

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI TK
AL-MUHAJIRIN**

Lulu Nadiyah¹, Irfan Fauzi Rahmat², Andi Ali Kisai³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

¹llunadiyah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning medium based on AI Canva to improve the cognitive ability of group A early childhood students at TK Al-Muhajirin, Peusing Village, Jalaksana District, Kuningan Regency. This research is a research and development (R&D) study using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were group A students, consisting of an individual trial with three children and a small-group trial with ten children, along with a material expert, a media expert, and the classroom teacher as validators. Data were collected through expert validation questionnaires, child response observation sheets, and semi-structured interviews, then analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches. The results show that the AI Canva-based learning media obtained a mean score of 2.57 (good category) from the material expert, 3.64 (very good category) from the media expert, and a response percentage of 87.69% (very good category) from the group A trial. The implementation of the media also indicated an improvement in children's cognitive ability in learning and problem-solving, logical thinking, and symbolic thinking. These findings indicate that AI Canva-based learning media is valid, practical, and effective for stimulating the cognitive development of early childhood group A students.

Keywords: AI Canva, cognitive ability, early childhood, interactive learning media, ADDIE model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis AI Canva guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di TK Al-Muhajirin, Desa Peusing, Kecamatan Jalaksana, Kabupaten Kuningan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang terdiri atas uji coba perorangan terhadap tiga anak dan uji coba kelompok kecil terhadap sepuluh anak, serta melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan guru kelas sebagai validator. Data dikumpulkan

melalui angket validasi ahli, lembar observasi respons anak, dan pedoman wawancara semi-terstruktur, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI Canva memperoleh skor rata-rata 2,57 (kategori baik) dari ahli materi, 3,64 (kategori sangat baik) dari ahli media, dan persentase respons sebesar 87,69% (kategori sangat baik) pada uji coba kelompok A. Implementasi media juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI Canva valid, praktis, dan efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A.

Kata Kunci: AI Canva, kemampuan kognitif, anak usia dini, media pembelajaran interaktif, model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian stimulasi yang mendukung perkembangan fisik dan psikologis anak secara optimal (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pada masa ini perkembangan otak berlangsung sangat cepat sehingga pengalaman belajar dan stimulasi yang diterima anak sejak dini berperan penting dalam membentuk kemampuan kognitif, bahasa, serta aspek sosial-emosional anak (Aji, 2024).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek fundamental yang perlu distimulasi sejak usia dini, mencakup

kemampuan mengelompokkan objek, mengenal bilangan, memahami bentuk geometri, mengenal huruf dan angka, serta membedakan ukuran (Berliana et al., 2024). Namun, hasil pengamatan awal di TK Al-Muhajirin, Kabupaten Kuningan, menunjukkan bahwa pembelajaran masih dilaksanakan dengan pendekatan konvensional yang berpusat pada penjelasan lisan dan pemberian tugas melalui media cetak sederhana seperti buku paket dan lembar kerja anak (LKA). Pola interaksi yang terbangun cenderung satu arah sehingga anak lebih banyak berperan sebagai penerima instruksi tanpa memperoleh kesempatan yang memadai untuk bereksplorasi, mengamati, dan menyampaikan gagasan secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada kurang

optimalnya stimulasi kemampuan kognitif anak, khususnya pada aspek pemecahan masalah sederhana, pengenalan simbol, dan kemampuan mengaitkan konsep pembelajaran.

