

MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Dodi Ahmad Haerudin¹, Eva Gustiana²

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan^{1,2}

Email: dodi@upmk.ac.id¹, eva_psikologi@upmk.ac.id²

Haerudin, DA. Gustiana, Eva. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286-291.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>

Diterima:02-11-2023

Disetujui: 28-11-2023

Dipublikasikan: 30-12-2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, subjek penelitian ini adalah guru dan anak PAUD Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi, penyajian dan verifikasi data untuk memilah data dan menarik kesimpulan penelitian. Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi. Setelah menggunakan aplikasi canva secara keseluruhan hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media visual berbasis Canva didapatkan data 89,8% tergolong kategori sangat aktif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Motivasi Belajar AUD

Abstract: This research aims to determine visual learning media based on the Canva application in increasing early childhood learning motivation. This research uses descriptive qualitative, the subjects of this research are PAUD teachers and children in Kuningan District, Kuningan Regency. This research uses interview instruments, observation and documentation studies to collect data. The data analysis techniques used are data reduction, presentation and verification to sort data and draw research conclusions. Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that the use of visual learning media based on the Canva application makes children more active and enthusiastic in learning, because the appearance of the Canva media is attractive, the images and colors are appropriate and attracts children's interest in learning which is supported by a sense of Children's curiosity about visual media is very high. After using the Canva application as a whole, the results of observations of the implementation of the learning process using Canva-based visual media showed that 89.8% of the data was classified as very active.

Keywords: Learning Media, Canva Application, AUD Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola iklim pembelajaran agar anak didik dapat terbantuan dalam proses pengembangan potensinya, yaitu proses tumbuh dan berkembang yang meliputi spek spiritual, melatih pengendalian diri, membentuk kepribadian, mengasah kecerdasan dan keterampilan social anak (Fajri, 2019a). Fungsi pendidikan untuk mengembangkan kompetensi anak dan membentuk kepribadian bangsa yang bermartabat sesuai semboyan bhineka tunggal ika. Pelaksanaan Pendidikan diimplementasikan ke dalam pembelajaran (Fajri, Baharun, et al., 2021).

Pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi anak supaya menjadi manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa, berkepribadian yang baik, sehat jasmani rohani, menjadi warga yang bertanggungjawab dan demokratis (Fajri Zaenol; Syaidatul Mukaroma, 2021; Kemendikbud, 2014). Pelaksanaan pembelajaran harus fleksibel dan bervariasi sesuai tuntutan standar pendidikan.

Pembelajaran di PAUD, pendidikan dasar dan menengah harus dilakukan secara kooperatif, inspiratif, interaktif, inovatif dan menyenangkan bagi anak didik agar dapat berpartisipasi secara aktif, serta pelaksanaan pembelajaran ini harus memberikan waktu dan ruang yang cukup untuk berkreativitas sesuai dengan karakteristik anak yaitu salah satunya berkaitan dengan bakat dan minat anak (Wulandari & Purwanta, 2020; Kemdikbud, 2003). Apalagi proses pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat Anak Usia Dini, guru harus faham tentang faktor yang dapat mempengaruhi kesuksesan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Secara umum ada dua factor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Tafonao, 2018). Untuk faktor internal bisa berupa gen, bakat, minat belajar, adanya motivasi dari dalam diri anak, perasaan, kemampuan dan pengalaman anak yang diperoleh sebelum masuk kelas.

Namun untuk faktor eksternal sendiri, bisa dipengaruhi oleh lingkungan anak, misalkan dari lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Faktor lingkungan sekolah bisa

dipengaruhi oleh penerapan strategi belajar, pemilihan metode pembelajaran dan sebagainya.

