

Implementasi Metode *Story Telling* Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini

Lisa Aneka Oktavia¹, Lydia Margaretha², Rika Partika Sari³, Evryeni Jusmadi⁴

Affiliation:

Universitas Dehasen Bengkulu

Corresponding Author:

lisaoktavia01122@gmail.com



Abstract

This study examined the implementation of Canva-based storytelling methods to enhance early childhood memory at TK Amanah, Kaur Regency. Employing a Classroom Action Research (CAR) framework, the investigation followed a cyclical procedure designed to optimize classroom pedagogical interventions. The research participants comprised 15 children enrolled in Group B at TK Amanah, Kaur Regency. The action research was executed across two complete cycles, with each cycle consisting of two sequential sessions. Data analysis combined qualitative descriptive techniques; used to evaluate process improvements represented by criteria predicates and quantitative descriptive analysis to determine performance gains through percentage improvements. The implementation of the Canva-based storytelling method yielded progressive advancements in children's memory retention. Specifically, baseline metrics rose from 33% in Cycle I (Session 1) to 48% in Cycle I (Session 2), expanded to 64% in Cycle II (Session 1), and culminated at 83% in Cycle II (Session 2). In conclusion, the systematic integration of Canva-based storytelling successfully improves early childhood memory capacity, as evidenced by the final benchmark in Cycle II (Session 2) reaching an 83% success rate, which satisfied the "Highly Developed" (Berkembang Sangat Baik/BSB) competency criterion.

Keywords: *Storytelling, Canva, Memory Retention, Early Childhood.*

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (golden age) dimana pada masa ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya yang dimiliki oleh anak. Sesuai dengan Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan anak mencakup 6 aspek diantaranya yaitu: fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, dan seni.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa, "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan untuk anak usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

anak memiliki kesiapan yang matang dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut".

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk memfasilitasi anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan seluruh aspek perkembangan. Menurut Permendikbud No 137 tahun 2014 Pasal 10 "lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni".

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan di PAUD, khususnya program layanan Taman Kanak-Kanak untuk merangsang aspek perkembangan adalah dengan pembelajaran *storytelling*. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran *storytelling* diantaranya yaitu: fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, nilai moral dan agama, dan seni. Dalam perkembangan anak usia dini perlu diberikan stimulus yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Pemberian stimulus/rangsangan harus sesuai dengan

tahapan perkembangan anak agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal.

Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini adalah melalui metode *story telling* (bercerita). Metode ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menstimulasi aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Dengan *story telling*, anak diajak untuk mendengarkan, memahami alur cerita, mengenali tokoh, serta mengingat kembali isi cerita yang disampaikan guru. Kegiatan ini juga menumbuhkan imajinasi serta memperkaya kosakata anak melalui pengalaman bahasa yang bermakna (Fadlillah, 2020:192).

Selain itu, kegiatan *story telling* berbasis *canva* menggabungkan unsur verbal dan visual, sehingga anak dapat menangkap cerita dengan lebih jelas. Ketika anak melihat gambar sambil mendengarkan cerita, mereka mengaktifkan memori visual dan auditori secara bersamaan. Hal ini membuat proses penyimpanan informasi dalam otak menjadi lebih kuat. Selain itu, media *canva* membuat situasi belajar lebih menyenangkan, meningkatkan fokus, serta mendorong anak untuk berpikir dan mengingat kembali informasi dan menceritakan kembali isi cerita dengan versinya sendiri (Utami & Sulastri, 2022:3101).

Pada era digital saat ini, metode *story telling* dapat dikombinasikan dengan berbagai media interaktif seperti *story book apps*, video animasi edukatif, atau *digital flashcards* untuk memperkuat stimulasi daya ingat anak (Putri, 2021:112). Melalui penggunaan media tersebut, anak dapat belajar dengan lebih visual dan kontekstual, sehingga memperkuat keterhubungan antara pengalaman belajar dan kemampuan mengingatnya.

Namun, dalam praktik di lapangan masih banyak guru PAUD yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada

guru dengan metode ceramah dengan satu arah tanpa mengoptimalkan kegiatan bercerita secara kreatif dengan anak. Anak sering kali kesulitan mengingat kembali materi pembelajaran karena metode penyampaian yang monoton atau dengan nada datar tanpa ekspresi dan kurang interaktif dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, menanggapi, ataupun mau mengekspresikan ide dan perasaan anak. Guru cenderung berfokus pada kegiatan hafalan tanpa melibatkan unsur imajinatif atau emosional yang sebenarnya sangat penting dalam pembentukan memori anak (Rahmawati, 2020:45).

Oleh sebab itu, penerapan metode *story telling* yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini perlu diimplementasikan secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak. Melalui pendekatan ini, anak diharapkan mampu mengingat kembali isi cerita, memahami makna pesan moral, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan berbahasa secara lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya di TK Amanah Kabupaten Kaur, diketahui bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru. Misalnya, ketika guru meminta anak untuk menyebutkan kembali tokoh atau isi cerita yang sudah diceritakan sehari sebelumnya, hanya sebagian kecil anak yang mampu menjawab dengan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi mereka.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh metode ceramah sederhana dan tanya jawab tanpa melibatkan media yang menarik perhatian anak. Akibatnya, anak sering kehilangan fokus dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus

memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang diterima. Salah satu metode yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *story telling*.

