perkembangan bahasa anak yang mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Pengenalan huruf menjadi dasar utama bagi anak untuk mengembangkan keterampilan literasinya. Mengenalkan huruf pada peserta didik diperlukan beberapa strategi, sebagai berikut (Kamelia, 2022)

1. Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas

Suasana akan menjadi lebih kondusif dan teratur melalui proses belajar mengajar di dalam kelas. Setiap hari peserta didik belajar mulai dari mengenal huruf hingga membaca dan menulis dengan menggunakan buku khusus yang disediakan oleh sekolah untuk mengenal huruf dan membaca, serta buku tulis yang dibawa sendiri oleh peserta didik. Selanjutnya, terdapat LKA (Lembar Kerja Anak) yaitu buku kerja yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan setiap hari. Tujuan adalah untuk mendukung perkembangan bahasa peserta didik agar selalu ada peningkatan setiap harinya (Hamzah B. Uno, 2008).

2. Menggunakan Metode Tanya Jawab

Metode pembelajaran tanya jawab sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam mengenal huruf, pada saat guru memanfaatkan media yang sudah dikenali oleh peserta didik seperti gambar dokter. Kemudian di bawah gambar tersebut terdapat

nama profesi lalu guru mengajukan pertanyaan seperti, “Gambar apakah ini?”, “Biasanya melihat dimana?”, dan pertanyaan lainnya. Melalui penerapan metode tanya jawab terjadi interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik.

3. Menggunakan Perumpamaan

Penggunaan perumpamaan adalah strategi yang sangat efektif bagi guru dalam mengajarkan pengenalan huruf kepada peserta didik. Selama proses pembelajaran guru menggunakan perumpamaan seperti, “Ini huruf c, bentuknya seperti bulan sabit”. Tujuan dari penggunaan perumpamaan ini adalah untuk mempermudah peserta didik dalam belajar dan membantu mereka mengingat huruf A-Z dalam jangka panjang. Biasanya bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf guru akan menggunakan perumpamaan sebagai metode pembelajaran mengingat perkembangan peserta didik yang bervariasi.

4. Pemberian Buku Membaca ABC

Beberapa taman kanak-kanak dan PAUD terkadang memproduksi buku-buku ABC sendiri yang mencakup pengenalan hingga buku cerita dengan berbagai tingkatan atau kelas. Melalui buku membaca ABC ini, perkembangan pengenalan dan kemampuan membaca huruf pada peserta didik dapat lebih terkontrol, tidak hanya oleh guru tetapi juga oleh orang tua yang dapat memantau kemajuan mereka.

5. Kerja Sama antara Guru dan Orang Tua

Guru tidak dapat bekerja sendiri dalam memantau kemajuan peserta didiknya maka peran orang tua sangat penting dalam mendukung pencapaian atau perkembangan anak-anak mereka di rumah. Pembelajaran tidak hanya dilakukan di lingkungan sekolah tetapi juga di rumah dimana waktu belajar bisa lebih lama. Dengan demikian, bimbingan belajar akan lebih terkontrol dan perkembangan anak dapat dimaksimalkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Jayanti dkk., 2024) dijelaskan bahwa untuk meningkatkan minat baca anak dapat diterapkan dengan strategi yang berlandaskan kearifan lokal dengan memanfaatkan cerita rakyat setempat, sehingga anak dapat dengan mudah memahami karena karakter yang sudah dikenal. Selain itu, terdapat strategi lain yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan minat baca anak yaitu dengan membiasakan anak sejak dini untuk berinteraksi dengan berbagai sumber informasi

seperti buku. Hal ini juga diungkapkan dalam penelitian (Sabila dkk., 2024) yang sejalan dengan (Hendinata dkk., 2024) dikutip oleh (Zuschaiya & Hikmawati, 2025), bahwa pembiasaan interaksi dengan buku dapat dimulai melalui kegiatan membacakan buku oleh orang tua atau guru, membaca bersama, mengeksplorasi berbagai jenis buku, serta didukung oleh kesabaran orang tua dan guru dalam mendekati anak agar mereka terlibat aktif dalam aktivitas membaca.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa strategi yang diterapkan oleh guru merupakan suatu usaha yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran serta untuk menciptakan suasana yang mendukung bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Pengenalan huruf untuk anak usia dini yang dilakukan oleh guru sangat penting dalam proses belajar mengajar karena saat pengenalan huruf berlangsung perkembangan bahasa anak akan mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga sebisa mungkin pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dan tetap bersemangat untuk belajar. Selain itu, guru juga harus bersikap kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3. Hubungan antara Kreativitas Guru dan Penggunaan Canva terhadap Minat Membaca Huruf Anak

a. Peran Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Digital

Guru sebagai seorang pendidik harus memiliki kreativitas yang dapat mendukung proses belajar agar lebih optimal. Salah satu upaya nya adalah merancang, mengelola, hingga mengevaluasi media pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena seorang guru berperan sebagai profesi pendidik yang berarti guru memiliki tanggung jawab untuk meneruskan serta mengembangkan nilai-nilai hidup (Minah & Farid, 2022). Guru harus meningkatkan keterampilan yang dimilikinya agar kemampuan mengajarnya tidak sebatas pada penggunaan metode klasik saja, tetapi juga harus memiliki kreativitas dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Abdul Mun'im Amaly dkk., 2021).

