

Pengembangan Media *E-Book* dengan Aplikasi Canva untuk Mengenalkan Hapalan Hadist Pada Anak Usia Dini

Lilis Hendrayati¹, **Rohmalina²**, **Aghnia Farrasyania Azhar³**

¹ Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TK IT) Al Aqsho, Kota Bandung, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ liessiliwangi@gmail.com, ² rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id,

³ aghniafarrasyania@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL **Diterima:** 09/11/2025; **Direvisi:** 12/11/2025; **Disetujui:** 14/12/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

E-book; Hadist;
Canva

Hadits adalah sabda, perbuatan, ketetapan Nabi yang diriwayatkan atau diceritakan oleh sahabat Nabi, untuk memperkenalkan hadits dapat menggunakan media ebook dengan menggunakan aplikasi canva. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengetahui kelayakan media ebook dengan aplikasi canva dalam mengenalkan hapalan hadist pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* dengan menggunakan prosedur pengembangan *Borg & Gall*. Objek dalam penelitian ini adalah Ebook dengan aplikasi canva. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dan angket kepada validator. Angket merupakan instrumen penelitian berupa lembar validasi produk. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru. Data kuantitatif jumlah skor yang didapat dari lembar validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas. Hasil penilaian terhadap kelayakan media memperoleh presentase 78% kategori layak, ahli materi 72% kategori layak, dan guru 84,6% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media ebook dengan aplikasi canva dinyatakan layak untuk mengenalkan hafalan hadist anak.

ABSTRACT

KEYWORDS

E-book; Hadiths;
Canva

Hadith refers to the sayings, actions, and approvals of the Prophet Muhammad as narrated by his companions. To facilitate the introduction of hadith memorization, digital learning media such as e-books developed using the Canva application can be utilized. This development study aims to examine the feasibility of an e-book created with the Canva application for introducing hadith memorization to children aged 5–6 years. This study employed a research and development (R&D) approach using the Borg and Gall development model. The object of the study was an e-book developed using the Canva application. Data were collected through interviews and questionnaires administered to validators, with the questionnaires serving as product validation instruments. Data analysis involved both qualitative and quantitative techniques. Qualitative data were obtained from product quality assessments in the form of suggestions and feedback from material experts, media experts, and teachers, while quantitative data were derived from validation scores provided by media experts, material experts, and classroom teachers. The results indicated that the media feasibility assessment achieved a score of 78%, categorized as feasible; the material expert assessment reached 72%, also categorized as feasible; and the teacher assessment reached 84.6%, categorized as very feasible. These findings suggest that the e-book developed using the Canva application is feasible for introducing hadith memorization to young children.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan proses belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya di masyarakat. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu jenjang

pendidikan yang paling fundamental dan paling mendasar karena tumbuh kembang anak di masa depan akan sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterimanya sejak usia dini. Agar anak dapat berkembang secara optimal, waktu terbaik untuk memberikan dukungan atau stimulasi adalah sejak anak usia dini.

Pada masa keemasan inilah anak dipersiapkan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas untuk memahami dan mengendalikan lingkungannya. Masa emas (*golden age*) adalah masa ketika anak mulai menyadari berbagai bentuk kesempatan pendidikan dan rangsangan dari lingkungannya baik secara sengaja ataupun tidak. Pada masa peka inilah terjadi pematangan pada perkembangan fisik dan psikologisnya sehingga anak siap untuk merespon dan merealisasikan semua tugas perkembangan yang harus diwujudkan dalam pola perilakunya sehari-hari. Perkembangan anak usia dini terjadi secara cepat, salah satunya yaitu daya ingatnya. Menurut Masagus (dalam Ulum & Ropikoh, 2018, hlm. 60) daya ingat merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali data-data yang telah tersimpan dalam memori otaknya. Daya ingat merupakan kemampuan untuk menerima dan menyimpan pesan yang telah diterima oleh otak. Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan daya ingat salah satunya adalah dengan cara menghafal. Ulum & Ropikoh (2018, hlm. 60) menyebutkan bahwa usia *golden age* atau umur dzhahabiyun ini dapat dilihat dari meningkatnya kecerdasan dan hafalan yang kuat, oleh karenanya anak akan mudah menghafal meskipun anak belum memahami makna seperti menghafal hadits.

