

Pelatihan Guru dalam Mendesain *Game* Edukatif Menggunakan Canva AI

Riswandi¹, Muhammad Nurwahidin², Firada Khasbullah^{3*}, Nursya Fathin Nadiya⁴, Mahdatul Aini Putri⁵, Nayla Alviani Permatasary⁶, Siti Alifah Faiz⁷

^{1,2,3,4,5,6} Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedong Meneng, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung.

E-mail: firadakhasbullah02@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4693>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 26 Dec 2025

Revised: 01 Jan 2025

Accepted: 07 Jan 2026

Kata Kunci:

Canva AI, *Game* Edukatif, Guru PAUD, Pelatihan, Media Digital.

Keywords:

Canva AI, Educational Games, Early Childhood Teachers, Training, Digital Media.

ABSTRACT

Pelatihan mendesain *game* edukatif menggunakan Canva AI dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Tujuan kegiatan ini adalah memperkuat pemahaman guru mengenai konsep *game* edukatif, meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva AI, serta mendorong guru menciptakan media yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Metode pelatihan menggunakan pendekatan *workshop* intensif yang terdiri atas pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on practice*), pendampingan, serta presentasi hasil karya. Evaluasi pelatihan dilakukan melalui survei umpan balik terhadap 25 peserta dengan sepuluh indikator utama. Hasil survei menunjukkan bahwa pelatihan memperoleh respon sangat baik pada aspek pemahaman materi, pendampingan fasilitator, efektivitas metode *workshop*, dan peningkatan kepercayaan diri guru. Peserta mampu menghasilkan *game* edukatif digital yang menarik dan variatif, meskipun masih ditemukan tantangan pada aspek interaktivitas *game* dan penyederhanaan instruksi. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru, serta memberi implikasi bahwa pendampingan lanjutan diperlukan untuk memperkuat aspek pedagogis dalam desain *game* edukatif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berkontribusi pada peningkatan kesiapan guru PAUD dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

The training program "Designing Educational Games Using Canva AI" was conducted to enhance early childhood teachers' competencies in utilizing digital technology as a creative and interactive learning medium. This program aimed to strengthen teachers' understanding of educational game concepts, improve their technical skills in using Canva AI, and encourage the creation of learning media aligned with early childhood developmental characteristics. The training applied an intensive workshop approach consisting of material presentations, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and product presentations. Evaluation was carried out through a feedback survey involving 25 participants assessed across ten key indicators. The results showed highly positive responses, particularly in understanding the material, the quality of facilitator guidance, the effectiveness of the workshop method, and increased teacher confidence. Participants successfully produced varied and engaging digital educational games, although challenges remained in enhancing game interactivity and simplifying instructional elements. These findings indicate that the training effectively improved teachers' digital literacy and creativity, while also highlighting the need for further mentoring to strengthen pedagogical aspects in game design. Overall, the program contributed significantly to preparing early childhood teachers to integrate digital technology into classroom learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Riswandi, et al. (2025). Pelatihan Guru dalam Mendesain *Game* Edukatif Menggunakan Canva AI, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4693>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Anak-anak generasi masa kini hidup di tengah lingkungan yang sarat dengan perangkat digital, mulai dari gawai, tablet, hingga aplikasi interaktif yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari (Fadli *et al.*, 2025). Situasi ini menuntut pendidik untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mampu memanfaatkan perangkat digital sebagai bagian dari proses pembelajaran (Wati & Nurhasannah, 2024). Media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta perkembangan kognitif anak (Ocha, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat menstimulasi keterampilan literasi, seperti pengenalan huruf, bunyi huruf, kesadaran fonemik, dan kemampuan memahami simbol tulisan pada anak usia dini (Akyuna *et al.*, 2025).

