

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI POS PAUD KASIH BUNDA SUROJOYO

Triningsih^{*1}, Siti Lailiyah².

Universitas Sains Al - Qur'an Jawa Tengah ^(1,2)

*Email: tningsih955@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva, peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, serta hambatan yang dihadapi dalam penggunaannya di PP Kasih Bunda Surojoyo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek sebanyak 9 anak kelompok B, terdiri atas 5 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan keabsahan data diperoleh melalui teknik triangulasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Canva dilakukan melalui tahapan perencanaan, penyampaian tujuan pembelajaran, penyiapan media, penyampaian materi, dan pengamatan. Meskipun terdapat hambatan berupa keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan Canva dan pengelolaan waktu, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang ditunjukkan oleh capaian perkembangan anak dengan kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan.

Kata kunci: media pembelajaran, Canva, kemampuan kognitif

Abstract

This study aimed to examine the implementation of Canva-based learning media, the improvement of early childhood cognitive abilities, and the obstacles encountered in its application at PP Kasih Bunda Surojoyo. A descriptive qualitative approach was employed, involving nine children from Group B, consisting of five girls and four boys. Data were collected through interviews, observations, and documentation, with data validity ensured through triangulation techniques. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of Canva-based learning media followed several stages, including lesson planning, conveying learning objectives, preparing learning environments and Canva media, delivering learning materials, and conducting observations. Despite challenges related to teachers' limited proficiency in using

Canva and time management, the use of Canva-based learning media proved effective in enhancing children's cognitive abilities, as reflected in developmental outcomes categorized as very well developed and developed as expected

Keyword: *learning media, Canva, cognitive ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan AUD sejatinya ialah pendidikan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan juga perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada semua aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan fisik motorik (Mariana dkk, 2010:12). Anak usia dini yaitu anak yang tengah memerlukan usaha-usaha dalam pendidikan sebagai dasar untuk mencapai perkembangan secara menyeluruh. Khususnya pada aspek perkembangan dan pertumbuhan, kecerdasan kognitif anak atau kemampuan intelegesi. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh perkembangan aspek-aspek yang lainnya. Media serta alat permainan edukatif menjadi prinsip utama pembelajaran anak usia dini, selain itu penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat merangsang perkembangan kognitif pada anak sesuai dengan bakat minat anak tersebut (Siti Aisyah, 2011:55).

Media merupakan alat yang digunakan pada pengajaran dari stimulasi inti pembelajaran untuk diutarakan melalui penjelasan atau pendapat yang menandai makna untuk penyampaian sesuatu, pada jenis media belajar untuk anak usia dini, media yaitu semua peralatan fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan dan dapat membangkitkan anak dalam belajar. Media pembelajaran juga merupakan suatu komponen strategi guna menyampaikan sesuatu berupa pesan yang disampaikan kepada penerima atau si belajar, baik berupa orang dewasa, alat maupun bahan (Alif Nurahman, 2018:89).

Media berperan penting untuk proses belajar pada anak usia dini. Mursid (dalam Hijriati, 2016:35) mengatakan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini seharusnya memakai media yang menarik, mampu memberikan stimulus pada setiap aspek perkembangan. Anak dengan terstimulus yang baik mampu mencapai tahap perkembangan dengan baik pula. Aspek

perkembangan anak usia dini yang hendaknya terstimulus dengan baik salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Permasalahan yang terjadi di PP Kasih Bunda adalah perkembangan kognitif anak masih rendah. Karena media yang dipakai masih seragam yang membuat anak cepat bosan. Selain itu media pembelajaran yang ada di lembaga juga masih terbatas. Permasalahan lain juga datang dari guru yang belum mengikuti perkembangan zaman dalam mengenal teknologi. Guru belum dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi. Kurangnya pengetahuan guru tentang media belajar digitalisasi yang bisa menarik minat untuk belajar anak. Sehingga perkembangan kognitif anak belum optimal.

Kemampuan kognitif mempunyai arti yang sangat luas. Maksudnya adalah salah satu maupun berbagai kemampuan yang bertujuan untuk mencapai serta memanfaatkan pengamatan untuk menyelesaikan masalah dan penyesuaian diri terhadap lingkungan. Contohnya dari yang kurang faham menjadi faham, dari yang kurang mahir menjadi mahir atau dengan istilah lain peralihan yang tidak hanya berkenaan dengan peningkatan ilmu pengetahuan, melainkan juga berguna sebagai pembentukan keahlian juga kecakapan.