Menghafal Hadist dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan daya ingat anak, sejalan dengan itu menurut Ulum & Ropikoh (2018, hlm. 60) menyebutkan bahwa perkembangan moral dan hafalan hadist anak berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektifnya, yang pada gilirannya membantu anak untuk membangun ingatannya secara tidak langsung. Kemampuan kognitif dan daya ingat anak yang luar biasa memudahkan mereka untuk menyerap dan mengingat informasi yang diberikan guru termasuk yang berkaitan dengan menghafal hadist.

Dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, dalam proses pembelajarannya diperluaskan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Manfaat dari kegiatan pendidikan akan semakin terlihat dengan adanya media. Penggunaan media akan memberikan dampak yang positif, seperti lingkungan belajar yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses pengajaran, dan pencapaian hasil belajar yang ideal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Guslinda dan Kurnia, 2018, hlm. 1). Media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar anak.

Berdasarkan berbagai penelitian mengenai penggunaan media dalam pendidikan, diketahui bahwa ketika anak memanfaatkan media, hasil dan proses belajar mereka meningkat jauh lebih besar dibandingkan jika tidak menggunakan media. Kustiawan (2016, hlm. 5) menyebutkan bahwa kata “media” yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, mengacu pada pengenalan atau perantara yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik guna mencapai tujuan tertentu yang dalam hal ini adalah hasil belajar.

Bertolak belakang dengan kenyataan di lapangan yang terjadi masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seperti hal yang terjadi di TKI Al Aqsho Sarijadi, dari hasil observasi yang dilakukan pada bulan oktober 2021 diperoleh beberapa permasalahan diantaranya masih rendahnya kemampuan daya ingat anak khususnya dalam kegiatan menghafal Hadist dikarenakan kurangnya media yang menarik yang dapat memotivasi dan memudahkan anak dalam menghafal Hadist. Guru hanya sebatas memberi contoh dari kata perkata tanpa ada media lain yang

menunjang sehingga anak menjadi merasa bosan dan kurang tertarik saat kegiatan menghafal hadist.

Berdasarkan hal tersebut diatas mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar anak menjadi kegiatan belajar yang bermakna dan menyenangkan khususnya dalam mengenalkan hafalan Hadist. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media ebook dengan menggunakan aplikasi canva. E-book merupakan bentuk digital dari buku yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *tablet, smartphone, atau computer* (Tanwir, Hery, Noor & Achmad, 2023, hlm. 7).

Media Ebook yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva yang di dalamnya terdapat audio dan visualnya berupa gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menarik minat belajar anak. Selain dapat dipergunakan di sekolah, ebook ini juga akan diberikan kepada orang tua agar anak dapat menghafal Hadist ketika dirumah karena berbasis digital, sehingga ebook ini dapat di akses pada beberapa perangkat seperti *smartphone, tablet* atau *laptop*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengetahui kelayakan media ebook dengan aplikasi canva dalam mengenalkan hapalan hadist pada anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu sebuah penelitian dan pengembangan atau istilah dalam bahasa inggrisnya adalah *Research and Development (R&D)*. Sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 297). Penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada hasil akhir berupa produk. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media *Ebook* yang belum ada yang kemudian dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva oleh peneliti menjadi sebuah media pembelajaran yang terbuat dari konten yang menarik dari elektronik yang digunakan melalui aplikasi canva untuk mengenalkan hapalan hadits anak.

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan 5 tahap dari 10 tahap model *Borg and Gall* yaitu: 1)Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain Produk, 5) Revisi desain Produk. Pada tahap analisis kebutuhan atau tahap potensi dan masalah diawali dengan observasi lapangan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dilapangan, dimana permasalahan tersebut dapat diatasi dengan metode *R&D* dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 299). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik wawancara dan angket. Teknik wawancara dilakukan secara terbuka atau tidak terstruktur. Sugiyono (2016, hlm. 234) mengatakan wawancara terbuka atau wawancara tidak terstruktur dimana peneliti tidak mengikuti panduan wawancara komprehensif yang telah disusun secara metodis dan menyeluruh untuk mengumpulkan data. Semua yang dimuat dalam panduan wawancara hanyalah ringkasan pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara dilakukan terhadap 1 guru kelas B sebagai narasumber untuk memberikan informasi yang akan dijadikan data penelitian.