Implementasi metode *story telling* diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Melalui kegiatan bercerita, anak dapat belajar dengan cara yang lebih alami, karena cerita merupakan bentuk komunikasi yang dekat dengan dunia anak. Cerita yang disampaikan melalui media gambar, boneka, atau video animasi mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih mudah mengingat isi cerita yang disampaikan. Selain itu, kegiatan *story telling* juga mendorong anak untuk mengulang kembali cerita yang didengar dengan versinya sendiri, yang secara tidak langsung melatih kemampuan memori dan kemampuan berbahasa mereka.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul "Implementasi Metode *Story Telling* Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak Di TK Amanah Kabupaten Kaur". Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana penerapan metode *story telling* dilakukan oleh guru, serta sejauh mana metode tersebut berpengaruh terhadap peningkatan daya ingat anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Amanah Kabupaten Kaur yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka yang disesuaikan dengan kemampuan daya

ingat anak.

Indikator penelitian meliputi:

1. Anak mampu menyimak cerita.
2. Anak mampu mengingat tokoh cerita.
3. Anak mampu mengingat alur cerita sederhana.
4. Anak mampu mengungkapkan kembali isi cerita.
5. Anak mampu menyebutkan pesan moral cerita.

Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan 100%.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap kemampuan daya ingat anak usia 5–6 tahun di TK Amanah Kabupaten Kaur setelah diterapkan metode *story telling* berbasis *Canva*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Pada siklus I pertemuan 1, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak masih rendah dengan persentase sebesar 33% dan berada pada kategori Mulai Berkembang. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengingat tokoh cerita, menyebutkan kembali alur cerita, serta menyampaikan pesan moral

dari cerita yang disampaikan guru.

Pada siklus I pertemuan 2 terjadi peningkatan menjadi 46%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Pada siklus II pertemuan 1 hasil observasi meningkat menjadi 64%. Anak mulai mampu mengingat tokoh cerita, memahami isi cerita, dan menjawab pertanyaan sederhana terkait cerita yang disampaikan.

Selanjutnya pada siklus II pertemuan 2 persentase meningkat menjadi 83% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan

bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan daya ingat anak pada setiap siklus menunjukkan bahwa metode *story telling* berbasis *Canva* efektif digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Penggunaan media *Canva* membantu guru menyampaikan cerita secara lebih menarik melalui gambar, animasi, warna, dan audio sehingga anak lebih fokus dalam menyimak cerita.

1. Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan Siklus I pertemuan I merupakan tahap awal dalam penerapan metode *storytelling* berbasis *Canva* dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini guru mulai memperkenalkan kegiatan bercerita dengan menggunakan media visual yang ditampilkan melalui *Canva*. Cerita yang disampaikan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik sehingga anak dapat melihat secara langsung gambaran dari setiap peristiwa yang terdapat dalam cerita tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Anak-anak tampak lebih fokus ketika guru menyampaikan cerita karena adanya tampilan gambar yang menarik serta penggunaan warna yang beragam pada media *Canva*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan perhatian anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak pada pertemuan pertama masih belum optimal. Persentase kemampuan daya ingat anak

pada pertemuan ini mencapai 33%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian anak sudah mulai mampu memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru, namun sebagian anak lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengingat tokoh cerita maupun alur cerita secara lengkap. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah karena anak masih berada pada tahap penyesuaian terhadap metode pembelajaran yang baru diterapkan dalam kegiatan belajar.

2. Siklus I Pertemuan II

Pada Siklus I pertemuan II, kegiatan pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menggunakan metode *storytelling* berbasis *Canva* dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan sebelumnya. Guru berusaha menyampaikan cerita dengan lebih ekspresif, menggunakan intonasi suara yang lebih jelas, serta melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan tanya jawab selama kegiatan bercerita berlangsung.

Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan kembali tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita serta menjawab pertanyaan sederhana mengenai alur cerita yang telah disampaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan anak dalam mengingat kembali informasi yang telah mereka dengar selama kegiatan *storytelling* berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan kedua, terlihat adanya peningkatan kemampuan daya ingat anak dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Persentase kemampuan daya ingat anak meningkat menjadi 48%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Anak-anak mulai mampu mengingat

beberapa bagian cerita yang telah disampaikan serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sehingga diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II Pertemuan I

Pelaksanaan Siklus II pertemuan I dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Pada tahap ini guru melakukan beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran, antara lain dengan meningkatkan interaksi antara guru dan anak, memberikan stimulus yang lebih variatif selama kegiatan *storytelling* berlangsung, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan.