Selain media digital secara umum, *game* edukatif menjadi salah satu bentuk media interaktif yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Sawitri *et al.*, 2024). *Game* edukatif dirancang dengan menggabungkan unsur hiburan dan tujuan pembelajaran sehingga anak dapat belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. *Game* mampu mendorong kemampuan berpikir logis, kreativitas, pemecahan masalah, serta meningkatkan fokus dan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Alika *et al.*, 2025). Pembelajaran melalui *game* juga sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar paling efektif melalui aktivitas bermain yang bermakna, eksploratif, dan multisensori (Ardhana & Pratama, 2022). Namun demikian, potensi media digital dan *game* edukatif belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal oleh guru PAUD (Pinem, 2025). Realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media digital secara mandiri, terutama dalam merancang *game* edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini disebabkan oleh rendahnya literasi digital guru, keterbatasan pengalaman dalam menggunakan platform digital, serta kurangnya pelatihan yang memberikan kesempatan belajar secara langsung. Kondisi ini juga terjadi di TK Khalifah Lampung Selatan, di mana sebagian guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dan belum terbiasa menciptakan media digital yang inovatif dan interaktif.

Kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran era digital dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menunjukkan adanya urgensi penyelenggaraan pelatihan yang tepat sasaran. Pelatihan menjadi salah satu bentuk intervensi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun kreativitas dalam merancang media ajar (Delvia *et al.*, 2025). Melalui pelatihan, guru dapat memahami konsep dasar media digital, memperoleh pengalaman langsung dalam mendesain media, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menerapkan teknologi di kelas (Pebriana *et al.*, 2025). Upaya peningkatan literasi digital guru sangat penting agar mereka mampu menghadirkan pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Nur *et al.*, 2025).

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan Canva AI. Canva AI merupakan platform desain digital berbasis kecerdasan buatan yang menyediakan berbagai fitur untuk memudahkan pengguna membuat konten visual, materi pembelajaran, hingga *game* edukatif (Syawaludin, 2025). Melalui fitur-fitur otomatis, template yang melimpah, integrasi gambar dan animasi, serta kemampuan menghubungkan desain dengan QR Code interaktif, Canva AI memungkinkan guru menciptakan *game* edukatif dengan mudah meski tanpa latar belakang desain grafis (Ali *et al.*, 2024). Pelatihan mendesain *game* edukatif menggunakan Canva AI menjadi relevan karena menggabungkan kebutuhan peningkatan literasi digital guru, potensi teknologi digital, serta prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pengalaman multisensori, konstruktivisme, dan pembelajaran berbasis persoalan. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva AI, tetapi juga memahami bagaimana media digital dapat digunakan sebagai alat pedagogis yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan motorik anak usia dini. Pelatihan juga memberikan kesempatan bagi guru untuk belajar secara langsung, berdiskusi, dan bereksperimen sehingga menghasilkan produk *game* edukatif yang benar-benar relevan dengan kebutuhan kelas mereka.

Dengan demikian, pelatihan “Guru dalam Mendesain *Game* Edukatif Menggunakan Canva AI” merupakan program yang dirancang sebagai jawaban atas berbagai tantangan pembelajaran di era digital. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD, memperluas