Salah satu tanda kreativitas seorang guru dalam proses pengajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mendukung penyampaian pesan pembelajaran (Dwistia

dkk., 2022). Bentuk kreativitas guru salah satunya terletak pada kemampuannya untuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Media yang digunakan haruslah efektif dan tepat sasaran serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Salah satu jenis media yang kini banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah media yang berbasis teknologi. Media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi memberikan berbagai keuntungan, antara lain meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, memperjelas serta mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, dan menjadikan konsep abstrak lebih konkret serta mudah dipahami (Dewantara, 2020).

Media pembelajaran digital merupakan langkah awal untuk mewujudkan suasana belajar yang efektif. Tidak dapat disangkal, semua jenjang pendidikan saat ini memanfaatkan media pembelajaran digital untuk membantu peserta didik mengoptimalkan proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Maula dkk., 2024). Dalam penerapan teknologi sebagai media pembelajaran, kemampuan seorang pendidik dalam menguasai media pembelajaran digital akan mempengaruhi cara penyampaian materi kepada siswa. Selain itu, siswa juga akan merasa lebih antusias dalam proses pembelajaran dan tidak akan merasa bosan. Melalui bantuan media pembelajaran digital, siswa diperkirakan akan lebih mudah dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru (Kuntari, 2023). Teknologi dalam konteks media pembelajaran berperan untuk membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, peserta didik dan sumber belajar. Berbagai aplikasi daring yang dapat digunakan untuk telekomunikasi meliputi Whatsapp, Youtube, Instagram, Canva, dan lain-lain (Nasution, 2025).

b. Pengaruh Media Canva terhadap Minat Membaca Anak

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kesempatan yang signifikan bagi para pendidik untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan kontekstual. Salah satu inovasi yang memenuhi kebutuhan tersebut adalah aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis modern yang menawarkan berbagai fitur visual mulai dari poster, infografis, hingga presentasi interaktif yang dirancang agar mudah digunakan bahkan oleh pemula. Penggunaan

Canva memungkinkan para guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta secara efektif menumbuhkan minat baca sejak dini (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini. Media visual yang disusun dengan kreatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan motivasi dan perhatian anak (Kuswanto & Radiansah, 2018). Anak usia dini memerlukan pengalaman konkret dan stimulasi visual untuk memahami konsep dasar literasi, sehingga media seperti Canva yang kaya warna, bentuk, dan ilustrasi sangat cocok untuk digunakan. Menurut (Suyadi, 2017) dikutip oleh (Nidaa'an Khafiyya & Suyadi, 2022), anak-anak pada usia dini cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media visual yang konkret dan menarik perhatian. Ini menunjukkan bahwa media digital seperti Canva dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif untuk menumbuhkan minat baca anak.

Efektifitas Canva untuk mengembangkan minat baca dapat dijelaskan melalui teori pengkodean ganda (*dual coding theory*) Paivio (1988) mengemukakan bahwa informasi diproses melalui dua *channel* yang *independent*, yaitu *channel* visual seperti animasi, gambar, diagram, dan *channel* verbal seperti teks dan suara. Hal tersebut dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman anak (Allan dkk., 1988; Mariana dkk., 2011). Canva merupakan platform desain digital yang memfasilitasi pembuatan konten visual seperti poster dan infografik yang menarik. Teori ini menjelaskan bagaimana Canva dapat mempengaruhi minat baca anak dengan menggabungkan elemen visual seperti gambar, berwarna, ikon, animasi dengan teks, Canva mengubah bacaan yang membosankan menjadi pengalaman mendalam yang merangsang saluran visual dan verbal di otak anak. Hal ini membantu anak untuk membayangkan konsep secara tajam, memperkuat makna kata-kata, serta meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk membaca. Sehingga anak bisa menunjukkan minat membaca yang lebih tinggi dengan proses belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat mendukung anak-anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan membaca awal mereka dengan lebih efektif dibandingkan dengan metode biasa (Julisa & Marlina, 2025). Salah satu keunggulan utama dari pemanfaatan Canva dalam pembelajaran membaca awal adalah kemampuannya untuk menyajikan tampilan visual yang menarik, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk mengenal huruf. Melalui desain yang berwarna-warni, gambar yang relevan, dan tata letak yang mudah dipahami, Canva membantu anak-anak mengenali bentuk huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan membuat proses membaca permulaan menjadi lebih menarik bagi mereka. Selain itu, penelitian oleh (Aulia dkk., 2023) menunjukkan adanya perbedaan dalam penggunaan bahasa antara anak-anak yang menggunakan media cetak biasa dan mereka yang belajar melalui Canva. Anak-anak yang menggunakan Canva cenderung menunjukkan kemampuan bahasa yang lebih kompleks. Sehingga menunjukkan bahwa media digital seperti Canva tidak hanya berperan dalam pengenalan huruf, tetapi juga memperkaya kemampuan bahasa secara keseluruhan.

