available at https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE

ONLINE ISSN 2809-9168

Published by *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
FIP Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Vol. 05 No. 2, 2025
Page 183-193

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun

Dewi Azzhara Abdullah[1], Herman[2], Sri Rika Amriani H[3], & Angri Lismayani[3]
[1,2,3]Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: dewiazzahraabd@gmail.com, sri.rika.amriani.@unm.ac.id, herman.hb83@unm.ac.id, angri.lismayani@unm.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima:

Juli 2025

Disetujui:

Agustus 2025

Dipublikasikan:

September 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Batara Bira Makassar. Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting yang membantu anak menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dan melibatkan 30 anak sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 11,93 pada pre-test dengan standar deviasi 2,939 menjadi 20,53 pada post-test dengan standar deviasi 3,114. Hasil analisis data menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis, menemukan solusi, dan mengambil keputusan sederhana pada anak usia dini.

Kata kunci: Media Interaktif; Aplikasi Canva; Kemampuan Pemecahan Masalah

Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive learning media based on the Canva application on the problem-solving skills of children aged 5–6 years at TK Batara Bira, Makassar. Problem-solving skills are a crucial aspect that helps children face and resolve various challenges in their daily lives. The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving 30 children as the sample. The results indicate an increase in the mean score from 11.93 in the pre-test (standard deviation of 2.939) to 20.53 in the post-test (standard deviation of 3.114). Data analysis yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.001, which is less than 0.05. Consequently, the null hypothesis (H0) is rejected, and the alternative hypothesis (H1) is accepted. These findings demonstrate that interactive learning media based on the Canva application has a significant impact on enhancing the problem-solving skills of children aged 5–6 years. This medium serves as an engaging learning alternative for stimulating critical thinking, finding solutions, and making simple decisions among young children.

Keywords: Interactive Media; Canva Apps; Problem Solving Skills

© 2025 Dewi Azzhara Abdullah, Herman, Sri Rika Amriani H, Angri Lismayani
Under The License CC-BY SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah tahap fundamental dalam sistem pendidikan formal yang bertujuan memberikan stimulasi serta pengalaman belajar yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak (Amriani & Halifah, 2024). Pada pendidikan anak usia dini, terdapat enam aspek fundamental yang perlu diperhatikan dalam tumbuh kembang anak, yaitu meliputi aspek perkembangan agama dan moral, kemampuan kognitif, sosial-emosional, keterampilan berbahasa, fisik motorik, serta kreativitas seni. Seluruh aspek ini saling terhubung dan mendukung satu sama lain dalam proses tumbuh kembang anak dan memberikan peran dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Di antara aspek-aspek tersebut, perkembangan kognitif memiliki peran krusial dalam mendukung keseluruhan proses perkembangan anak. (Wasis, 2022).

Perkembangan kognitif adalah proses perubahan dan peningkatan kemampuan berpikir, memahami, dan belajar yang terjadi pada manusia seiring bertambahnya usia. Hal ini mencakup bagaimana kita memperoleh, memproses, menyimpan, dan menggunakan informasi. Perkembangan kognitif mencakup tiga komponen utama yaitu kemampuan dalam belajar dan menyelesaikan masalah, keterampilan berpikir secara logis, serta kapasitas untuk berpikir secara simbolik (Fitriani et al., 2022).

Menurut Piaget (Yunita et al., 2024) usia 5-6 tahun merupakan masa anak berada dalam tahap operasional konkret, fase di mana anak mulai berpikir secara lebih terhadap benda-benda yang nyata atau objek dan peristiwa yang mereka alami secara langsung. Di periode ini, anak mulai memperlihatkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi, meskipun masih dalam tahap pertumbuhan. Pada fase ini, anak sudah dapat mengerti dan menggunakan simbol-simbol, baik itu berupa kata-kata maupun gambar. Menurut Vygotsky (Habsy et al., 2023) perkembangan kognitif anak adalah hasil dari hubungan timbal balik antara aspek-aspek internal seperti minat dan motivasi dan aspek-aspek eksternal seperti lingkup sosial dan budaya. Gardner (Lestari, 2020) menjelaskan bahwa “kognitif adalah proses berpikir yang dapat dilakukan secara cepat dan tepat untuk menghadapi suatu keadaan dalam rangka menemukan solusi atau memecahkan masalah”.