Anak usia dini bagaikan kertas kosong, yaitu anak pada hakekatnya tidak memiliki kompetensi apapun sejak lahir, anak dianggap benar-benar belum bisa apa-apa (kosong) baik dari kemampuan berfikir abstrak dan nyata, baik dari kemampuan motoric halus dan kasar dan sebagainya. Sehingga Anak membutuhkan orang lain untuk mengisinya. Anak menjadi orang yang baik atau tidak tergantung dari stimulus yang mempengaruhinya, salah satu stimulus adalah factor lingkungan terutama guru dan orang tua (Rachmawati, 2020). Landasan ini memberi makna bahwa ternyata faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah merupakan factor pertama yang memberi pengaruh motivasi dan minat belajar anak usia dini (Fajri, 2019b). Dengan demikian peran guru dan orang tua tidak boleh hanya sekedarnya saja pada saat tumbuh kembang anak. Agar anak dalam proses tumbuh kembang dapat berjalan optimal, maka harus diberikan stimulus yang baik pula, yaitu guru atau orang tua harus mampu membangkitkan motivasi dan minat anak dalam belajar (Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief 2019; Putri 2015).

Proses belajar mengajar akan mencapai keberhasilan dalam sebuah proses belajar mengajar apabila dipengaruhi oleh beberapa factor seperti minat anak dalam belajar, adanya motivasi baik interen maupun eksteren, dan sebagainya. Minat bisa datang dari luar maupun dalam diri anak. Minat merupakan modal yang besar untuk keberhasilan dalam belajar (Heriyati, 2017). Tidak terkecuali dalam pembelajaran anak usia dini. Apabila anak usia dini memiliki minat belajar yang tinggi, maka senantiasa akan memberikan dampak pada proses pembelajaran, salah satunya membangkitkan perhatian penuh dan motivasi belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Usman 2008; Sardiman, A 2007; Uno 2011). Menurut Lestyowati "Motivasi merupakan suatu proses menginisiasikan dan mempertahankan aktivitas untuk mencapai tujuan" (Lestyowati, 2020).

Motivasi timbul dari luar dan diri dalam diri peserta didik. Uno (2014) menjelaskan dua jenis motivasi, yaitu Motivasi intrinsik merupakan motivasi dari dalam diri anak yang

memandang sebuah aktivitas ada nilai dan kemanfaatannya. Contohnya jika anak mengerjakan tugas-tugas karena mereka senang mengerjakan tugas dan rasa suka atau senang timbul dari dalam diri anak. Yang kedua adalah motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi anak yang timbul karena faktor dari luar atau adanya rangsangan dari luar, misalkan anak mengerjakan tugas karena adanya dorongan atau pujian dari luar baik teman, guru ataupun orang lain. Selain motivasi dalam mencapai kesuksesan belajar, salah satunya memanfaatkan media yang relevan dan menarik. Sehingga ketersediaan media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan peserta didik senang, semangat dan termotivasi untuk belajar. Fungsi dari media

pembelajaran dapat memperjelas informasi materi yang dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Taiwo hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat tolak ukur guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat ditindak lanjuti kembali guna untuk meningkatkan prestasi peserta didik (Taiwo, 2009; Tafonao, 2018).

Salah satu media yang cocok digunakan di Pendidikan anak usia dini menggunakan media canva. Canva merupakan sejenis fitur aplikasi yang bisa dioperasikan secara online dengan berbagai tampilan desain yang menarik menarik, seperti beberapa template dan fitur- fitur ada yang disediakan secara gratis dan ada juga yang disediakan secara berbayar, serta kategori-kategori yang diberikan di dalamnya juga bervariasi sesuai kebutuhan yang kita inginkan (Mila et al., 2021; Resmini' et al., 2021; Rahmatullah et al., 2020; Rahmayanti & Jaya, 2020). Dengan desain yang bervariasi dan menarik dapat dipilih dan dioperasikan sebagai media pembelajaran sehingga anak didik akan termotivasi dalam belajar. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh desain-desain lain seperti tema, font, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi (Hapsari & Zulherman, 2021). Guru juga dapat menggunakan Canva untuk membuat poster,

flyer, brosur, termasuk untuk media pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021; Irsan dkk, 2021). Dengan memilih media pembelajaran berbantuan Canva diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran bagi peserta didik yang lebih menarik dan inovatif. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan anak didik kurang berminat dalam belajar, sehingga motivasi untuk belajar sangat kurang. Sejalan dengan Putri bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya kurang, maka akan berdampak pada kesulitan dalam menerima materi pembelajaran, sehingga prestasi hasil belajarnya juga akan rendah (Putri, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian penelitian kualitatif yang memberikan data deskripsi atau penjelasan sesuatu yang berkaitan dengan fakta dilapangan (Firthian & Putry, 2021).