Teknik analisis data meliputi uji validitas media Ebook. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 267) dejata ketepatan antara data yang diberikan peneliti dengan data yang diamati pada suatu objek disebut validitas. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi mengevaluasi desain media Ebook dan memberikan rekomendasi serta masukan. Data mengenai validitas produk media Ebook akan dihasilkan dari kuesioner validitas produk. Data mengenai keabsahan media Ebook dikumpulkan mellaui wawancara dengan pakar

media, ahli materi, dan pendidik. Data validasi produk yang diisi ahli akan diperiksa menggunakan skala *likert* dengan ketentuan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor pada Lembar Validasi

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Baik	1

(Sumber diadaptasi dari Sugiono, 2016)

Tabel diatas merupakan pedoman bagi validator dalam mengisi angket lembar validasi produk yang berisi indikator-indikator kriteria produk media *Roel Playmat*. Setelah skor dijumlahkan kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk presentasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$= \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Sunarti&Rahmawati dalam Hartati A, Sumarni S & Syafdaningsih, 2018)

Kemudian nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 rentang dan kriteria kelayakan media *Ebook*

Rentang	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

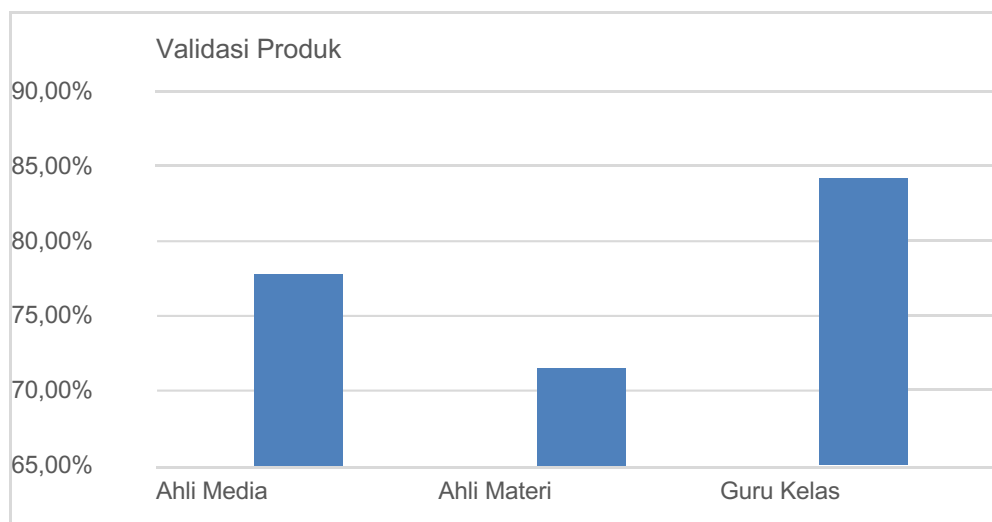
Analisis kebutuhan atau mencari potensi masalah dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas B. hasil dari wawancara yang berhubungan dengan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh pendidik, diketahui bahwa pendidik mengalami kesulitan dalam menstimulasi perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan pengenalan hafalan Hadist. Kesulitan yang dialami berupa kurang semangatnya anak ketika kegiatan menghafal Hadist dikarenakan kurang menariknya media sehingga anak menjadi merasa bosan dan kurang termotivasi saat menghafal hadist. Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan tersebut mendorong peneliti untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan menghafal hadist anak usia dini dengan media Ebook dengan aplikasi canva.