Brewer dan Scully (Syaodih et al., 2018) Brewer dan Scully menyatakan bahwa kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah di usia dini mencakup keterampilan seperti mengamati, mengategorikan, membandingkan, mengukur, berkomunikasi, melakukan eksperimen, mengaitkan, menarik kesimpulan, dan memanfaatkan informasi. Kemampuan *problem solving* atau pemecahan masalah Hal ini memiliki peranan krusial dalam perkembangan anak pada masa awal kehidupan karena pada tahap ini anak mulai membentuk dasar-dasar kemampuan, sikap, dan pengetahuan yang akan memengaruhi kehidupannya di masa mendatang. sedang melakukan aktivitas bermain anak pasti menemukan suatu masalah dan anak perlu memecahkannya sendiri. Selain itu, melalui kemampuan ini anak akan lebih cenderung untuk mengambil inisiatif, bertindak mandiri, berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi anak.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak telah menjadi fokus penting dalam pendidikan global, terutama dalam mendukung keterampilan abad ke-21. Penelitian dari *OECD* dalam *PISA Problem Solving Assessment* mengungkapkan bahwa anak-anak diberbagai negara menunjukkan kesenjangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, terutama di antara negara maju dan berkembang yang berdampak pada kesenjangan pendidikan (Sari et al., 2018). Berdasarkan laporan *Indonesian Early Childhood Education and Development (ECED)*, mayoritas program PAUD di Indonesia masih mengutamakan penguasaan keterampilan akademik dasar, seperti membaca dan menulis, dibandingkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Di samping itu, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan menerapkan metode pembelajaran efektif menjadi salah satu kendala utama serta kurangnya sumber daya seperti peralatan bahan ajar dan anggaran yang terbatas membuat guru kesulitan dalam menyediakan bahan ajar dan tidak semua lembaga pendidikan dilengkapi dengan sarana yang cukup untuk menunjang kegiatan pembelajaran tertentu (Kasturi, 2022).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mempermudah guru dalam menyusun media pembelajaran dan menyajikan informasi dalam proses belajar mengajar (Wahyudi et al., 2023). Salah satu alat

yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah pada anak adalah aplikasi canva, yang merupakan platform untuk desain online yang menawarkan beragam fitur pengeditan untuk memungkinkan penggunanya menciptakan desain grafis (Monoarfa, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Batara Bira Makassar dengan menerapkan desain eksperimen semu (Quasi-Experimental Design). Terdapat dua variabel utama dalam penelitian ini, yakni media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva sebagai variabel independen dan kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel dependen. Desain yang diterapkan adalah *nonequivalent control group design*, yang melibatkan total 30 anak sebagai partisipan, 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Fokus utamanya adalah menganalisis pengaruh media belajar interaktif dengan canva terhadap anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan memecahkan masalah.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel Penelitian	Indikator	Pertanyaan/Item
Kemampuan Pemecahan Masalah	Kemampuan dalam menunjukkan ide atau gagasan	1. Anak mampu menunjukkan idenya dengan baik dan percaya diri 2. Anak memiliki ide yang logis dan terstruktur
	Kemampuan dalam mengamati	1. Anak mampu mengamati secara detail bentuk dan pola pada suatu objek 2. Anak menunjukkan kemampuan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan secara optimal. dalam menyelesaikan suatu kegiatan atau permainan
	Kemampuan dalam mengelolah informasi	1. Anak mampu Mengomunikasikan informasi melalui bahasa lisan maupun tulisan dengan efektif.Anak mampu menyelesaikan kegiatan sesuai dengan

	pemahaman terhadap sebuah informasi

Hasil observasi terhadap kemampuan pemecahan masalah anak dikategorikan ke dalam 4 kategori yaitu K, C, B, dan SB.

Keterangan :

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

SB = Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini diadakan dengan tujuan menilai pengaruh dari media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi canva dengan permainan labirin terhadap kemampuan anak berusia 5-6 tahun dalam memecahkan masalah. Temuan penelitian ini didasarkan pada rancangan *pre-test* dan *post-test*, di mana tes awal dilakukan sebelum anak menerima perlakuan melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva guna mengukur kemampuan pemecahan masalah anak. Serta ujian akhir yang dilakukan untuk menilai pengaruh kegiatan tersebut terhadap perkembangan pemecahan masalah anak.