Di era revolusi industri 4.0, guru dituntut memiliki kompetensi literasi teknologi, termasuk kemampuan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dan kecerdasan buatan/artificial intelligence (Lismayani et al., 2024). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah AI Canva, yaitu aplikasi desain digital yang menyediakan fitur visual, audio, dan animasi sehingga memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis Canva dan media video edukatif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan bahasa dan capaian belajar anak usia dini (Suryani & Seto, 2020; Wahyu et al., 2024), namun kajian mengenai penerapan AI Canva secara khusus untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok A, disertai proses pengembangan yang sistematis melalui model ADDIE, masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis AI Canva yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A, dan (2) menganalisis tingkat validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis AI Canva dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di TK AI-Muhajirin. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di PAUD, serta menjadi alternatif praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis AI Canva dengan mengacu pada model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Febriana & Tantri, 2024). Penelitian dilaksanakan di TK AI-Muhajirin, Desa Peusing, Kecamatan Jalaksana,

Kabupaten Kuningan, pada Desember 2025 sampai dengan Agustus 2026.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik anak, serta kondisi sarana pendukung. Pada tahap desain, peneliti menyusun materi, rancangan tampilan visual, serta instrumen evaluasi berupa angket validasi ahli dan lembar observasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menggunakan fitur AI pada Canva, kemudian divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan. Pada tahap implementasi, media yang dinyatakan layak diujicobakan kepada anak kelompok A melalui uji coba perorangan (3 anak dengan kemampuan kognitif tinggi, sedang, dan rendah) dan uji coba kelompok kecil (10 anak). Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan melalui wawancara dengan guru sebagai bahan penyempurnaan produk.

Instrumen penelitian terdiri atas angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, lembar observasi respons anak, dan pedoman

wawancara semi-terstruktur bagi guru. Setiap instrumen menggunakan skala penilaian empat tingkat (Sangat Baik = 4, Baik = 3, Kurang Baik = 2, Tidak Baik = 1). Data hasil validasi dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) menggunakan rumus $M = \Sigma x/n$, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan skala empat: $3,25 < M \leq 4,00$ (sangat baik), $2,50 < M \leq 3,25$ (baik), $1,75 < M \leq 2,50$ (kurang baik), dan $M \leq 1,75$ (tidak baik). Sementara itu, data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Rancang Bangun Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis AI Canva dilaksanakan melalui lima tahapan ADDIE. Pada tahap analisis ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelompok A masih didominasi metode konvensional sehingga anak cenderung mudah bosan dan kurang aktif. Pada tahap desain, peneliti menyusun materi pengenalan angka, warna, bentuk,

serta aktivitas permainan edukatif berbasis AI Canva yang diintegrasikan dengan Wordwall sebagai media latihan interaktif. Pada tahap pengembangan, media direalisasikan dengan memanfaatkan fitur AI pada Canva berupa templat otomatis, animasi, dan elemen interaktif untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia 4-5 tahun.

2. Hasil Validasi dan Uji Coba Media

Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok A terhadap media pembelajaran berbasis AI Canva disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis AI Canva

N o	Subjek uji coba	Skor rata- rata /persenta se	katego ri
1.	Validasi ahli materi	2,57	Baik
2.	Validasi ahli media	3,64	Sanga t baik

3.	Uji coba kelomp ok A	87/69%	Sanga t baik
-----------	-------------------------------------	---------------	-------------------------

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 2,57 yang berada pada kategori baik, dengan saran perbaikan agar materi pada permainan interaktif dirancang lebih beragam dan inovatif. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,64 yang berada pada kategori sangat baik, menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, tipografi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi standar kelayakan. Adapun hasil uji coba pada anak kelompok A menunjukkan persentase respons sebesar 87,69%, dengan skor tertinggi pada indikator semangat belajar anak, kemampuan mengenal warna/bentuk/angka, dan kemampuan menyelesaikan tugas sederhana yang masing-masing mencapai nilai rata-rata 1,00, sedangkan indikator keaktifan anak saat menggunakan media memperoleh skor terendah, yaitu 0,69. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis AI Canva dinyatakan valid dan layak digunakan

dalam pembelajaran anak usia dini kelompok A.