Media Ebook yang di buat dengan aplikasi canva ini dirancang semenarik mungkin dengan audio visual yang disukai anak berupa gambar animasi yang saat ini digemari oleh anak. Ebook dengan aplikasi canva yang berbasis digital juga dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, tablet atau laptop sehingga anak menjadi tertarik karena merupakan hal yang baru bagi anak yang biasanya anak belajar dengan menggunakan worksheet

atau majalah anak saja. Namun media Ebook ini sebelum dipergunakan oleh anak sudah melalui uji kelayakan atau uji validitas terlebih dahulu oleh ahli yakni ahli media, ahli materi dan oleh guru kelas. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran Ebook ini dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Persentasi Validasi Produk Oleh Ahli

VALIDATOR	SKOR	PERSENTASI	KATEGORI
Ahli Media	76	78%	Layak
Ahli Materi	69	72%	Layak
Guru Kelas	80	84,6%	Sangat Layak



Grafik 4 Persentasi Validasi Produk

Grafik di atas menunjukkan hasil validasi produk Ebook dari para ahli. Skor validasi menunjukkan presentasi dengan rata-rata kriteria “layak/baik”, diperoleh skor dari ahli media sebesar 76 dengan presentasi 78%, dan perolehan skor ahli materi sebesar 69 dengan presentasi 72%, sedangkan perolehan skor dari guru kelas sebesar 80 dengan presentase 84,6%. Berdasarkan perolehan skor dan presentase dari hasil validasi diatas membuktikan bahwa media Ebook dengan aplikasi canva merupakan media yang layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya dalam mengenalkan hafalan Hadist pada anak.

Dalam tahap uji validitas produk media ebook dengan aplikasi canva banyak mendapat saran dan masukan dari para ahli yang dijadikan sebagai revisi produk yang harus segera dilengkapi kekurangannya sebelum akhirnya media tersebut diuji cobakan kepada subjek penelitian pada uji coba terbatas dan uji coba lebih luas.

Meskipun perolehan nilai atau persentasi dari tiap tahap uji coba terbatas dan luas memiliki perolehan nilai yang berbeda, namun keduanya masih dalam kategori layak/baik. Dengan demikian media Ebook dengan aplikasi Canva merupakan media yang layak sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan hafalan Hadist kepada anak usia dini.

Pembahasan

Pada tahap analisis kebutuhan diawali dengan observasi lapangan untuk menemukan permasalahan yang terjadi di lapangan, dimana permasalahan tersebut dapat diatasi dengan metode *R&D* dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 299). Guru Kelas B diwawancarai sebagai bagian dari proses analisis kebutuhan. Temuan wawancara yang diminta guru mengenai media pembelajaran menunjukkan bahwa para pendidik sering kali kesulitan untuk menstimulasi bidang-bidang tertentu dalam perkembangan anak, khususnya stimulasi dalam mengenalkan hapalan hadits. Kesulitan yang dialami guru berkaitan dengan kemampuan menghafal yang cenderung tidak berani mengucapkannya dalam melafalkan serta menghafal hadits. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang mampu menstimulasi mengenalkan hapalan hadits. Media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi mengenalkan hapalan hadits yang tersedia hanya berupa buku paket dan majalah kumpulan hadits.

Setelah melakukan analisis kebutuhan di lokasi penelitian, potensi dan masalah diidentifikasi. Berdasarkan informasi ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru menghadapi tantangan di kelas karena tidak ada sumber daya yang tersedia untuk membantu anak mempelajari hadits dengan lebih mudah. Kesulitan yang dialami berupa kurang semangatnya anak ketika kegiatan menghafal Hadist dikarenakan kurang menariknya media sehingga anak menjadi merasa bosan dan kurang termotivasi saat menghafal hadits. Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan tersebut mendorong peneliti untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan menghafal hadits anak usia dini dengan media Ebook dengan aplikasi canva. Menurut Djuanda (dalam Guslinda & Kurnia, 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam upaya menggugah minat, perasaan, dan pikiran siswa, begitu pun pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, menurut standar proses pendidikan, media pembelajaran berbentuk alat bantu pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mempelajari sesuatu secara kolaboratif dan berpusat pada anak (Boholano 2017).

Menurut Mahmud & Idham (2017), pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku. Pada penelitian ini, Media Ebook yang di buat dengan aplikasi canva ini dirancang semenarik mungkin dengan audio visual yang disukai anak berupa gambar animasi yang saat ini digemari oleh anak. Sejalan dengan pendapat Angriani, Kusumayanti & Yuliany (2020) sebanding dengan definisi sebelumnya yang menyatakan bahwa buku elektronik (ebook) adalah buku cetak yang diubah secara digital untuk dapat dibaca melalui layar monitor. Ebook dengan aplikasi canva yang berbasis digital juga dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, tablet atau laptop sehingga anak menjadi tertarik karena merupakan hal yang baru bagi anak yang biasanya anak belajar dengan menggunakan buku paket, worksheet atau majalah anak saja.