Perkembangan kognitif anak usia dini mampu ditingkatkan melalui media pembelajaran. Pemanfaatan media dengan baik serta menarik bisa mencapai kesuksesan dalam belajar. Jadi keberadaan media pembelajaran yang inovatif akan mampu menarik minat anak saat belajar. Fungsi dari media pembelajaran itu sendiri juga dapat mempermudah proses pembelajaran, sehingga menciptakan pembelajaran yang kondusif. Adanya sokongan pelaksanaan media yang menyenangkan serta menjadikan anak semakin cakap waktu belajar sembari bermain, bermain sambil belajar. Media merupakan alat dukungan yang dapat mewakili dalam kegiatan belajar dalam kelas ataupun di luar kelas supaya pembelajaran berjalan dengan baik dan tepat (Desi Ayu Mupitasari, 2022:35).

Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media pembelajaran digital. Selain untuk mengikuti perkembangan zaman dengan penggunaan teknologi. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi juga sangat berpengaruh di

segala aspek kegiatan. Contohnya adalah memanfaatkan teknologi tersebut dalam bidang pendidikan, yaitu sebagai media belajar untuk anak (Fida Nirmala Nugraha, 2023: 448). Contoh media digital yang sesuai pada pendidikan anak usia dini salah satunya yaitu dengan media canva. Canva itu sendiri yaitu berupa fitur gawai yang dapat dipergunakan secara online melalui bermacam rancangan yang menyenangkan, adapun macam-macam template juga tampilan ada telah disajikan dengan cuma-cuma maupun dengan online, adapun jenis yang disajikan sangatlah beranekaragam sesuai keinginan yang kita perlukan (Ari Nurul Alfian, 2022: 14).

Melalui tampilan yang beranekaragam dan sangat menyenangkan akan mudah untuk menentukan dan menjalankan yang berguna untuk media pembelajaran agar anak didik lebih tertarik untuk belajar. Terlebih lagi rancangan lain seperti tema, font, dan foto dapat memperindah hasil karya untuk di unduh oleh pendidik. Guru boleh memakai Canva untuk pembuatan poster, flyer, brosur, dan juga untuk penyampaian materi. Melalui media pembelajaran berbasis Canva yang sudah dipahami, hendaknya pendidik agar mampu dalam menumbuhkan bakatnya saat menggunakan media pembelajaran untuk anak yang lebih baik dan tepat (Tenty Analicia, 2021:264). Canva adalah program berbasis teknologi yang menawarkan lingkungan belajar bagi instruktur yang melakukan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang digunakan Canva, seperti yang dijelaskan oleh Garris Pelangi (dalam Erna Budiarti, 2023:1831) Canva menawarkan berbagai tata letak siap pakai untuk hal-hal seperti presentasi, infografis, video pendidikan, dan lainnya. Pengajar dan siswa sama-sama dapat memanfaatkan fitur template aplikasi Canva dengan menggunakan alat yang mereka miliki untuk menghasilkan konten akademik yang unik dan menarik.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan. Penelitian lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung penerapan media pembelajaran anak usia dini berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di Pos PAUD Kasih Bunda Surojoyo. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 9

orang, terdiri atas 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Dalam penelitian ini, kemampuan kognitif anak ditetapkan sebagai variabel terikat yang perlu ditingkatkan, sedangkan media pembelajaran berbasis Canva berperan sebagai variabel bebas. Penentuan variabel ini merujuk pada pandangan Kerlinger (dalam Wardhani, 2008) yang menyatakan bahwa variabel merupakan kondisi atau karakteristik yang dapat mengalami perubahan akibat adanya perlakuan tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk memperoleh data mengenai kemampuan kognitif anak melalui penerapan media pembelajaran berbasis Canva. Teknik dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung berupa foto-foto kegiatan pembelajaran anak (Daryanto, 2018). Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara yang ditujukan kepada kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik, lembar observasi berbentuk daftar cek (checklist), serta dokumentasi proses pembelajaran berupa foto kegiatan (Harsono, 2016). Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi dengan mengombinasikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh data yang valid dan dapat dipercaya. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan di lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Penerapan Media Canva

Kondisi kemampuan kognitif anak kelompok B di Pos PAUD Kasih Bunda Surojoyo sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Canva tergolong masih rendah. Anak menunjukkan keterbatasan dalam berkonsentrasi, kurangnya minat untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, serta respons yang minim terhadap penjelasan guru. Selain itu, beberapa anak tampak pasif, kurang fokus, dan cenderung melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu memberikan stimulus yang optimal bagi perkembangan kognitif anak.