wawasan mereka tentang media pembelajaran digital, dan mendorong mereka untuk lebih kreatif serta inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Dalam jangka panjang, kemampuan guru dalam mendesain *game* edukatif digital akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan mendukung terwujudnya lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan bermakna sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Pelatihan ini menggunakan pendekatan *workshop* intensif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam mendesain *game* edukatif menggunakan Canva AI. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi pengantar mengenai konsep *game* edukatif, prinsip pembelajaran PAUD, dan pemanfaatan Canva AI sebagai media desain digital. Narasumber memberikan demonstrasi langsung tentang cara membuat *game* edukatif, mulai dari memilih template hingga menambahkan elemen interaktif. Setelah demonstrasi, peserta mengikuti sesi *hands-on practice*, yaitu praktik langsung membuat *game* edukatif menggunakan perangkat masing-masing. Pada tahap ini, fasilitator memberikan pendampingan individual untuk membantu peserta yang mengalami kendala teknis. Selain itu, digunakan pula metode *peer learning*, di mana guru saling berdiskusi, bertukar ide, dan memberikan masukan terhadap karya satu sama lain. Di akhir sesi, peserta melakukan presentasi hasil karya dan mendapatkan umpan balik dari narasumber untuk meningkatkan kualitas desain. Pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan lanjutan secara singkat agar peserta dapat menyempurnakan produk mereka dan mengimplementasikannya di sekolah masing-masing. Metode pelatihan ini dipilih untuk memastikan guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan mendesain *game* edukatif menggunakan Canva AI dievaluasi melalui angket umpan balik yang mencakup sepuluh aspek kompetensi peserta. Aspek-aspek tersebut disusun berdasarkan tujuan pelatihan, yaitu meningkatkan pemahaman konsep *game* edukatif, keterampilan teknis penggunaan Canva AI, kreativitas desain, serta kesiapan implementasi di kelas. Selain itu, indikator dipilih untuk menjawab masalah utama yang diidentifikasi sebelum pelatihan, yaitu rendahnya literasi digital guru PAUD, kesulitan merancang media interaktif, serta kurangnya pengalaman dalam mengembangkan *game* edukatif. Survei diberikan kepada 25 guru setelah sesi praktik, presentasi karya, dan pendampingan singkat.

Tabel 1. Hasil Survei Umpan Balik Pelatihan Canva AI

No	Indikator Umpan Balik	Rata-rata	Kategori
1	Pemahaman materi <i>game</i> edukatif	4,6	Sangat Baik
2	Kemampuan menggunakan Canva AI	4,3	Baik
3	Kreativitas desain peserta	4,4	Baik
4	Kesesuaian desain dengan karakter PAUD	4,2	Baik
5	Interaktivitas <i>game</i> yang dibuat	4,1	Baik
6	Kejelasan instruksi pada <i>game</i>	3,9	Cukup Baik
7	Kualitas pendampingan narasumber	4,8	Sangat Baik
8	Efektivitas metode <i>workshop</i> & <i>hands-on</i>	4,7	Sangat Baik
9	Kepercayaan diri setelah pelatihan	4,5	Sangat Baik
10	Kesiapan implementasi di kelas	4,4	Baik

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa indikator pemahaman materi *game* edukatif memperoleh skor tertinggi kedua (4.6). Hal ini menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar *game* edukatif dengan sangat baik. Fakta ini dapat dijelaskan oleh struktur pelatihan yang mengawali kegiatan dengan penyampaian materi dan demonstrasi secara jelas. Ketika peserta memahami terlebih dahulu dasar pedagogis *game* edukatif, mereka lebih mudah membangun logika desain saat praktik. Hal ini

sekaligus menjawab tujuan pelatihan untuk meningkatkan penguasaan konsep media digital bagi PAUD. Indikator kemampuan menggunakan Canva AI memperoleh nilai 4.3. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis peserta, meskipun tidak setinggi pemahaman teoritis. Temuan ini wajar mengingat sebagian guru belum terbiasa menggunakan platform digital, sehingga tahapan adaptasi masih berlangsung. Skor ini juga menguatkan fakta sebelumnya bahwa kesenjangan literasi digital adalah permasalahan awal yang ingin diatasi pelatihan ini. Penggunaan metode *hands-on practice* terbukti efektif meningkatkan kemampuan teknis, tetapi data menunjukkan bahwa peningkatan tersebut masih dalam tahap berkembang dan membutuhkan latihan lanjutan.

Aspek kreativitas peserta (4.4) dan kesesuaian desain dengan karakteristik PAUD (4.2) menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan desain visual yang menarik dan relatif sesuai dengan kebutuhan anak. Hal ini terkait langsung dengan penggunaan template dan elemen visual Canva AI yang memudahkan peserta berkreasi meskipun tidak berpengalaman dalam desain grafis. Namun, nilai kesesuaian desain yang sedikit lebih rendah menunjukkan bahwa sebagian guru masih perlu pendalaman mengenai kesederhanaan visual, pemilihan warna ramah anak, dan prinsip perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, data ini mengonfirmasi bahwa pelatihan berhasil mengembangkan kreativitas, tetapi tetap terdapat ruang perbaikan dalam aspek pedagogis.