F. Kajian Teori yang Relevan

Dari pencarian dan kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

Pertama, skripsi karya Indah Safitri (2024) dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran di RA Miftah Assaadah”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan lebih nyata bagi peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah melakukan penelitian mengenai penggunaan Canva untuk pembelajaran anak usia dini. Metode yang digunakan penelitian yaitu kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada manfaat aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini. Selain itu, penelitian tersebut belum secara khusus

mengaitkan penggunaan Canva dengan pembelajaran membaca anak usia dini. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta. Penelitian ini tidak hanya melihat Canva sebagai produk atau alat desain, namun mengkaji proses kreatif guru dalam merencanakan, membuat, dan menerapkan media Canva dalam pembelajaran membaca huruf.

Kedua, Artikel Jurnal oleh Sarah Kartika Ningrum dkk. (2024) berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Jurnal Basicedu Volume 8 Nomor 2. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar. Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi kepustakaan, yaitu dengan menganalisis 10 artikel ilmiah untuk memperoleh simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva dapat mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar sehingga dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi, mengekspresikan kreativitas siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas. Penelitian ini memiliki persamaan dalam menempatkan Canva sebagai media pembelajaran digital yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan literasi pada peserta didik. Namun, yang membedakannya, penelitian terdahulu lebih menyoroti manfaat Canva bagi peserta didik, sedangkan proses kreativitas guru dalam merancang dan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran belum menjadi fokus kajian. Sedangkan, penelitian ini berupaya mendeskripsikan bagaimana guru merancang, mengembangkan, dan menerapkan media Canva dalam pembelajaran membaca huruf serta bagaimana media tersebut digunakan untuk mendukung minat membaca anak usia dini.

Ketiga, Artikel Jurnal oleh Nurul Madani Herman dkk (2025) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Canva terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B” yang diterbitkan oleh Aulad: *Journal on Early Childhood* Volume 8 Nomor 2. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video Canva

terhadap peningkatan kemampuan literasi anak usia dini kelompok B1 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Tallo Kota Makassar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi anak kelompok B. Penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam membuktikan jika media berbasis Canva dapat mendukung perkembangan literasi anak usia dini. Tetapi, fokus penelitian masih terletak pada hasil atau dampak penggunaan media Canva terhadap kemampuan literasi anak. Penelitian tersebut belum mengkaji bagaimana proses kreativitas guru dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media Canva selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pengumpulan data secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini memfokuskan kajian pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta. Penelitian ini berorientasi pada pemahaman mendalam mengenai proses kreativitas guru dalam merancang, menerapkan, serta mengatasi kendala penggunaan Canva dalam pembelajaran membaca huruf.

Keempat, Artikel Jurnal oleh Rahmawati Eka Saputri dkk (2024) berjudul “Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD” yang diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode survei, data yang dikumpulkan melalui kuesioner dari guru SDN Kamal Muara 01 dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Tujuan penelitian tersebut untuk menganalisis penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas guru SD. Hasil penelitian membuktikan bahwa mayoritas guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Canva. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada persepsi guru terhadap penggunaan Canva dan belum mengkaji secara mendalam proses kreativitas guru dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan tidak khusus membahas pembelajaran membaca huruf pada anak usia dini. Sementara, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pengumpulan data secara langsung melalui observasi,

wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, meliputi proses perencanaan, penerapan, kendala, dan upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran.

Keelima, Artikel Jurnal oleh Dessyanti Ryantina dkk (2025) berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung” yang diterbitkan oleh Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi Volume 6 Nomor 2. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar murid TK Go Ceria Cipayung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif pembelajaran menggunakan Canva telah berhasil dirancang, berpotensi menumbuhkan rasa minat belajar pada generasi muda terkhusus murid TK Go Ceria Cipayung. Penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan produk media dan peningkatan minat belajar anak, sehingga belum mengkaji kreativitas guru dalam proses merancang dan menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran dan tidak khusus membahas pembelajaran membaca huruf pada anak usia dini. Sedangkan penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses kreatif guru dalam merancang dan menerapkan media Canva dalam pembelajaran.

Keenam, Artikel Jurnal oleh Dewanti dkk (2025) berjudul “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi” yang diterbitkan oleh Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas Volume 1 Nomor 2. Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui media pembelajaran Aplikasi Canva pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Amentari kota Jambi. Penelitian tersebut menunjukkan jika Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak usia dini. Fokus penelitian tersebut diarahkan pada peningkatan kemampuan visual

spasial anak, sehingga belum mengkaji kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan Canva serta belum membahas pembelajaran membaca huruf pada anak usia dini. Sedangkan, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses kreatif guru dalam pembelajaran.

Ketujuh, Artikel Jurnal oleh Salsabila dkk (2025) berjudul “*Effectiveness of Flashcard Learning Media Using Canva to Enhance Early Reading Skills in First Grade Students*” yang diterbitkan oleh Jurnal Gentala Pendidikan Dasar Volume 10 Nomor 2. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain non-equivalent pre-test post-test. Tujuan Penelitian tersebut untuk mengetahui efektifitas media *flashcard* menggunakan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD Negeri 1 Kadipiro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran membaca awal. Tetapi, fokus penelitian lebih menekankan pada efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, sehingga belum mengkaji kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan media Canva dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian tersebut tidak dilakukan pada jenjang pendidikan anak usia dini. Sementara, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pengumpulan data secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses kreatif guru dalam pembelajaran membaca huruf pada anak usia dini.

