

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK BAKTHI FAMILI KOTA
BENGKULU**

Evi Selva Nirwana¹, Titin Sumarni², Yesi Saputri³, Jesika Septa Wiyenda⁴, Salsa Sabina Zia⁵

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

eviselvanirwana@mail.uinfasbengkulu.ac.id¹, titinsumarnicuaks@gmail.com²,
saputriy565@gmail.com³, jj9847585@gmail.com⁴, salsasabinazia6@gmail.com⁵

ABSTRACT

Cognitive ability plays a crucial role in early childhood development because it supports thinking, problem-solving, memory, and understanding of the surrounding environment. However, learning activities conducted in early childhood education settings are still dominated by conventional methods, resulting in less optimal cognitive stimulation. Canva-based educational games can act as an alternative learning medium that promotes interactive and enjoyable learning experiences. This study aimed to determine the effectiveness of Canva-based educational games on the cognitive abilities of children aged 5–6 years at TK Bhakti Family, Bengkulu City. This study employed a quantitative method employing a Quasi-Experimental Design with a Pretest-Posttest Control Group Design. The study involved 40 children in the experimental group and 40 children in the control group. Data were gathered through observation, documentation, and a cognitive ability assessment instrument that met validity and reliability requirements (Cronbach's Alpha = 0.753). The homogeneity test yielded a significance value of 0.890, indicating homogeneous data. Based on the Independent Sample T-Test, the significance value was 0.856 (>0.05), which suggests that no significant difference existed between the experimental and control groups. The findings suggest that Canva-based educational games provide engaging and interactive learning experiences; however, they do not significantly affect the cognitive skills of children aged 5–6 years.

Keywords: educational games, canva, cognitive ability, early childhood, learning media.

ABSTRAK

Kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena mendukung proses berpikir, memecahkan masalah, menyadari informasi, dan memahami lingkungan sekitar. Namun, pembelajaran di sebagian lembaga PAUD masih didominasi metode konvensional sehingga stimulasi kemampuan kognitif belum optimal. Game edukasi berbasis Canva dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini

bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan game edukasi berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Bhakti Family Kota Bengkulu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* melalui rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 40 anak pada kelompok eksperimen dan 40 anak pada kelompok kontrol. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian kemampuan kognitif yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,753). Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen dengan nilai signifikansi 0,890. Hasil *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi 0,856 ($>0,05$), yang mengindikasikan tidak adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, namun belum memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Kata kunci: game edukasi, canva, kemampuan kognitif, anak usia dini, media pembelajaran.

A. Pendahuluan

Kemampuan kognitif ialah aspek perkembangan yang penting dalam proses berpikir, mengingat, memahami informasi, mengatasi masalah serta beradaptasi dengan kondisi lingkungan. Perkembangan kognitif berlangsung dari masa kanak-kanak hingga dewasa secara bertahap serta dipengaruhi oleh faktor biologis, psikologis, sosial, dan pengalaman belajar. Menurut Santrock, perkembangan kognitif berkaitan dengan perubahan proses berpikir, kecerdasan, kemampuan memecahkan masalah, dan pengolahan informasi sepanjang kehidupan manusia (Mustikhatul et al., 2025).

Pada usia dini, perkembangan kognitif menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar anak pada jenjang berikutnya. Masa ini dikenal sebagai *golden age* karena perkembangan otak berlangsung pesat dan kemampuan belajar anak sangat tinggi. Stimulasi yang tepat dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengingat informasi, mengenali simbol, serta memahami hubungan sebab-akibat (Haoxing & System, n.d.)

Perkembangan kognitif pada usia dini menjadi dasar penting bagi keberhasilan belajar anak. Masa *golden age* ditandai oleh pesatnya perkembangan otak sehingga stimulasi yang tepat diperlukan untuk

mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengingat informasi, mengenali simbol, dan memahami hubungan sebab-akibat. (Mustikhatul et al., 2025).

Menurut STPPA, perkembangan kognitif mencakup kemampuan belajar dan menyelesaikan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Namun, pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat anak kurang mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif sehingga perkembangan kemampuan kognitif belum optimal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas permainan edukatif berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun, yang mencakup kemampuan mengenal objek, mengingat informasi, berpikir logis, dan menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini (Berliana et al., 2024).

