

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI
DI KELOMPOK TK SADDHAPALA JAYA**

Santi Suryani¹, Mujiyanto², Tri Suyatno³

^{1,2,3}Pendidikan Keagamaan Buddha, STABN Raden Wijaya

santisuryani1105@gmail.com¹, viryapitu@gmail.com²,

Trisuyatno@radenwijaya.ac.id³

ABSTRACT

Researchers in conducting research at Saddhapala Jaya Kindergarten because children's creativity is lacking and still low, this is evidenced by the researcher's direct observation of children's activities during the learning process in the classroom. Canva as an effective learning media is applied at Saddhapala Jaya Kindergarten which is used in learning activities with the aim of exploring children's creativity in mastering certain competencies and shaping children's attitudes. This research uses the Research & Development research type with the ADDIE Development model which stands for Analysis, Design, Development or Production, implementation or Delivery and evaluations. Based on the results of the material test got a percentage of 90% with a very good description. The average pretest percentage was 62.5 and the average post test was 92.5. So that the use of canva media has a good impact on the creativity of students at Saddhapala Jaya Kindergarten.

Keywords: *canva application, creativity, media*

ABSTRAK

Peneliti dalam melakukan penelitian di TK Saddhapala Jaya karena kreativitas anak kurang dan masih rendah, hal ini dibuktikan dengan pengamatan peneliti secara langsung terhadap aktivitas anak ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Canva sebagai media pembelajaran yang efektif diterapkan di TK Saddhapala Jaya yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menggali kreativitas anak dalam menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* dengan model Pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analisis, Desain, Development or Production, implementation or Delivery and evaluations*. Berdasarkan dengan hasil uji materi mendapat presentase 90% dengan keterangan sangat baik. Hasil rata-rata presentase pretest sebesar 62,5 dan rata-rata post test sebesar 92,5. Sehingga penggunaan media canva memiliki dampak pengaruh yang baik terhadap kreativitas peserta didik di TK Saddhapala Jaya.

Kata Kunci: aplikasi canva, kreativitas, media

A. Pendahuluan

Bapak pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan yaitu tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya yaitu pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Annisa, 2022). Sesuai dengan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sisdiknas yaitu pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Azkiya et al., 2022).

Dalam *Sigalovada Sutta* bahwa orang tua mempunyai kewajiban dalam membina dan mengarahkan pendidikan dalam keluarga. Sejak lahir hingga dewasa, anak-anak tinggal bersama orang tua, kewajiban orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam memberi pendidikan

yang baik kepada anak, baik melalui Pendidikan formal atau non formal dalam menciptakan keluarga yang harmonis (*hittayasukkhaya*) (Handika, 2021). Oleh karena itu pentingnya pengetahuan dan pemahaman yang benar terkait dengan proses pendidikan yang semestinya diterapkan. Dalam Agama Buddha Pendidikan memiliki dua kata yang terdiri dari kata *Sikkha* yang berarti latihan, pendidikan adalah proses belajar, latihan pelajaran, mempelajari, mengembangkan dan pencapaian penerangan, isitilah ini juga berarti disiplin moral (*Sila*), konsentrasi (*Samadhi*), dan pengetahuan atau kebijaksanaan (*Panna*) (Ismoyo, 2020).

TK Saddhapala Jaya Krecek, Getas, Kaloran, Temanggung, Jawa Tengah didirikan untuk memenuhi kebutuhan kualitas anak untuk menjadi dasar perkembangan anak agar terfasilitasi dengan baik sesuai bakat dan minat anak. TK Saddhapala Jaya adalah lembaga pendidikan yang memiliki peserta didik dari sebagian besar beragama Buddha. Observasi yang dilakukan peneliti tentang anak TK Saddhapala

Jaya, menunjukkan awal mengembangkan perbandingan *visual*. Pendidik sangat penting dalam menggali pengetahuan tentang bagaimana, mengapa, dan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak baik dalam segi bentuk maupun simbolik terhadap lingkungan. Pada kenyataan peneliti melihat pada anak TK Saddhapala Jaya kreativitas anak kurang dan masih rendah, seperti sering mengganggu temannya yang sedang bermain, tidak mau bekerjasama dengan temannya ketika mengerjakan kegiatan yang bersifat kelompok, tidak mau berbagi makanan dan minuman, cepat bosan, tidak mau mentaati peraturan yang sudah disepakati antara guru dengan siswa, tidak memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan, hal ini dibuktikan dengan pengamatan peneliti secara langsung terhadap aktivitas anak ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan wali kelas dan guru pendamping dalam penggunaan media pembelajaran, hasil wawancara menunjukkan bahwa TK Saddhapala Jaya masih kurang dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi

dan kebanyakan masih menggunakan bahan *loosepart*. Salah satu media Canva yang memberikan situs web alat desain grafis, sebagai sumber media *visual* untuk digunakan sebagai program design *online*. Canva ini sebagai media pembelajaran yang efektif diterapkan di TK Saddhapala Jaya yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menggali kreativitas anak dalam menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap anak. Salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dalam penggunaan media pembelajaran yang diberikan.