Kedelapan, Artikel Jurnal oleh Tika Arnida dkk (2025) berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Berhitung Bernuansa Banjar untuk Siswa Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Abdimas Universal Volume 7 Nomor 1. Tujuan penelitian tersebut untuk menyediakan media pembelajaran membaca dan berhitung seperti kartu, poster, dan video dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Penelitian

menggunakan metode eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa serta meningkatnya pemahaman guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu terfokus peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa serta pelatihan penggunaan Canva bagi guru. Penelitian tersebut belum mengkaji secara mendalam kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan Canva pada pembelajaran membaca huruf anak usia dini. Sementara penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pengumpulan data secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses kreatif guru dalam merancang dan menerapkan media Canva dalam pembelajaran.

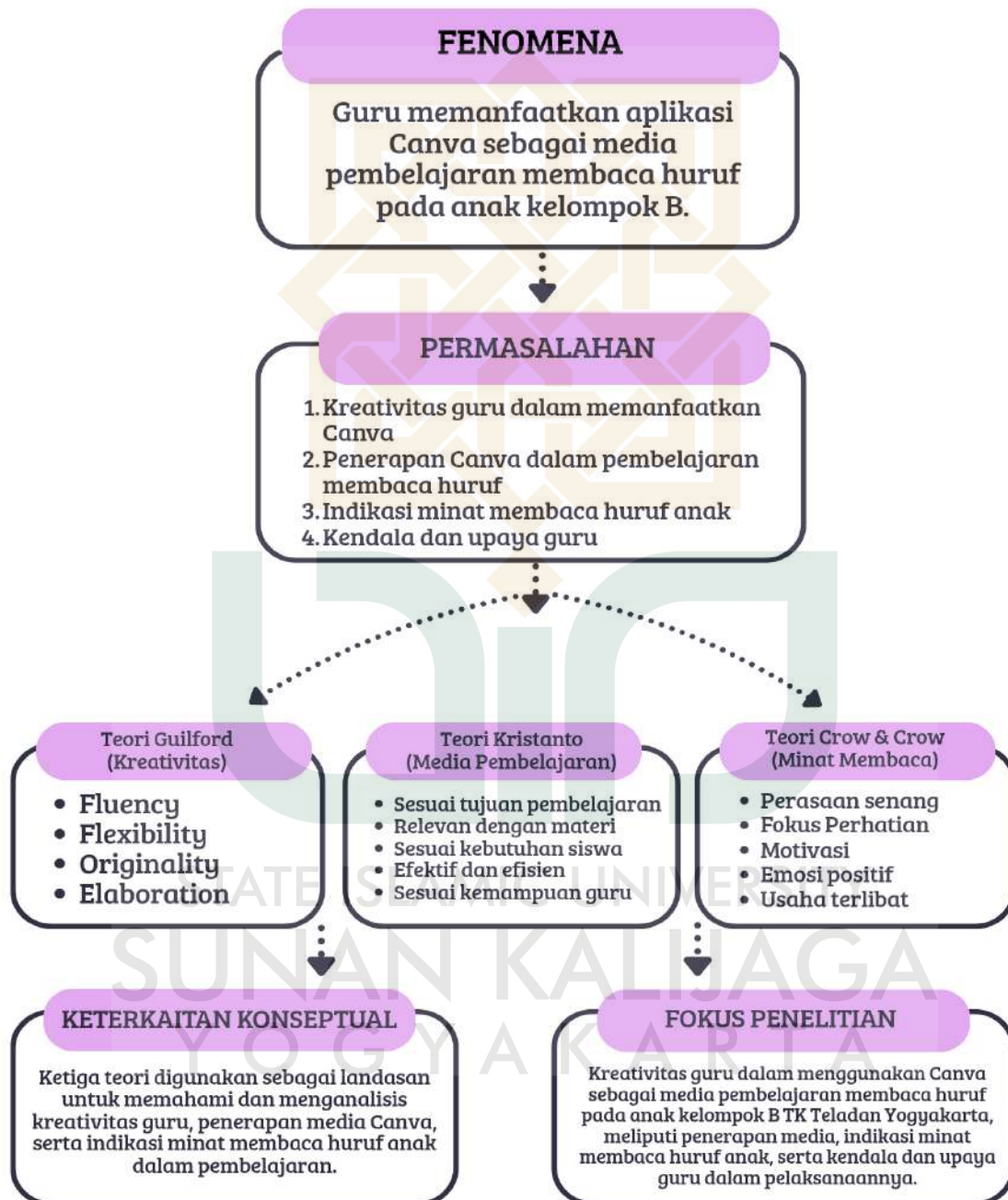
Kesembilan, Artikel Jurnal oleh Hafif Komarullah dkk (2024) berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Mengenalkan Huruf di TK Dewi Masyhithoh III Cakru” yang diterbitkan oleh Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 3 Nomor 1. Tujuan penelitian tersebut untuk memperkenalkan huruf kepada anak usia dini menggunakan media digital Canva. Penelitian terdahulu menggunakan metode EBR dengan tahapan ECA-EVARED (*Exploration, Creation, Action, Evaluation, and Dissemination*) analisis data yang digunakan menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan Canva efektif untuk mengenalkan huruf pada anak, ditunjukkan dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menirukan huruf. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Namun penelitian tersebut lebih fokus pada hasil pengenalan huruf anak setelah menggunakan Canva dan belum mengkaji secara mendalam kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan media Canva selama proses pembelajaran. Selain itu, aspek perencanaan, pelaksanaan, dan kendala penggunaan Canva oleh guru juga belum menjadi fokus penelitian. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pengumpulan data secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf

pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses kreatif guru dalam pembelajaran.

Kesepuluh, Skripsi karya Agisna Sulha (2023) dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berjudul “Penerapan Media Canva dalam Pengenalan Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini di TK Khodijah 129 Pondoknongko Kabat Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023”. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi bagaimana media Canva dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf dan angka. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada penerapan Canva untuk pengenalan huruf dan angka melalui model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus untuk mengamati peningkatan kemampuan secara bertahap. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf dan angka yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar anak setiap siklus. Penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka, sehingga belum mengkaji secara mendalam kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan media Canva selama proses pembelajaran. Selain itu, aspek perencanaan, pelaksanaan, dan kendala, dan upaya penggunaan Canva oleh guru juga belum menjadi fokus penelitian. Sedangkan penelitian ini metode yang digunakan kualitatif deskriptif yang menekankan pengumpulan data secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses kreatif guru dalam pembelajaran.

G. Kerangka Berpikir

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka diatas dapat dijelaskan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran huruf mulai dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B. Dalam penggunaannya, kreativitas guru menjadi aspek penting karena guru berperan dalam merencanakan, merancang, dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada kreativitas guru dalam menggunakan Canva, penerapan media Canva dalam pembelajaran huruf, indikasi minat membaca huruf anak selama pembelajaran berlangsung, serta kendala dan upaya yang dilakukan guru dalam penggunaan Canva.

Untuk mengkaji fokus tersebut, penelitian ini berlandaskan pada tiga teori utama. Teori kreativitas Guilford yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* digunakan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. Teori Kristanto digunakan untuk menganalisis kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi, sesuai kebutuhan siswa, efektif dan efisien, serta sesuai kemampuan guru. Sementara teori minat membaca dari Crow&Crow mengidentifikasi indikasi minat membaca huruf anak ditunjukkan melalui perasaan senang, motivasi, fokus perhatian, emosi positif, dan keterlibatan anak.

Ketiga teori tersebut digunakan sebagai landasan untuk memahami dan menganalisis fenomena yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada pengujian pengaruh Canva terhadap minat membaca huruf anak, melainkan mendeskripsikan kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf , penerapannya dalam kegiatan pembelajaran, indikasi minat membaca huruf anak selama penggunaan media, serta kendala dan upaya yang dilakukan guru dalam pelaksanaannya. Kerangka berpikir ini menjadi dasar dalam menganalisis penggunaan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Kreativitas guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran huruf terlihat dari kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru memanfaatkan Canva untuk membuat *flashcard*, poster alfabet, lembar kerja anak, buku cerita bergambar, serta berbagai permainan edukatif yang mendukung kegiatan pengenalan huruf. Kreativitas tersebut tercermin dalam kemampuan guru memilih, memodifikasi, dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak sehingga kegiatan belajar menjadi lebih variatif dan tidak monoton.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran membaca huruf di kelompok B TK Teladan Yogyakarta dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pemberian stimulasi membaca secara bertahap. Pada tahap perencanaan guru menyesuaikan media dengan tema pembelajaran, tujuan yang tercantum dalam RPP, serta karakteristik anak usia dini. Pada tahap pelaksanaan, media Canva digunakan untuk mengenalkan huruf vokal, huruf konsonan, kata sederhana, hingga bacaan sederhana sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak. Penggunaan media visual yang menarik membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendukung proses pengenalan bentuk serta bunyi huruf pada anak. Selama penggunaan media Canva, anak menunjukkan respons positif berupa antusiasme, perhatian, fokus, dan keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Respons tersebut mengindikasikan munculnya minat terhadap kegiatan membaca huruf pada anak kelompok B di TK Teladan Yogyakarta.
3. Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran huruf meliputi keterbatasan waktu dalam merancang media, perbedaan kemampuan

guru dalam mengoperasikan Canva, keterbatasan akses terhadap fitur premium, serta keterbatasan variasi template yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara daya tarik visual media dan tujuan pembelajaran agar perhatian anak tetap terfokus pada pengenalan bentuk dan bunyi huruf. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan berbagai upaya melalui kolaborasi dengan rekan sejawat, diskusi dan *brainstorming*, mengikuti *workshop* dan kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), serta memanfaatkan dukungan sekolah berupa fasilitas internet, laptop, dan aktivasi akun belajar.id untuk mengakses Canva Edu. Berbagai upaya tersebut membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga pemanfaatan Canva dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran membaca huruf di TK Teladan Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, berikut disampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan untuk bahan masukan bagi kreativitas guru dalam menggunakan Canva.