Sehingga dengan cara ini, peneliti berinteraksi langsung dengan objek penelitian. Lembar observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi merupakan teknik pengumpulan yang digunakan. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan data dari sumber langsung melalui komunikasi (Rahmina et al., 2020).

Wawancara bisa dilakukan kepada guru atau beberapa beberapa peserta didik yang sesuai dengan data yang diinginkan. Observasi partisipan

membuat data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dengan cara mengamati tiap Tindakan tingkah laku yang terjadi. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data rekaman kejadian, seperti foto, peninggalan tertulis dan lain-lain (Aristia et al., 2020).

Analisis data merupakan serangkaian kegiatan menemukan, mencatat dan merangkun dan melaporkan temuan sistematis, data yang dianalisis merupakan hasil wawancara, dokumen tasi maupun hasil observasi. Pelaksanaan analisis data ini bersamaan atau setelah pengumpulan semua data selesai. Sumber data penelitian guru PAUD di Kuningan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran ini sudah dilaksanakan secara tatap muka antara guru dan peserta didik, penelitian ini dilakukan di kelas B dengan jumlah peserta didik 22 peserta didik anak usia dini. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai berikut: Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Kuningan Pembelajaran dilaksanakan hari Agustus-Oktober 2023 Saat guru sebelum proses pembelajaran, guru harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan juga media yang akan digunakan guru dalam mengajar, yaitu media pembelajaran visual menggunakan aplikasi Canva. Pada saat masuk kelas, guru mengucapkan salam kepada semua peserta didik, dan peserta didik menjawab dengan kompak. Setelah itu, guru mengadakan tanya jawab kepada peserta didik-siswi

tentang materi yang sudah pernah dipelajari, tanya jawab tentang kegiatan di rumah sebelum berangkat ke sekolah yaitu dengan tujuan untuk memfokuskan peserta didik sebelum masuk pembelajaran inti, serta, guru bersama peserta didik membuat yel-yel sebagai salah satu alternatif cara guru mengkondisikan dan membuat semangat peserta didik dalam belajar, Selanjutnya guru dengan suara yang jelas menyampaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan memperlihatkan media yang mau diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menampilkan media visual yang dibuat oleh guru menggunakan aplikasi Canva. Semua peserta didik memperhatikan media tersebut, banyak peserta didik yang bertanya “apa itu bu?” ada juga yang beratanya “untuk apa itu bu?”¹

Guru menampilkan gambar visual dengan mengadakan tanya jawab kepada peserta didik, “ayo anak-anak, kalian lihat gambar di depan ini merupakan gambar apa?” Dengan semangat peserta didik menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, bervariasi nada dan jawaban peserta didik, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis canva ini

baru pertama kali diterapkan oleh guru tersebut, dan peserta didik sangat antusias serta membuat peserta didik penasaran tentang media atau pokok bahasan yang sedang dipelajari hari ini.

Langkah selanjutnya guru memperjelas materi dengan menunjuk media visual yang sudah di pampang di depan kelas. Pembelajaran ini dilaksanakan menggunakan bantuan proyektor yang sudah disediakan.

Peserta didik tampak memperhatikan dengan sangat konsentrasi dan penasaran dengan tampilan media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Materi pembelajaran membahas tentang mengenal hewan, yaitu mengenal ciri-cirinya seperti anggota tubuh hewan terdiri dari apa saja, warnanya seperti apa, tempat hidupnya dimana dan lain-lain. Guru menjelaskan materi sambil menunjuk gambar visual yang ada di depan, dengan cara melakukan tanya jawab dengan peserta didik. Peserta didik saling rebutan menjawab, ada yang menjawab pakai Bahasa Indonesia ada juga yang menjawab menggunakan