Tabel 2. Distribusi frekuensi kemampuan pemecahan masalah Pre-test dilakukan terhadap anak-anak kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelum intervensi atau perlakuan diberikan

Interval	**Kategori**	**Eksperimen**		**Kontrol**	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
7-10	Kurang (K)	6	40%	6	40%
11-14	Cukup (C)	8	53%	7	47%
15-19	Baik (B)	1	7%	2	13%
20-24	Sangat Baik (SB)	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan angka-angka yang tertera pada tabel di atas, data *pre-test* menunjukkan bahwa masing-masing 6 anak dari 15 anak kelompok eksperimen

dan kelompok kontrol sama-sama masuk kategori kurang. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan anak dalam menunjukkan ide atau gagasan, kemampuan dalam mengamati, dan mengelolah informasi. Kemudian, ada 8 anak kelompok eksperimen dan 7 anak kelompok kontrol termasuk dalam kategori cukup. Pada kelompok eksperimen, 1 anak berada dalam kategori baik, sementara pada kelompok kontrol jumlahnya mencapai 2 anak. Selain itu, tidak ada anak dari kedua kelompok masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Distribusi frekuensi kemampuan pemecahan masalah anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah (*post-test*) diberikan perlakuan

Interval	**Kategori**	**Eksperimen**		**Kontrol**	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
7-10	Kurang (K)	0	0%	0	0%
11-14	Cukup (C)	1	7%	5	34%
15-19	Baik (B)	4	26%	8	53%
20-24	Sangat Baik (SB)	10	67%	2	13%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan hasil tes akhir (*post-test*), tidak terdapat anak dari kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol yang tergolong kategori kurang. Sementara itu, dalam kategori cukup terdapat 1 anak dkelompok eksperimen dan 5 anak kelompok kontrol. Berdasarkan hal ini anak mulai berkembang dengan menunjukkan kemampuan dalam menjukkan ide atau gagasan, mengamati, dan mengelolah informasi. Pada kategori baik, tercatat 4 anak kelompok eksperimen dan 8 anak kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa mereka mampu melaksanakan aktivitas secara mandiri tanpa perlu bimbingan langsung dari guru. Sementara itu, dalam kategori sangat baik, terdapat 10 anak di kelompok eksperimen dan 2 anak di kelompok kontrol yang mampu menyelesaikan seluruh kegiatan secara mandiri serta berperan aktif dalam membantu teman-temannya selama proses pembelajaran.

Tabel 4. Analisis data *pre-test* dan *post-test* yang mengukur kemampuan pemecahan masalah anak dalam kelompok eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	15	12	8	20	11.93	2.939
Post-Test Eksperimen	15	10	14	24	20.53	3.114
Valid N (listwise)	15					

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatat setelah perlakuan diberikan dengan pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva dengan menggunakan permainan labirin.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif, terutama melalui aktivitas permainan labirin, terbukti efektif untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Batara Bira Makassar dalam kemampuan menyelesaikan masalah. Pada tahap *pre-test* setelah perlakuan diberikan, kelompok eksperimen mencatat skor rata-rata sebesar 11.93. Setelah perlakuan diberikan (*post-test*), nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 20.53. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 8.60. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva membuat proses pembelajaran jadi lebih menarik yang membuat anak lebih bersemangat, meningkatkan kreativitas, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan antusias anak dalam proses pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan penelitian (Pane et al., 2025) yang mengungkapkan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Pendapat yang dikemukakan (Utami, 2017) sejalan dengan hasil penelitian ini, bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan perkembangan minat dan motivasi anak dalam belajar. Selain itu, penggunaan media juga mengurangi kecenderungan verbalisme, mendorong pola pikir yang lebih sistematis dan terstruktur, serta memperdalam pemahaman sekaligus membantu pengembangan nilai-nilai dalam diri siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Musi & Angri, n.d.) menyatakan bahwa penggunaan permainan labirin dapat meningkatkan aspek perkembangan dan keterampilan anak. Permainan labirin berperan dalam mendukung perkembangan *problem solving* anak dengan cara yang

menyenangkan. Selain itu, kajian yang dilakukan (Berliana et al., 2024) mengindikasi bahwa permainan edukatif berbasis canva dinilai akurat dan optimal sebagai alat pendukung proses belajar dalam hal mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kemajuan teknologi yang pesat serta meningkatnya akses terhadap oerangkat digital telah mendorong popularitas media pembelajaran interaktif dalam dunia Pendidikan, termasuk di tingkat pemebelajaran anak usia dini. Salah satu media interaktif yang berpotensi dimanfaatkan dalam rangka menunjang proses pembelajaran adalah aplikasi canva, yang menawarkan berbagai fitur pendukung untuk menciptakan materi ajar yang mudah dipahami dan menarik.