Indikator interaktivitas *game* (4.1) dan kejelasan instruksi (3.9) menunjukkan tantangan yang masih dihadapi guru. Nilai interaktivitas yang tidak setinggi kreativitas menunjukkan bahwa peserta masih belajar mengeksplorasi fitur interaktif Canva seperti tautan navigasi, tombol pilihan, atau integrasi audiovisual. Sedangkan nilai instruksi yang terbilang paling rendah mengindikasikan bahwa guru masih cenderung membuat instruksi yang terlalu panjang atau kurang sederhana bagi anak usia dini. This finding muncul karena sebagian guru lebih fokus pada desain visual daripada alur interaksi *game*. Data ini sekaligus menguatkan urgensi pelatihan lanjutan untuk memperdalam desain interaktif yang sesuai perkembangan anak.

Indikator kualitas pendampingan narasumber (4.8) dan efektivitas metode *workshop* serta praktik langsung (4.7) memperoleh nilai tertinggi dalam survei. Data ini menjelaskan mengapa kemampuan teknis dan kreativitas guru meningkat secara signifikan—karena metode pelatihan yang digunakan memang memungkinkan peserta belajar sambil mempraktikkan langsung. *Workshop* intensif memberikan contoh konkret, sementara pendampingan individual membantu peserta mengatasi kendala secara cepat. Temuan ini menunjukkan bahwa desain pelatihan sudah tepat, terutama untuk peserta yang memiliki latar belakang digital berbeda-beda. Indikator kepercayaan diri peserta setelah pelatihan (4.5) dan kesiapan implementasi (4.4) menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan media digital di kelas. Data ini menjawab tujuan pelatihan untuk meningkatkan kesiapan guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Meningkatnya kepercayaan diri berkaitan erat dengan keberhasilan peserta menghasilkan satu produk *game* selama *workshop* pencapaian konkret ini memberi rasa keberhasilan dan keyakinan untuk mencoba secara mandiri.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman guru terhadap konsep *game* edukatif memiliki implikasi penting dalam pengembangan praktik pembelajaran PAUD. Pemahaman yang baik mengenai karakteristik *game* edukatif memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Perubahan ini menandai adanya pergeseran pendekatan pembelajaran, dari metode konvensional menuju pemanfaatan media digital yang lebih inovatif dan selaras dengan perkembangan teknologi. Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Canva AI juga membawa implikasi terhadap ketersediaan media pembelajaran yang lebih variatif dan mudah diproduksi. Canva AI sebagai platform yang ramah pengguna memungkinkan guru menciptakan desain berkualitas tanpa memerlukan keterampilan desain profesional (Syahrir *et al.*, 2023). Hal ini membuka kesempatan lebih luas bagi guru untuk menghadirkan materi visual dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan digital guru dapat ditingkatkan secara efektif melalui pelatihan yang didesain berbasis praktik langsung.

Hasil survei yang menunjukkan bahwa interaktivitas dan kejelasan instruksi masih menjadi aspek yang relatif rendah mengindikasikan perlunya penguatan aspek pedagogis dalam desain media digital. Implikasinya, pelatihan mendatang perlu memberi ruang yang lebih besar pada pendalaman prinsip perkembangan anak, pemilihan instruksi yang sederhana, serta desain antarmuka yang mudah dipahami anak usia dini. Media digital tidak hanya perlu menarik secara visual, tetapi juga harus memenuhi prinsip

kesesuaian perkembangan agar benar-benar mendukung proses belajar anak secara optimal (Aaqilah & Setyowulan, 2025). Efektivitas metode *workshop*, demonstrasi, dan pendampingan intensif yang memperoleh skor tinggi memberikan implikasi bahwa model pelatihan berbasis praktik langsung sangat tepat untuk meningkatkan kompetensi digital guru PAUD (Yudha et al., 2025). Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang otentik, mempraktikkan langkah-langkah desain secara langsung, serta mendapatkan bimbingan ketika menghadapi kesulitan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya desain pelatihan yang aplikatif, kolaboratif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta.