3. Implementasi Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Penerapan media pembelajaran berbasis AI Canva menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. Perencanaan pembelajaran diawali dengan identifikasi kebutuhan belajar anak, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan materi yang berfokus pada pengenalan warna, bentuk, angka, dan kegiatan klasifikasi objek sederhana. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak dalam mengeksplorasi media. Selama pembelajaran berlangsung, anak menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang tinggi, yang tercermin dari keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan aktivitas yang disediakan dalam media.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Marfalinda, 2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis Canva berkontribusi

positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun karena penyajian materi yang lebih visual dan mudah dipahami. Hal ini juga diperkuat oleh (Berliana et al., 2024) yang menemukan bahwa game edukasi berbasis Canva efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

4. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Setelah Menggunakan Media

Implementasi media pembelajaran berbasis AI Canva memberikan dampak positif terhadap tiga aspek kemampuan kognitif anak kelompok A. Pertama, pada aspek belajar dan pemecahan masalah, anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal dan membedakan warna melalui aktivitas mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan objek. Kedua, pada aspek berpikir logis, anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengurutkan benda berdasarkan ukuran serta mengelompokkan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Ketiga, pada aspek berpikir simbolik, anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10,

menyebutkan angka secara berurutan maupun acak, serta menghitung jumlah benda sesuai lambang bilangan.

Perbandingan kondisi anak sebelum dan sesudah implementasi media menunjukkan perubahan yang nyata. Pada tahap awal (pretest), sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan intensif dalam mengenal warna, bentuk, dan angka. Setelah media diimplementasikan, hasil observasi akhir (posttest) menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator, ditandai dengan kemampuan anak memahami instruksi lebih cepat, menunjukkan kepercayaan diri saat menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan aktivitas secara lebih mandiri.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis AI Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di TK Al-Muhajirin telah dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 2,57

(kategori baik) dari ahli materi dan 3,64 (kategori sangat baik) dari ahli media, sedangkan hasil uji coba pada anak kelompok A menunjukkan persentase respons sebesar 87,69% (kategori sangat baik). Media pembelajaran berbasis AI Canva juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik melalui penyajian materi yang visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis AI Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di lembaga PAUD.

Bagi guru PAUD disarankan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis AI Canva sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, bagi pihak sekolah disarankan menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, dan bagi peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta menguji efektivitasnya terhadap aspek perkembangan anak

lainnya, seperti bahasa, sosial-emosional, dan literasi awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, D. K. (2024). Online Journal System. *Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 3(2), 202-210.
- 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>
- Febriana, D., & Tantri, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran Canva. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 32-37.
- Humaida, R. T. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78-87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Istiqomah, I. (2025). Efektivitas penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Baleharjo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 135-143.
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, H., Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi guru PAUD. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i2.4687>
- Marfalinda, F. M. (2025). Meningkatkan kemampuan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-17.
- Maulida, S. (n.d.). Implementasi tahap praoperasional dalam pembelajaran anak usia 4-6 tahun berdasarkan teori Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.
- Nisa, K., Baety, N., Dewi, R. S., & Nugraha, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi "Cebuni" untuk mencegah perilaku bullying pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(c), 92-98.
- Ryantina, D., Pasaribu, W. S. C., & Widiyanti, E. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar murid TK Go Ceria Cipayung. *Jurnal Indonesia: Manajemen*

Informatika dan Komunikasi,
6(2), 923-931.
<https://doi.org/10.63447/jimik.v6i2.1351>

Suarjana, I. M. (2021). Instrumen penilaian perseptual motorik siswa pada mata pelajaran SBdP SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 128-138.

Suryani, S., & Seto, S. B. (2020). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran anak usia dini melalui video edukasi tentang perilaku membuang sampah pada tempatnya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Suryani, S., Mujiyanto, & Suyatno, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(September).

Tahsinia, J., & Kartika, I. (2023). Media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 288-299

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahyu, D., Bintang, P., Pertiwi, A. D., & Mulawarman, U. (2024). Analisis penggunaan teknologi pada proses pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873-884.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>