Peserta didik selain memperhatikan dan menjawab pertanyaan guru, peserta didik juga menulis ciri-ciri hewan tersebut. Setelah itu peserta didik diberikan kertas yang berisi gambar visual tentang mengenal hewan, selanjutnya peserta didik disuruh mewarnai, dengan tujuan agar peserta didik selain terampil membaca, menulis juga terampil mewarnai. Secara umum berdasarkan hasil observasi dapat dijabarkan tahapan-tahapan pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD sebagai berikut: 1) Guru mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan media pembelajaran dan melakukan apersepsi, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 3), Mengajak anak untuk memperhatikan media visual yang ditampilkan menggunakan proyektor, menyebutkan/ menebak jenis hewan apa yang ada di depan serta mengajak membacanya, 4) peserta didik disuruh menulis/ melengkapi ciri-ciri hewan yang ada di depan kelas menggunakan tampilan proyektor, 5) guru mengarahkan dan mendampingi peserta didik mewarnai gambar hewan, 6) Pemberian kesempatan bertanya tentang hal materi yang masih belum difahami dan memberikan evaluasi kepada peserta didik, 7) Bersamasama dengan peserta didik

menyimpulkan pembelajaran, dan 8) Guru memberikan tindak lanjut serta motivasi belajar untuk selalu rajin belajar, tidak boleh menjadi anak pemasalahan dan suka menolong atau membantu orang tua dan teman. Strategi pembelajaran yang efektif akan berdampak pada pemberian solusi terbaik selama pelaksanaan pembelajaran untuk mensukseskan keterlaksanaan pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar (Fajri, Yasin, et al. 2021; Fajri et al. 2022). Secara keseluruhan hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media visual berbasis Canva didapatkan data 89,8% tergolong kategori sangat aktif, Penerapan penggunaan media visual berbasis canva memang sangat memberikan dampak signifikan terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran (Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, 2021). Hasil wawancara kegiatan Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD sebelum pelaksanaan pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis Apilkasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD maka peneliti melakukan wawancara kepada guru PAUD tentang pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan, pelaksanaan pembelajaran dan respon/aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara didaptkan data bahwa “peserta didik biasa-biasa saja dalam pembelajaran, peserta didik sering main sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru, peserta didik kurang bersemangat dalam belajar sehingga menyebabkan konsentrasi belajar kurang maksimal”. Namun setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media visual menggunakan aplikasi canda yang ditampilkan dengan bantuan proyektor, maka “perhatian peserta didik menjadi lebih focus dan konsttrasi memperhatikan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar yang berakibat pada hasil belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya” Hasil dokumentasi kegiatan Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD

Sesuai hasil data dokumentasi, sebelum menggunakan median pembelajaran visual berbasis canva didapatkan data hasil belajar peserta didik kurang memuaskan, karena dokumen prestasi/ catatan harian hasil belajar peserta didik masih belum mencapai target perkembangan secara maksimal. Dalam catatan guru didapatkan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk fokus dan kurang berminat dalam belajar. Namun setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media visual berbasis canva, didapatkan perubahan yang signifikan tentang semangat, motivasi belajar sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancer yang memberikan efek terhasdap peningkatan perkembangan belajar peserta didik.

Harapan dari semua pelaksanaan pembelajaran adalah untuk membantu proses perkembangan peserta didik secara maksimal, mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuan Pendidikan secara umumnya. Sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran di PAUD bertujuan membentuk anak didik yang bermoral dan beragama, berbakti kepada orang tua dan guru, menjadi anak yang cerdas lahir dan batin, mampu berinteraksi dengan keluarga, teman dan masyarakat. Tujuan tersbut akan tercapai jika pengelolaan Pendidikan khususnya pengelolaan pembelajaran di kelas sudah berjalan dengan lancer. Untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang baik dan lancer, maka guru dituntut harus mampu Menyusun dan merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, sehingga anak akan termotivasi dalam belajar yang berakibat pembelajaran akan menjadikan pembelajaran bermakna, yaitu peserta didik dalam belajarn termotivasi dan berminat untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini adalah salah satu hasil dokumentasi tentang tampilan kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media visual berbasis canva.