Dalam mencapai tujuan penelitian ini peneliti akan melakukan beberapa tahap. Tahap pertama dengan menggunakan studi literatur yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan anak usia dini, teori kreativitas, penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini, serta penggunaan canva sebagai alat pembuatan media pembelajaran, dengan demikian menjadi dasar bagi peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, tahap kedua dengan

pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis canva yang dirancang dengan memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini dengan teori kreativitas yang relevan. Media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum pendidikan anak usia dini yaitu kurikulum merdeka. Tahap ketiga implementasi media pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dalam implementasi ketika dilakukan maka peneliti melakukan observasi terhadap respon dan partisipasi anak-anak dalam menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan evaluasi media dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini di TK Saddhapala Jaya dengan metode observasi dan hasil karya anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam pengembangan pendidikan anak usia dini serta pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis canva untuk mengembangkan kreativitas anak. Hasil observasi dan wawancara serta konsultasi media tersebut

peneliti akan melakukan penelitian mengembangkan media berbasis canva dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Canva Untuk Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di TK Saddhapala Jaya”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis *Research & Development* dengan model Pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, implementation or Delivery and evaluations* untuk mengukur Kemampuan Kreativitas peserta didik TK Saddhapala Jaya, mengetahui Perkembangan Komunikasi antar peserta didik, meningkatkan kepedulian antar sesama peserta didik dalam hal bekerjasama, mengetahui peningkatan pendidik TK Saddhapala Jaya dalam penggunaan media *audio visual* berbasis canva. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas instrumen, uji reabilitas instrument, uji normalitas, dan uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini menggunakan responden sebanyak 40 dengan taraf signifikan 5% maka r table adalah 0,312. Hasil r hitung menggunakan spss memperoleh sebagai berikut:

Tabel 1 Keterangan Validitas

No	KK	r hitung	R tabel	Keterangan
1	Kk2	.431	0,312	Valid
2	Kk4	.365	0,312	Valid
3	Kk5	.522	0,312	Valid
4	Kk6	.548	0,312	Valid
5	Kk9	.458	0,312	Valid
6	Kk10	.302	0,312	Valid

Dari r hitung yang telah dicari, lalu dibandingkan dengan r tabel= 0,312 dengan taraf signifikansi 5%. Apabila r hitung lebih besar dari r table, maka pernyataan dinyatakan valid. Apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka pernyataan tersebut tidak valid. Berdasarkan dari hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan dalam instrument penelitian dapat dinyatakan valid. Berikut hasil hitung realibilitas dengan bantuan spss:

Tabel 2 Hasil Realibilitas cronbach's Alpha

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.535	10

Tabel tersebut menunjukkan koefisien realibilitas sebesar 0,535 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3 Skala Alpha Cronbach's

Nilai Alpha	Keterangan
0.00-0,20	Kurang reliabel
0,21-0,40	Agak reliabel
0,41-0,60	Cukup reliabel
0,61-0,80	Reliabel
0.81-1.00	Samgat reliabel

Sumber : (Karlina et al., 2019)

Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
hasil belajar	1	.346	40	<.001	.784	40	<.001
	2	.359	40	<.001	.726	40	<.001
	3	.220	40	<.001	.887	40	<.001
	4	.265	40	<.001	.857	40	<.001
	5	.273	40	<.001	.834	40	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan ketentuan diatas apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas Shapiro-wilk memperoleh data.

Tabel 5 Hasil dari SPSS

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
N_gain	40	19.20	39.40	29.125	8.02423
Valid N (listwise)	40				

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

Rata-rata pretest	Rata-rata postes	Skor Maksimal	N-gain	Keterangan
62,5	92,5	100	0,8	Sedang

Hasil rata-rata pretest sebesar 62,5 dan rata-rata posttest sebesar 92,5, sehingga terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar. Sesuai dalam pengambilan Keputusan rata-rata N-gain sebesar 0,48 sesuai tabel diatas termasuk kategori sedang.

Hasil dari penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis canva untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini dikelompok TK Saddhapala Jaya. Media ini dilengkapi dengan gambar dan suara yang mendukung tampilan dalam menayangkan topik pembelajaran tentang makanan sehat pada tema buah nanas. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dalam Upaya memberikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik dengan cara mengumpulkan data kebutuhan dan observasi lapangan sesuai dengan pedoman dalam pengembangan media dan data

kemudian dianalisis untuk mendapatkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan pemilihan materi dalam Upaya peningkatan kreativitas peserta didik dengan sasaran pengembangan media pembelajaran berbasis canva.