Secara teoretis, rendahnya kemampuan kognitif anak dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang bersifat visual dan konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana pemahaman konsep lebih mudah diperoleh melalui pengalaman langsung, penggunaan gambar, warna, dan aktivitas yang bersifat konkret (Piaget dalam Santrock, 2018). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran konvensional yang minim unsur visual cenderung kurang mampu menarik perhatian dan mempertahankan fokus belajar anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Sudjana dan Rivai (2019) yang menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Ketidaktepatan pemilihan media pembelajaran dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar anak. Dengan demikian, kondisi awal kemampuan kognitif anak sebelum penerapan media Canva memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Proses Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran anak usia dini berbasis Canva di Pos PAUD Kasih Bunda Surojoyo dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan pembelajaran yang terencana. Tahap awal diawali dengan penyusunan perencanaan pembelajaran oleh guru yang mencakup penetapan tujuan, pemilihan materi, serta penentuan media yang akan digunakan. Perencanaan pembelajaran menjadi langkah yang esensial dalam pendidikan anak usia dini karena berfungsi sebagai pedoman dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran agar selaras dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak (Suyadi, 2017). Selain itu, penyampaian tujuan pembelajaran kepada anak dilakukan untuk membantu mereka memahami arah dan aktivitas pembelajaran yang akan diikuti.

Tahap berikutnya adalah penyiapan lingkungan belajar dan media pembelajaran, di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media digital. Guru menampilkan media Canva menggunakan proyektor dan menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif. Pada tahap ini, anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan menyebutkan, mengklasifikasikan, dan membilang gambar, serta menuliskan huruf vokal sesuai contoh yang ditampilkan. Keterlibatan aktif anak melalui media visual dan konkret tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna guna menstimulasi perkembangan kognitif secara optimal (Yuliani Nurani Sujiono, 2016).

Tahap akhir dari proses pembelajaran meliputi kegiatan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap proses dan hasil belajar anak. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami serta memberikan penguatan terhadap capaian belajar yang diperoleh. Proses ini mencerminkan penerapan pembelajaran yang berpusat pada anak (*child-centered learning*), di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan mengoptimalkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan potensi dan kemampuan masing-masing (Ormrod, 2012). Top of Form

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Setelah Penerapan Media Canva

Hasil pengamatan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak kelompok B di Pos PAUD Kasih Bunda Surojoyo. Anak terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan kondisi sebelum penerapan media. Tampilan media Canva yang kaya akan unsur visual, seperti gambar, warna, dan desain yang menarik, mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini secara efektif (Munir, 2017).

Berdasarkan hasil penilaian perkembangan, dari sembilan anak yang menjadi subjek penelitian, dua anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak-anak pada kategori ini menunjukkan kemampuan berpikir logis yang berkembang optimal, seperti mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan bentuk, mengurutkan pola, membilang angka, mengenal lambang bilangan dan huruf vokal, serta memecahkan masalah sederhana. Selain itu, anak juga mampu memahami fungsi benda yang ditampilkan melalui media, yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat menstimulasi berbagai aspek kemampuan kognitif secara terpadu. Temuan ini selaras dengan teori kecerdasan majemuk yang menyatakan bahwa stimulasi visual dan kontekstual dapat mengoptimalkan potensi kognitif anak (Armstrong, 2018).

Sebanyak tujuh anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dan menyelesaikan masalah sederhana melalui pencocokan gambar. Namun demikian, sebagian anak masih menunjukkan minat yang lebih rendah terhadap simbol abstrak seperti angka dan huruf, sehingga mengindikasikan adanya variasi preferensi belajar pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan media Canva, antara lain keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi, pengelolaan waktu pembelajaran yang belum optimal, serta kesulitan dalam memilih media yang sesuai dengan materi. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kompetensi digital guru serta perencanaan pembelajaran yang lebih matang agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini (Sujiono, 2016; Ormrod, 2012).

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran anak usia dini berbasis Canva di Pos PAUD Kasih Bunda Surojoyo terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media Canva yang memiliki tampilan visual menarik dan bersifat interaktif mampu meningkatkan fokus, antusiasme, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir logis, pengenalan bentuk, warna, angka, dan

huruf, serta pemecahan masalah sederhana. Meskipun masih ditemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan kompetensi digital guru dan pengelolaan waktu pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang matang dan peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, media pembelajaran berbasis Canva berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini di lembaga PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alfian, Ari Nurul. Nadya Safitri, Muhamad Baydhowi dan Gilang Mukti Setio Bekt. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Himpaudi Mustika Jaya*, Buana Pengabdian 4, no. 2
- Analicia, Tenty dan Relsas Yogica. 2021. *Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak*, Edutech Undiksha 9, no. 2.
- Armstrong, T. (2018). *Multiple intelligences in the classroom* (4th ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Budiarti, Erna. dkk. 2023. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan*. Aksara 09, no.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harsono. 2016. *Etnografi Pendidikan Suatu Desain Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Gumpang Agung III.
- Hijriati. 2016. *Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood*, Ar- Raniry 1, no. 2.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan pembelajaran PAUD berbasis teknologi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd

- ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2018). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurrahman, Alif. 2018. *Peran Serta Media Pembelajaran dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini*, Pendidikan Anak 7, no. 2.
- Ormrod, J. E. (2012). *Educational psychology: Developing learners* (7th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span development* (17th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sujiono, Y. N. (2016). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2017). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.