Pada tahap ini guru juga berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga diajak untuk berdialog mengenai isi cerita serta diminta untuk mengingat kembali bagian-bagian penting dari cerita tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan ini, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan daya ingat anak. Persentase kemampuan daya ingat anak meningkat menjadi 64%, yang masih berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak-anak terlihat lebih fokus dalam mendengarkan cerita serta mulai mampu mengingat tokoh dan alur cerita dengan lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

4. Siklus II Pertemuan II

Pada Siklus II pertemuan II, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan

penyajian cerita yang lebih menarik serta melibatkan anak secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan media *storytelling* berbasis *Canva* dengan tampilan cerita yang lebih variatif serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk menjawab pertanyaan maupun menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak-anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan *storytelling*. Mereka memperhatikan cerita dengan lebih fokus serta aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan tokoh cerita, memahami alur cerita secara sederhana, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan ini, kemampuan daya ingat anak mengalami peningkatan yang sangat baik dengan persentase mencapai 83%, yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami serta mengingat isi cerita dengan baik setelah diterapkannya metode *storytelling* berbasis *Canva* dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *storytelling* berbasis *Canva* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan daya ingat anak usia dini. Penggunaan media visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan *storytelling* yang disajikan secara interaktif juga dapat membantu anak dalam memahami serta mengingat informasi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, metode *storytelling* berbasis *Canva* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *storytelling* berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini di TK Amanah. Peningkatan kemampuan daya ingat anak dapat dilihat dari hasil persentase perkembangan yang diperoleh pada setiap pertemuan dalam setiap siklus penelitian.

Pada pelaksanaan Siklus I pertemuan I, kemampuan daya ingat anak memperoleh persentase sebesar 33% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian anak mulai mampu memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru, namun masih mengalami kesulitan dalam mengingat tokoh dan alur cerita secara lengkap. Selanjutnya pada Siklus I pertemuan II, terjadi peningkatan kemampuan daya ingat anak dengan persentase sebesar 48% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengingat beberapa bagian penting dari cerita serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada Siklus II pertemuan I, kemampuan daya ingat anak kembali mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 64% yang masih berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak terlihat lebih fokus dalam mendengarkan cerita serta mulai mampu mengingat tokoh dan alur

cerita dengan lebih baik.

Selanjutnya pada Siklus II pertemuan II, kemampuan daya ingat anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase mencapai 83%, yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami isi cerita, mengingat tokoh serta alur cerita, dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa yang sederhana.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *storytelling* berbasis *Canva* dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini secara bertahap dan signifikan. Penggunaan media visual yang menarik serta penyajian cerita yang interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses penyimpanan dan pengingatan informasi menjadi lebih optimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui penerapan metode *storytelling* berbasis *Canva*. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar anak serta memudahkan anak dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat

memberikan dukungan terhadap pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan menarik bagi anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan metode storytelling atau media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan variasi metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Agnes Moneta, Mutia Mawardah, Susan Dian Purnamasari, (2023) Membaca Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* e-ISSN : 2745 4053 Vol. 4 No.2 Juni 2023 819-828
- Arista Prasetyo Adi, Mahir Segala Macam Jenis Desain Dengan Canva (Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo, 2023).
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Canva Education. (2023). *Teaching and learning with Canva*. <https://www.canva.com/education/>
- Dear Deer, Cara Mengoperasikan Aplikasi Canva Secara Optimal (ElementaMedia, 2021). Hlm. 2-3
- Dewi Mike Oktavia and Junaisih Dewi Madya, “Upaya Penanaman Pendidikan Akhlak Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Health Sains 2*, no. 2 (2021): 203 217.
- Enterprise, Desain Grafis Profesional Dengan Canva (Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo, 2023). Hlm 2
- Fadilla, C. (2022). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Anak. *Journal of Education Research*, 3(4), 192–198. <https://www.researchgate.net>
- Fajri Zaenol Et Al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Paud Al Muhaimin Bondowoso,” *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, Vol. 10, No. 3 (2022). Hlm. 405
- Giandari Maulani, Konsep Dasar Pembelajaran Anak Usia Dini (Carenang: PT Sada Kurnia Pustaka, 2024), h. 4.
- Handayani, I. N. (2018). Metode Bercerita Dengan Media Boneka Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Aciece, c*, 79–90.

<http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/87>

- Idawati Et Al., “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang Sd,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 4 (2022). Hlm 748-749
- Karyadi, A. C. (2018). Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*.
- Lya Dewi Anggraini Et Al., Modul Pembuatan Video Kreatif: Premiere Pro, Canva, & Powtoon (Sukabumi: Cv Jejak, 2021). Hlm. 15
- Mariana Putri Manurung and Dorlince Simatupang, “Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai,” *Jurnal Usia Dini* 5, no. 1 (2019): 65.
- Musfiroh, T. (2020). *Bercerita untuk anak usia dini*. Yogyakarta: UNY Press
- Nur Rahmatul A, Iswinarti, (2016) “Pengaruh Mendengarkan Dongeng Terhadap Kemampuan Bahasa Pada Anak Prasekolah,” *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* Vol.04, no. No.02 (Agustus).
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development* (19th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Suyadi, & Dahlia. (2022). *Pembelajaran anak usia dini berbasis neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami Pratiwi, Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva (Yogyakarta: Diva Press, 2021).
- Woolfolk, A. (2020). *Educational Psychology* (15th ed.). New York: Pearson Education.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>
- Zebua, “Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik,” *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1 (2023). Hlm. 231