Adapun Validasi desain produk merupakan proses untuk menentukan apakah rancangan produk baru secara logis akan lebih efektif dari produk sebelumnya atau tidak. Hal ini dianggap logis karena dalam hal ini validasi masih menyangkut penilaian berdasarkan nalar, bukan berdasarkan data empiris. Desain media *Ebook dengan menggunakan aplikasi canva* divalidasi oleh ahli media, materi dan guru untuk mengetahui kelayakan media *Ebook* tersebut. Melalui instrumen angket lembar validasi para ahli memberikan penilaian terhadap kelayakan media *Ebook* dengan menggunakan

aplikasi canva yang sudah ditentukan dan disetujui. Skor validasi menunjukkan presentasi dengan rata-rata kriteria “layak/baik”, diperoleh skor dari ahli media sebesar 76 dengan presentasi 78%, dan perolehan skor ahli materi sebesar 69 dengan presentasi 72%, sedangkan perolehan skor dari guru kelas sebesar 80 dengan presentase 84,6%. Berdasarkan perolehan skor dan presentase dari hasil validasi diatas membuktikan bahwa media Ebook dengan aplikasi canva merupakan media yang layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya dalam mengenalkan hafalan Hadist pada anak. Banyak penelitian menemukan bahwa penggunaan ebook dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Menurut Tanwir, Hery, Noor & Achmad (2023, hlm. 47) Buku digital atau ebook berfungsi sebagai salah satu alternative media belajar dan berbagi informasi dengan tujuan untuk mempermudah proses literasi serta meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Media Ebook dalam pengenalan menghafal hadist dirasa layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pengenalan hadist pada anak usia dini berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Zahara & Hendriana (2021) yang menghasilkan pengembangan media video animasi untuk kemampuan menghafal hadist pada anak usia dini. Ditambah juga dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fajri, Riza, Azizah, Sofiana, Ummami & Andila (2022) bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa menghafal hadist dengan memanfaatkan media digital berupa media ebook dengan aplikasi canva yang peneliti kembangkan dapat lebih memudahkan anak dalam pembelajaran baik di sekolah dengan guru maupun di rumah dengan orang tua.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ebook dengan aplikasi Canva dilaksanakan dengan metode R&D dengan menggunakan teori *Borg and Gall*. Melalui delapan tahapan yaitu : analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi akhir produk dan penyebarluasan. Pada proses penilaian dalam validasi produk yang dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi menghasilkan nilai sebesar 72% dengan kategori layak, ahli media 78% dengan kategori layak, dan guru kelas dengan perolehan nilai sebesar 84,6% dengan kategori sangat layak.. Berdasarkan perolehan nilai validasi produk dari ahli terhadap media dalam perkembangan anak dalam mengenal hafalan Hadist dapat disimpulkan bahwa media Ebook dengan aplikasi Canva merupakan media yang layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak usia dini khususnya dalam mengenalkan hafalan Hadist pada anak.

REFERENSI

- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital book pada materi aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). 13-30. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>
- Boholano, H. (2017). Smart social networking: 21st century teaching and learning skills. *Research in Pedagogy*, 7(1), 21-29. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=546738>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di paud al muhaimin bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408. [10.26618/equilibrium.v10i3.8583](https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583)

- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Mangunwijaya, (2020). Sekolah Merdeka PENDIDIKAN PEMERDEKAAN. Penerbit PT Kompas Media Nusantara.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktek).
- Ulum, M. S., & Ropikoh, I. (2018). UPAYA MENINGKATKAN DAYA INGAT ANAK MELALUI METODE ONE DAY ONE HADITS PADA ANAK USIA TK: DI MADRASAH BAITUL HIKMAH NARINGGUL TEGALLEGA BUNGBULANG GARUT. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 58-73. <https://doi.org/10.12928/waladuna.v1i2.86>
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan media video animasi untuk kemampuan menghafal Hadist pada anak usia dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593-3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>