1. Bagi Kepala Sekolah TK Teladan Yogyakarta

Diharapkan Kepala Sekolah dapat terus mendukung pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan Canva melalui pelatihan atau *workshop* yang berfokus pada desain media pembelajaran ramah anak usia dini. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi aktivasi akun belajar.id atau Canva Edu bagi seluruh guru agar akses terhadap fitur dan template pendidikan dapat dimanfaatkan secara optimal. Sekolah juga perlu menyusun standar sederhana dalam pembuatan media Canva, seperti penggunaan warna, gambar, ukuran huruf, dan jumlah elemen visual agar media yang dibuat tetap menarik tanpa mengalihkan fokus anak dari tujuan pembelajaran membaca huruf.

2. Bagi Guru TK Teladan Yogyakarta

Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam proses desain media, guru perlu memperhatikan keseimbangan antara daya tarik visual

dan tujuan pembelajaran sehingga gambar, warna, maupun animasi yang digunakan dapat mendukung pengenalan huruf, bukan justru mengalihkan perhatian anak. Guru juga disarankan melakukan evaluasi secara berkala terhadap respons, perhatian, dan keterlibatan anak selama penggunaan media Canva sebagai bahan refleksi untuk pengembangan media pembelajaran berikutnya.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan membaca huruf yang disajikan melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mendukung perkembangan kemampuan literasi awal sesuai dengan tahap perkembangannya.

4. Bagi Peneliti

- a. Hasil analisis penelitian mengenai Kreativitas Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf pada Anak Kelompok B TK Teladan Yogyakarta masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini yang disebabkan oleh keterbatasan waktu penelitian, sumber referensi, metode penelitian, kemampuan peneliti, serta ketajaman analisis dalam mengkaji data. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih mendalam mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital Canva pada pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mendukung minat membaca huruf pada anak.
- b. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini masih berfokus pada deskripsi kreativitas guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran membaca huruf. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, misalnya mengkaji hubungan antara kreativitas guru, kualitas media Canva, dan respons anak terhadap pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan pendekatan *mixed methods* atau kuasi-eksperimen untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Peneli juga dapat mengembangkan instrumen khusus untuk mengukur indikator minat membaca huruf anak secara lebih sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mun'im Amaly, Muhammad, G., Erihadiana, M., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 88–104. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6712](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6712)
- Alfansyur, A. & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*.
- Allan, P., James M., C., & Wallace E., L. (1988). Bilingual dual-coding theory and semantic repetition effects on recall. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 14(1), 163–172.
- Altaran, H., Sondakh, M., & Harilama, S. (2023). Peranan Komunikasi Orang Tua Dengan Remaja Dalam Melestarikan Bahasa Tidore Di Kelurahan Goto Kota Tidore Kepulauan Maluku Utara. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, 5(1).
- Ambya, R., Dewi, L., Agustin, E., Hasanah, I., Istiqomah, A., Nurhapid, A., Eka Putri, F. A., Amal, M., Puji Astuti, W., Rusliani, W. G., & Saudah, S. (2024). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN 1 Lungkuh Layang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 492–497. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2566>
- Amelia Innayah, Zamzam Mustofa, & Mukminin, A. (2023). UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA MELALUI PROGRAM KELAS KETERAMPILAN TKR (TATA KECANTIKAN KULIT DAN RAMBUT) DAN TOKR (TEKNIK OTOMOTIF DAN KENDARAAN RINGAN) DI MAN 2 NGAWI. *Jurnal Tawadhu*, 7(1), 24–32. <https://doi.org/10.52802/twd.v7i1.524>
- Ananta Pramayshela, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu, & Rinanti Ito Pohan. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111–125. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>
- Andhika, M. R., & Wahyuni, C. N. (2020). *KREATIVITAS GURU DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA DI MIN 8 ACEH BARAT*. 7(1).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Cetakan pertama (Maret 2021)). Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media Utama). - (-).

<https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/340630-konsep-dasar-pendidikan-anak-usia-dini-31fc66a5.pdf>

- Arvyanda, R., Fernandito, E., & Landung, P. (2023). Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa dalam Komunikasi Antarmahasiswa. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1(1).
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- A.Z. Mulyana. (2010). *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2003). Young Children and Technology: What Does the Research Say? *National Association for the Education of Young Children*, 58(6).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dewantara, A. H. (2020). KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA BERBASIS IT DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA. *Al-Gufrah: Journal of Primary Education*, 1(1).
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Dzunnurain, A. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun pada Era Transisi New Normal. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 9(1).
- Eka Nanda Banowati, Mudrikatunnisa Mudrikatunnisa, Alvita Rizki Maula, & Nur Fajrie. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II Di SDN 2 Kedungsarimulyo. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 116–127. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.448>
- Elendiana, M. (2020). *Upaya Meningkatkan Minta Baca Siswa Sekolah Dasar*. 2.
- Elpika, B. B. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Box dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SD Negeri 040454 Peceren pada Mata Pelajaran IPA Materi Cuaca T.A 2023/2024*. Universitas Quality Berastagi.
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). IMPLEMENTATION OF JEAN PEAGET’S THEORY OF CONTRUCTIVISM IN LEARNING: A LITERATURE REVIEW. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394–401. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>