Untuk mengkaji perubahan kemampuan kognitif anak secara lebih komprehensif. Kebaruan penelitian juga terletak pada konteks pelaksanaannya di TK Bhakti Family Kota Bengkulu yang belum banyak diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap

pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva serta menjadi acuan bagi guru PAUD dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong penggunaan game edukasi berbasis Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Canva tidak hanya berperan sebagai media presentasi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi game edukasi yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian Berliana, Rusdiyani, dan Atikah menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Canva yang dikembangkan untuk membantu anak usia dini mengenal bentuk geometri memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Media ini membantu anak memahami bentuk geometri melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif yang menarik (Berliana et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran yang visual dan interaktif (Christiyanti & Rachmadtullah, 2025). Selain itu, Canva juga membantu meningkatkan literasi, kreativitas, dan keterlibatan

anak dalam proses belajar (Lestari & Wardani, 2025). Hasil analisis kebutuhan oleh Hutagalung et al. (2025) menunjukkan bahwa Canva berpotensi dikembangkan sebagai game edukasi guna meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Canva dan game edukasi memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak. Canva terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah (Azzahrah, 2025), sedangkan game digital mampu mengembangkan daya ingat, konsentrasi, berpikir logis, dan pemecahan masalah (Nur et al., 2025). Selain itu, permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar anak (Suharsiwi, 2023), sementara Canva juga berkontribusi terhadap peningkatan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Fadlan, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Canva berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, termasuk kemampuan penalaran logis, daya ingat informasi,

dan pemecahan masalah (Berliana et al., 2024). Namun, penelitian mengenai efektivitas media tersebut pada anak usia 5–6 tahun di TK Bhakti Family Kota Bengkulu masih belum ditemukan. Selain itu, Canva telah berkembang menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik, kreativitas, dan pemahaman konsep (Sholihah et al., 2026).

Penelitian Berliana et al. (2024) menyatakan bahwa game edukasi berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, namun belum menguji efektivitasnya terhadap kemampuan kognitif anak. Studi lain juga menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung perkembangan kognitif, literasi, dan keterlibatan belajar peserta didik (Christiyanti & Rachmadtullah, 2025; Lestari & Wardani, 2025). Selain itu, game edukasi terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir, daya ingat, dan pemecahan masalah anak (Suharsiwi, 2023).

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas game edukasi berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun menggunakan

desain Pretest-Posttest Control Group Design masih terbatas. Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas game edukasi berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif murid umur dini di TK Bhakti Family Kota Bengkulu.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, Canva telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran serta terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, literasi, dan keterlibatan peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan dan validasi media, sedangkan penelitian yang mengkaji efektivitas game edukasi berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif anak usia dini masih terbatas.

Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya lebih menekankan aspek motivasi dan hasil belajar, bukan kemampuan kognitif secara komprehensif. Penelitian pada anak usia 5–6 tahun juga masih relatif sedikit, khususnya di TK Bhakti Family Kota Bengkulu. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas game edukasi berbasis Canva dalam mengasah kemampuan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas game edukasi berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pembelajaran digital serta pengembangan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif melalui desain Quasi Experimental Design.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Canva terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menerapkan Quasi Experimental Design berbentuk Pretest-Posttest Control Group Design Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Canva "Pasar Petualangan", adapun kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kedua

kelompok diberikan posttest untuk melihat perubahan kemampuan kognitif anak setelah proses pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2023), desain Pretest-Posttest Control Group Design memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan sehingga pengaruh suatu perlakuan dapat diukur secara lebih objektif. (Sugiyono, 2023)

Lokasi penelitian berada di Jl. Raden Fatah Simpang Empat Pagar Dewa Kota Bengkulu.

Tabel 2. Populasi dan Sampel

Kelompok	Jumlah
Try Out Instrumen	35
Eksperimen	40
Kontrol	40

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kognitif

variabel	Indikator	Nomor Item
Mengenal objek	Mengenali gambar buah, hewan dan alat	1-10
Klasifikasi	Mengelompokkan objek	11-14
Memori	Mengingat pasangan gambar	15-17

Mengenal warna	Mengenali warna	18-21
Pemahaman intruksi	Mengikuti intruksi	22-25
Penyelesaian masalah	Menyelesaikan tugas	26-29
Ketelitian	Memilih gambar benar	30

Sumber: Data disusun berdasarkan lembar observasi penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan terhadap 35 responden TK Al Anwar menggunakan korelasi Product Moment. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa seluruh item instrumen memiliki nilai Corrected Item Total Correlation lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,1631 sehingga seluruh item dinyatakan valid.

Tabel 4. Uji Validitas Instrumen

Kriteria	Nilai
Jumlah item	143
Jumlah Responden	35
r tabel	0,1631
CITC Terendah	0,603
CITC Tertinggi	0,923
Kesimpulan	Seluruh Item Valid

Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas diuji dengan metode Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,753 sehingga instrumen penelitian berada pada kategori reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Kemampuan kognitif	0,753	> 0,70	Reliabel

Uji Homogenitas

Levene's Test digunakan dalam uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Kemampuan Kognitif	0,019	0,890	Homogen

Karena nilai signifikansi sebesar 0,890 lebih besar dari 0,05, maka data dapat dinyatakan berasal dari populasi yang homogen.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk melihat hubungan linear antara variabel penggunaan game edukasi

berbasis Canva dan kemampuan kognitif anak.