Pembahasan

Harapan dari semua pelaksanaan pembelajaran adalah untuk membantu proses perkembangan peserta didik secara maksimal, mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuan Pendidikan secara umumnya. Sejalan dengan pelaksanaan

pembelajaran di PAUD bertujuan membentuk anak didik yang bermoral dan beragama, berbakti kepada orang tua dan guru, menjadi anak yang cerdas lahir dan batin, mampu berinteraksi dengan keluarga, teman dan masyarakat. Tujuan tersebut akan tercapai jika pengelolaan Pendidikan khususnya pengelolaan pembelajaran di kelas sudah berjalan dengan lancar. Untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang baik dan lancar, maka guru dituntut harus mampu Menyusun dan merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, sehingga anak akan termotivasi dalam belajar yang berakibat pembelajaran akan menjadikan pembelajaran bermakna, yaitu peserta didik dalam belajar termotivasi dan berminat untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Ini adalah salah satu hasil dokumentasi tentang tampilan kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media visual berbasis canva. Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar, hal ini disebabkan oleh tampilan media yang menarik, menggunakan gambar dan warna-warna yang sesuai dan menarik pada peserta didik, rasa ingin tahu anak tentang gambar/ media visual tersebut sangat tinggi, anak suka dengan tampilan-tampilan gambar yang ada pada media pembelajaran, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran. Anak mudah menjawab pertanyaan dari guru, karena pada umumnya materi-materi yang disampaikan adalah materi yang paling dekat dengan kehidupan anak, dan selanjutnya diperluas dengan materi yang tidak ada dilingkungan anak dengan tujuan yaitu agar anak bisa mengetahui dan menambah pemahaman tentang materi (jenis hewan) tidak hanya yang ada di sekeliling tempat tinggal peserta didik, seperti harimau dan gajah yang tidak ada dilingkungan peserta didik.

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak

yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran, dengan Langkah-langkah persiapan guru sebelum proses pembelajaran harus mampu menyusun perencanaan pembelajaran sesuai materi, media, karakteristik peserta didik, serta guru harus mampu memperhatikan factor-faktor pendukung dan kendala proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk kolaborasi, konfirmasi dan bertanya tentang materi yang dipelajari. Guru juga harus memiliki kemampuan dalam memilih dan memilah materi dan media pembelajaran yang relevan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk factor pendukungnya adalah pembuatan media menggunakan aplikasi canva sangat menarik, sesuai dengan minat belajar dan perkembangan peserta didik, mempermudah guru dalam penyampaian materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak yang berakibat pada peningkatan prestasi belajar anak. Selain factor pendukung maka ada juga factor penghambat, yaitu tidak semua guru mampu mengoperasikan aplikasi canva, Guru harus mampu manajemen waktu dan pengelolaan pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian ialah pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi. Setelah menggunakan aplikasi canva secara keseluruhan hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media visual berbasis Canva didapatkan data 89,8% tergolong kategori sangat aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran
- Fajri, Z. (2019a). Model Pembelajaran Discovery

- Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik
- Fajri, Z., Baharun, H., Muali, C., Shofiatun, Farida, L., & Wahyuningtyas, Y. (2021). Student's Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/17426596/1899/1/012178>
- Fajri, Z., Toba, R., Muali, C., Ulfah, M., & Zahro, F. (2022). The Implications of Naturalist Illustration Image Media on Early Childhood Learning Concentration and Motivation. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3278–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2092>
- Fajri, Z., Yasin, M., Masykur, M., & Adi Putra, M. W. (2021). PKM Penyuluhan Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 493–508. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2756>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, F. R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JURNAL ABDIDAS*, 2(6), 1412–1417.
- Kemendikbud, R. I. (2014). Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 1(137).
- Lestyowati, J. (2020). Metode Storytelling : Peningkatkan Motivasi Perilaku Antikorupsi. *INTEGRITAS: Jurnal Antikorupsi*, 6(1), 125–139.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media
- Ningrum, E. (2009). Kompetensi Profesional Guru dalam Konteks Strategi Pembelajaran. *BUANA NUSANTARA*.
- Ormrod, J. E. (2008). Psikologi Pendidikan Membantu Peserta didik Tumbuh dan Berkembang. Erlangga.
- Rachmawati, Y. (2020). Pengembangan Model Etnoparenting Indonesia pada Pengasuhan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1150–1162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.706>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 6271–6279. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Rahmina, W., Nurtiani, A. T., & Amelia, L. (2020). Analisis Kegiatan-Kegiatan Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok A di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan*, 1(1). <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/51>
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taiwo, S. (2009). Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 8(1 Article 8), ISSN: 1303-6521.