- Erna Nurlela & Deni Mudian. (2023). Upaya Meningkatkan Minta Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pagaden Barat. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 140–147. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1128>
- Erni Ropidianti Sianturi, Sabar Rudi Sitompul, Limmarten Simatupang, Raikhapoor Raikhapoor, & Eduward Hottua Hutabarat. (2024). Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa kelas X SMK Swasta Persiapan Pematang Siantar Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, 2(3), 315–326. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i3.719>
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. UNJ Press.
- Fahmiah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14, 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi 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>
- Fatimah, & Hasiana, I. (2024). Implementasi Digital Literasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Buku Cerita Digital Pada Guru PAUD: Implementation of Digital Literacy Using the Canva Application in Making Digital Story Books for PAUD Teachers. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 321–326. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3221>
- Febrian, F., Irawadi, H., Aziz, I., & Mardela, R. (2020). MINAT BACA MAHASISWA. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023). *Pengembangan Karakter Keramahan dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Pariwisata di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta*. 1(3).
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jendral Soedirman.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Fitria, A. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). *PROFIL KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN*. 10(3).
- Hamzah B. Uno. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.

- Handayani, N. F., & Mahrita, M. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v6i2.4045>
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(1). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>
- Hendinata, Annazili, Fatahillah, Kusuma, & Saputra. (2024). Strategi Membaca Buku untuk Mendukung Perkembangan pada Anak Usia Dini. *Prosiding: Seminar Nasional Daring*.
- Hendrayani, A. (2018). PENINGKATAN MINAT BACA DAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS RENDAH MELALUI PENGGUNAAN READING CORNER. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 235–248. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9617>
- Herlina, M. N., Fatimah, A., & Fahmi. (2018). Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf (Penelitian Tindakan pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Assa'dah Serang-Banten). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Herman, N. M., Akib, T., & Intisari, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Canva terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 778–783. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.658>
- Hilmawan, G., & Roziqin, M. K. (2025). KREATIVITAS GURU AGAMA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 3 JOMBANG. 4(2).
- Humaidi, H., & Sain, Moh. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146–160. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.238>
- Indeks Literasi Indonesia. (2023). *Dewan Perwakilan Rakyat Dan Republik Indonesia*.
- Jauharoh, S. (2019). *Kreativitas dan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas I di SD Muhammadiyah Plus Kota Salatiga Tahun 2019* [IAIN Salatiga]. <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=6049/1/SKRIPSI>
- Jayanti, R., Oktavia, T. R., Nirditaranti, M. M., Ananta, F. P., Salsabila, A. N., & Aini, A. Q. (2024). Strategi Membaca untuk Menumbuhkan Minat Baca pada Anak TK Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2451–2460. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7884>
- Jean Piaget. (1972). *Psychology Of The Child*. Basic Books.
- J.P. Guilford. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.

- Jufni, & Anjani, C. (2023). Perbaikan Layanan Perpustakaan Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa di UPTD SMP Negeri 3 Bireuen. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 1(1).
- Julisa, R., & Marlina, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika*. 05(02).
- Kamelia, M. C. (2022). *Strategi Guru dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Cahaya Ibu Desa Woro Kecamatan Madapangga Kabupaten Bima*. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Kusuma, A. N. (2023). *The Art of Leadership (Be the Extraordinary Level Leader)* (Cetakan pertama). Eureka Media Aksara. -. (-). <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/566922-the-art-of-leadership-be-the-extraordina-41235195.pdf>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Laras Sakti, A. N. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 844–852.
- Maharani, A. S., & Nasuha, S. U. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN GAIRAH BELAJAR. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83.
- 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). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mariana, Zulkifli, & Ermina, S. (2011). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SEBAGAI PEMBENTUK KARAKTER CALON GURU BIOLOGI PADA 3 VARIAN MULTIMEDIA YANG BERBEDA. *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi*.
- Marlina, Susanti, & Pratama. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).
- Matthew B. Miles, A., Michael Huberman, & Johnny Saldaña. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed.)*. SAGE Publications.