Aplikasi canva merupakan platform desain berbasis online yang menawarkan berbagai jenis produk, termasuk presentasi, CV, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, flyer, buku catatan, serta beragam item lainnya (Sobandi et al., 2023). Penggunaan aplikasi canva dapat membantu guru dalam mendesain dan menjelaskan materinya dengan lebih cepat dan efisien. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai alat, seperti teks dan video animasi, yang dapat disesuaikan sesuai dengan preferensi tampilan yang diinginkan. Dengan demikian, hal ini dapat menarik perhatian siswa lebih baik terhadap pelajaran.

Pemecahan masalah adalah salah satu elemen penting dalam perkembangan kognitif. Whittaket (K. Putri, 2020) menjelaskan bahwa kemampuan untuk memecahkan masalah adalah keterampilan anak dalam mengenali, memahami, dan menganalisis masalah berdasarkan pengetahuan atau pengalaman untuk menemukan solusi. Beaty dan Wortham (S. U. Putri & Taqiudin, 2021) menyatakan kemampuan menyelesaikan masalah pada anak usia dini mengacu pada suatu bentuk keterampilan dalam memanfaatkan pengalaman untuk merumuskan hipotesis, mengumpulkan data yang relevan, mengevaluasi hipotesis melalui pengambilan keputusan, serta menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh selama proses ilmiah.

Kemampuan anak berusia 5-6 tahun dalam menyelesaikan masalah berhubungan dengan kemampuan mereka untuk mengenali, menganalisis, dan mencari jalan keluar atas masalah mudah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Di fase ini, anak mulai membentuk keterampilan berpikir kritis dan kreatif,

yang membantu mereka dalam mengidentifikasi masalah, menjelajahi berbagai opsi solusi, dan memilih cara yang paling tepat (Yuriansa, 2019).

KESIMPULAN

Mengacu pada uraian hasil penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif melalui aplikasi canva berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam menyelesaikan masalah di TK Batara Bira Makassar. Sebelum perlakuan diberikan, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional masih berada dalam kategori kurang. Namun, setelah proses pembelajaran dilakukan, kelompok eksperimen mengindikasikan peningkatan yang nyata dalam kemampuan menyelesaikan masalah, sementara kelompok kontrol mengindikasikan peningkatan yang lebih rendah. Skor rata-rata kelompok eksperimen bertambah menjadi 20,53, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 15,80. Perbedaan pada skor rata-rata menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terbukti berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK Batara Bira Makassar.

REFERENSI

Amriani, S. R., & Halifah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(02), 24–37.

Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 201–210. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913

Fitriani, Herman, & Zainuddin, I. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Sains Sederhana Kelompok B TK Ananda Makassar. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 153–164. https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/27664%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/JPK/

article/download/27664/13681

Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Tsaqofah*, *4*(2), 576–586. https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325

Kasturi, R. D. (2022). PENERAPAN METODE PROBLEM SOLVING UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH 12 DAGEN, JATEN, KARANGANYAR TAHUN 2022. *Skripsi*.

Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(2), 100–108. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034

Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

Musi, M. A., & Angri, L. (n.d.). *THE EFFECT OF MAGNETIC MAZE MEDIA ON PROBLEM-SOLVING AND FINE MOTOR SKILLS IN 5-6 YEAR OLD CHILDREN AT TK ISLAM AL-ABRAR*.

Pane, E. P., Nengsih, E. T., & Hardianto, R. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kemampuan Kognitif pada Anak di TK Ihsan Kids*. *9*(3), 753–766. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6308

Putri, K. (2020). Identification Ability of Problem Solving Children in Kindergarten Kecamatan Banguntapan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 386–395.

Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 856–867. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270

Sari, Y. R., Jaya, M. T. B. ., & Anggraini, G. F. (2018). Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 tahun. *Pendidikan Anak*, *15*(1), 165–175. https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan

Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *8*(1), 98–109. https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920

Syaodih, E., Setiasih, O., Romadina, N. F., & Handayani, H. (2018). Profil Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *12*(1), 29–36. https://doi.org/10.21009//jpud.121.03

Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, *12*(2), 62–81.

Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, *6*(1), 25–34. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910

Wasis, S. (2022). PENTINGNYA PENERAPAN MERDEKA BELAJAR PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD). *PEDAGOGY*, *9*(2), 36–41.

Yunita, R. A., Syamsuardi, Amriani, S. R., & Sugiarti, T. (2024). PENGARUH PEMBELAJARAN BEMUATAN STEAM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAODHATUL JANNAH KABUPATEN TAKALAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(2), 2546–6950. http://search.jamas.or.jp/link/ui/2014143423

Yuriansa, A. (2019). Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial*, *1*(1), 69–102.