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. Deviation From Linearity	Keterangan
Game Edukasi Canva-Kemampuan Kognitif	> 0,05	Linear

Berdasarkan hasil observasi kemampuan kognitif terhadap 40 anak TK Bhakti Family diperoleh skor total kemampuan kognitif yang berada pada rentang 108–120 dari skor maksimum 120

Tabel 8 Statistik Deskriptif Kemampuan Kognitif

Statistik	Nilai
Jumlah Responden	40
Skor Maksimum	120
Skor Minimum	108
Skor Tertinggi	120
Total Skor Keseluruhan	4757

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test.

**Tabel 9 Statistik Kelompok
Penelitian**

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation
Kontrol	40	119,00	2,492
Eksperimen	40	118,85	2,700

**Tabel 10 Hasil Independent
Sample T-Test**

Variabel	t Hitung	Sig. (2- tailed)	keterangan
Kemampuan Kognitif	0,183	0,856	Tidak Signifikan

Dari hasil Independent Sample T-Test diperoleh signifikansi sebesar 0,856, yang lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Canva tidak memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini berbeda dengan penelitian Berliana dkk. yang menyebutkan

bahwa game Canva dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Meskipun demikian, observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa anak lebih aktif, lebih fokus, dan lebih antusias saat menggunakan media Canva. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Canva dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari perspektif teori Piaget, game Canva mendukung anak pada tahap praoperasional untuk memahami simbol, warna, bentuk, dan kategori objek melalui representasi visual. Anak memperoleh pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Berdasarkan teori Vygotsky, media Canva berfungsi sebagai alat bantu (scaffolding) yang membantu anak mencapai zona perkembangan proksimal. Guru dapat memberikan arahan selama permainan sehingga anak mampu menyelesaikan tugas yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri.

Instrumen penelitian mencakup kemampuan mengenal objek,

mengelompokkan benda, mengingat pasangan gambar, mengenal warna, memahami instruksi, menyelesaikan masalah, dan menunjukkan ketelitian. Aspek-aspek tersebut merupakan komponen sangat penting bagi perkembangan kognitif anak usia dini.

Faktor yang menyebabkan belum munculnya pengaruh signifikan dapat berasal dari durasi perlakuan yang relatif singkat, kemampuan awal peserta didik yang hampir sama, serta keterbatasan waktu penelitian. Selain itu, perkembangan kognitif merupakan proses jangka panjang yang dipengaruhi berbagai faktor seperti lingkungan keluarga, kualitas pembelajaran, dan intensitas stimulasi yang diberikan kepada anak.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa guru PAUD perlu mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih variatif guna meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Canva dapat menjadi alternatif media yang mudah digunakan, terjangkau, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzarah, D. (2025). *Pengaruh_Media_Pembelajaran_Interaktif_Berbasis_Aplikasi_Canva_Terhadap*.
- 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>
- Christiyanti, F. S., & Rachmadtullah, R. (2025). *The Effect Of The Use Of Wordwall And Canva Learning Media And Learning Motivation On The Cognitive Development Of 5-6 Year-Old Children At*. 16(2), 331–344.
- Fadlan. (2025). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual*.
- Haoxing, Z., & System, C. (N.D.). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Hutagalung, S. M., Ansari, K., Sari, T. K., & Tarigan, F. E. (2025). *Needs Analysis For The Development Of Fachsprache Course Materials*. 5(5), 97–105. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-501-0_11
- Lestari, D., & Wardani, J. D. (2025). *An Innovative Strategy For Development Children ' S Literacy With Canva*. 1942–1949.
- Mustikhatul, A., Dini Wulandari, Fahira Amanda Putri, Siti Khotijah, Siti Sulistiawati, & Wulan Ariyanti. (2025). Perkembangan Pada Anak Menurut Santrock. *Early Childhood Journal*, 3(2), 88–101. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- Nur, I., Rizki, A., Hakim, F., & Kurniawan, W. (2025). *Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Game Belajar Untuk Meningkatkan Pengembangan*

*Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Pgri
Melati. 2(1).*

Sholihah, I., Arifin, I., & Akbar, S.
(2026). *Utilizing Canva To Foster
Innovation In Early Childhood
Education Learning Materials.*
16(2), 239–249.
<https://doi.org/10.38073/Jpi.3477>

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian
Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D.
Jurnal Equilibrium, 5(January), 1–
7.

Suharsiwi. (2023). *Game Designed
For Childern.*