Peningkatan kepercayaan diri dan kesiapan guru mengimplementasikan media digital di kelas memiliki implikasi yang lebih luas terhadap budaya inovasi di sekolah. Ketika guru merasa mampu menciptakan media digital secara mandiri, mereka cenderung lebih berani mencoba strategi pembelajaran baru dan mengeksplorasi pendekatan yang lebih kreatif. Hal ini berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan anak. Jika dukungan dari sekolah terus diberikan, pelatihan ini dapat menjadi titik awal terbangunnya ekosistem pembelajaran PAUD yang memanfaatkan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan mendesain *game* edukatif menggunakan Canva AI menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru PAUD mengenai konsep *game* edukatif, keterampilan teknis dalam menggunakan Canva AI, serta kreativitas dalam merancang media pembelajaran digital. Data survei menunjukkan bahwa metode *workshop* intensif, demonstrasi, dan praktik langsung efektif membantu guru menguasai langkah-langkah pembuatan *game* edukatif secara aplikatif. Meskipun terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan, seperti interaktivitas *game* dan penyederhanaan instruksi, pelatihan ini secara keseluruhan mampu menjawab kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai karakteristik anak usia dini. Temuan penelitian ini memberikan arah penting bagi pelaksanaan pelatihan selanjutnya. Diperlukan sesi lanjutan yang lebih mendalam untuk memperkuat aspek pedagogis dalam desain *game* edukatif, terutama terkait kesesuaian dengan perkembangan anak dan penggunaan fitur interaktif secara lebih optimal. Selain itu, dukungan berkelanjutan dari sekolah dan penyedia pelatihan dapat mempercepat adopsi media digital dalam pembelajaran PAUD. Dengan demikian, pelatihan seperti ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru di bidang teknologi, tetapi juga mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Aaqilah, F. S., & Setyowulan, A. (2025). Strategi Visual Desain Karakter Dalam Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Edu Aksara: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16794987>
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 05(01), 121–132.
- Ali, M., Rizka, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(2), 114–122.
- Alika, H., Handriani, Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1803>
- Ardhana, & Pratama. (2022). Pengembangan media pembelajaran kreatif untuk anak usia dini. *Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 745–752. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.235>
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Fadli, M., Qolbi, L., & Mutiasya, K. (2025). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak SD dan Tantangan dalam Lingkungan Sekolah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 159–167. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5027>
- Nur, S., Afriyanti A, S., Aufa, W., & Oktiningrum, W. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Calon Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 331–341. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hikmah>
- Ocha, F. A. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar melalui Integrasi Gamifikasi Digital. *Jurnal JOECES*, 3(1), 34–45.
- Pebriana, H. P., Rosidah, A., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Majalengka, U. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148.
- Pinem, R. U. B. (2025). Transformasi Digital di PAUD : Analisis tentang Penerimaan Guru dan Respons Anak Terhadap Media Belajar Interaktif Digital Transformation in Early Childhood Education : Analysis of Teacher Acceptance and Children ' s Responses to Interactive Learning Medi. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Vol*, 5(1), 1004–1012.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–02. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Syawaludin, C. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran di Lingkungan Pendidikan Dasar. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 451–457.
- Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>
- Yudha, R., Nurlaeli, L., Badriah, D., Rachmawati, M., Purbasari, U., Puspita Sari, H., dan Evaluasi Pendidikan, P., Negeri Surabaya, U., & Magister Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2025). Workshop Digitalisasi Portofolio Dalam Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di Kabupaten Purwakarta. *Jabb*, 6(1), 776–787.