- Maula, F., Husna, Z. N., Taher, N. F., & Wahid, U. K. A. (2024). INOVASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MA PEMBANGUNAN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6).
- Maulinawati, Amelia, L., & Rismawati. (2020). *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak di Kelompok B TK Tut Wuri Handayani Samahani Aceh Besar*. 1(1).
- Mellisa Pita Butarbutar, Alfredo Batubara, Vania Rodearni Sihombing, Yusfi Laili Pasaribu, & Khairunnisa Khairunnisa. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Baca Menggunakan Metode Diskusi Pada Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 80–87. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2243>
- Minah, M., & Farid, A. S. (2022). Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mandailing Natal. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2131–2141. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.687>
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). HUBUNGAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: Penuntun bagi guru dan orang tua*. Gramedia pustaka utama.
- Muzdalifah, & Komala, D. (2016). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF SEDERHANA MELALUI BERMAIN INJAK KARTU HURUF BERGAMBAR PADA KELOMPOK USIA 3-4 TAHUN PAUD PLUS AL-FATTAH*.
- Nadila, A. V., Febrialismanto, F., & Solfiah, Y. (2020). Studi Komparatif Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengikuti Pendidikan Non-Formal dan yang Tidak Mengikuti Pendidikan Non-Formal di Tk Se-Kecamatan Logas Tanah Darat. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 55–63. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.863>
- Nasution, M. M. (2025). KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MAN 1 MEDAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Nidaa'an Khafiyya, & Suyadi, S. (2022). URGENSI PEMBELAJARAN SENI UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI: TINJAUAN NEUROSAINS. *Generasi Emas*, 5(1), 8–17. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).8865](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).8865)
- Nuraeni, Y., Nico, A. N., Hasan, H. F., Wiyanti, O., & Sulanda, R. W. D. (2025). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR*. 11(8).
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7). <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13929272>
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 02(03).

- Olivia, S., & Komalasari, D. (2023). *Studi Deskriptif Kemampuan Membaca Permulaan TK Tunas Bangsa Banyuurip Tuban*. 12(1).
- Pangalila, T., Paka, N., Pombaile, E., Abdul, A., & Sampel, F. L. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. *Academy of Education Journal*, 15(1), 415–420. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2212>
- Patricia, L. (2022). *STRATEGI KESANTUNAN PADA TINDAK TUTUR DIREKTIF DALAM VARIETY SHOW THRIFTERS ON TOUR (짠내투어)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pelangi, G. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA*. 8(2).
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Pratiwi, S. M., & Gandana, G. (2024). PENTINGNYA SEX EDUCATION UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI PENCEGAHAN PELECEHAN SEKSUAL. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2).
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Qorib, M. (2022). Kreativitas Dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.10372>
- Rahma Sari, D., & Jarkawi, J. (2022). Kreativitas Guru dalam Pendidikan. *Proceeding: Islamic University Of Kalimantan*.
- Rahman, B. O., Kartinah, & Nyoman, N. A. (2023). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BACA SISWA KELAS 2 SDN 02 GAYAMSARI SEMARANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4338–4350. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1264>
- Rezieka, D. G., Wibowo, D. V., & Insiyah, M. (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Rifa'i, S., Zuriah, N., & Lutfiana, R. F. (2022). PENGARUH MEDIA VIDEO PROFIL PELAJAR PANCASILA TERHADAP KARAKTER KEMANDIRIAN SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BATU. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 148–159. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18523>
- Sabila, Azzahra, & Ahniyati. (2024). Pentingnya Pembiasaan Membaca dan Berinteraksi dengan Buku Sejak Dini. *JUPENSAL*, 1(2).
- Safitri, N., Karma, I. N., & Fauzi, A. (2024). ANALISIS PENERAPAN TEORI BELAJAR BRUNER BERBANTUAN MEDIA KANTONG HITUNG PADA OPERASI

- BILANGAN CACAH PENJUMLAHAN PENGURANGAN KELAS I SDN 10 MATARAM. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(3), 214–221. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3161>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *jurnal untirta*, 2(1), 470–477.
- Satrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). *KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. 2.
- Sudarti, D. O. (2019). KAJIAN TEORI BEHAVIORISTIK STIMULUS DAN RESPON DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, S., Nurbaeti, D., & Gustiawati, S. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1409–1417. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.568>
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). MEMAHAMI SUMBER DATA PENELITIAN : PRIMER, SEKUNDER, DAN TERSIER. *Jurnal Edu Research*, 5(3).
- Sumianto, & Aprinawati, I. (2021). ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Suyadi. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: Dalam Kajian Neurosains*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsu, Y., & Nurihsan, J. (2005). *Landasan Bimbingan & Konseling*. Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tarigan & Henry Guntur. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Vygotsky. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University.
- Warmansyah, J., Nurlaila, N., Mudinillah, A., & Fitri Dwina, A. (2023). The Utilization Of Canva Application In Supporting Early Childhood Arabic Language Learning: Teacher' Perceptions/Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini: Persepsi Guru. *journal of arabic education and linguistics*, 5(2).
- Widyastuti, A. (2018). ANALISIS TAHAPAN PERKEMBANGAN MEMBACA DAN STIMULASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN. *PAEDAGOGIA*, 21(1), 31. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v21i1.15540>
- Wijaya & Cece. (1991). *Kemampuan Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*, 3(2).
- Yolandasari, M. B. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Salatiga.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Yuliani, I. (2012). *Hubungan Minat Baca Buku IPS dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Se Gugus 3 Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2011-2012*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zulkarmain, L. (2021). ANALISIS MUTU (INPUT-PROSES-OUTPUT) PENDIDIKAN DI LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM MTS ASSALAM KOTA MATARAM NUSA TENGGARA BARAT. *Manazhim: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17–31. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2016.v3.i1.p115-130>
- Zuschaiya, D., & Hikmawati, L. (2025). STRATEGI MEMBANGUN MINAT BACA ANAK DI USIA DINI. *Jurnal Lentera Anak*, 6(2).