Peneliti kemudian melakukan rancangan tampilan media melalui desain canva serta instrument untuk validasi ahli. Pengembangan media dilanjutkan dengan menerapkan rancangan flow chart dalam penggunaan canva kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media yang sudah mendapatkan saran dan masukan oleh para ahli media dan ahli materi selanjutnya yaitu dengan melakukan uji coba kepada 40 peserta didik di TK Saddhapala Jaya untuk mengetahui validitas dan realibilitas dengan menggunakan instrument yang sudah dibuat dan disiapkan. Setelah mengimplementasikan media *audio visual* berbasis canva tersebut, anak diberi angket tanggapan untuk mendapatkan evaluasi dalam pembuatan media dan mengetahui kelebihan dan kelemahan serta keefektifan dari media yang telah dibuat. Berdasarkan dengan hasil uji materi mendapat presentase 90%

dengan keterangan sangat baik. Hasil rata-rata presentase pretest sebesar 62,5 dan rata-rata post test sebesar 92,5.

Media *Audio Visual* berbasis canva sebagai media pembelajaran bagi guru dalam memberikan pembelajaran pada topik makanan sehat dalam tema buah nanas di TK Saddhapala Jaya yang berbasis aplikasi canva dengan menggunakan sinyal yang baik terutama jaringan internet yang kuat dirancang untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada anak TK Saddhapala Jaya serta membantu dalam keterampilan dan melatih daya serap peserta didik dalam belajar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa peningkatan kreativitas peserta didik setelah menggunakan media *audio visual* berbasis canva memperoleh hasil yang meningkat dalam kreativitas peserta didik dengan hasil karya peserta didik pada topik pembelajaran makanan sehat tema buah nanaas peserta didik dapat menciptakan ide-ide baru dalam hasil karya yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembelajaran di TK Saddhapala Jaya. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

(Sumartiwi, 2022) yang menyatakan bahwa masih terbatasnya media maupun sarana prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dan keterbatasan membuat media berbasis computer/digital sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif pembelajaran. Belum tersedianya media *audio visual* berbasis canva pada materi keliling dan luas lingkaran kelas VI SD.

Media pembelajaran *audio visual* berbasis aplikasi canva pada materi tersebut layak digunakan pada proses pembelajaran dan pendidik dapat menggunakan media *audio visual* berbasis aplikasi canva dan sebagai refrensi alat bantu untuk menyampaikan materi dan dengan media aplikasi canva ini dapat digunakan tidak hanya sekali, melainkan dapat digunakan dalam waktu berkepanjangan. Jadi dapat dinyatakan bahawa penggunaan media *audio visual* berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas anak pada usia dini berpengaruh signifikan terhadap perkembangan anak. Media *audio visual* berbasis canva sangat fleksibel dan dapat digunakan oleh pendidik dengan mudah sehingga sangat efektif dalam

pembelajaran dan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik tanpa adanya bantuan pendidik lainnya dalam mengkondisikan kelas.

Peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik melalui media *audio visual* berbasis canva berbentuk video animasi yang dibuat sehingga peserta didik sangat tertarik dan rasa ingin tahunya meningkat. Peserta didik dapat mengerjakan dan melakukan keaktifan sesuai dengan imajinasi anak yang telah dikembangkan oleh peserta didik dalam membuat kreativitas bentuk buah nenas sehingga memberikan kontribusi peserta didik dalam perbaikan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media *audio visual* berbasis canva. Sehingga peserta didik dapat terhibur dan meningkatkan daya serap peserta didik serta meningkatkan kualitas di sekolah. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putri & Nurjanah, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang sudah divalidasi oleh ahli media yang dibuat peneliti masuk kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan presentase 91,6%.

Hasil dari penelitian dengan Gambaran umum tentang keefektifan penggunaan media *audio visual* berbasis canva untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini dikelompok TK Saddhapala Jaya. Penelitian ini memberikan Gambaran media yang interaktif, inovatif, mudah dipahami dan mudah digunakan oleh pendidik. Penelitian ini dalam penggunaan media berbasis canva pada jenjang sekolah dasar TK atau masa pondasi awal sangat dibutuhkan karena berada dalam tahapan kongkret. Peserta didik membutuhkan Gambaran yang nyata agar dapat melihat secara nyata materi sesuai objek yang sedang dipelajari. Hal ini didukung dengan penelitian (Rohman, 2021) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang didesain dengan aplikasi canva dapat mengikuti rules video pembelajaran yang bersifat interaktif, hal ini berarti media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran daring dan peserta didik dapat memahami dengan *visualisasi* yang tepat dalam penyampaiannya. Siswa tidak bosan Ketika materi pembelajaran didesain dengan menarik dengan media berbasis canva

D. Kesimpulan

Pengembangan media audio visual berbasis canva untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini dikelompok TK Saddhapala jaya sesuai dengan melakukan analisis kebutuhan, melakukan desain media, pembuatan media dan validasi media dan ahli materi. Melakuakan uji instrumen yang terbukti valid sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik di TK Saddhapala Jaya.

Dalam penelitian ini kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari hasil pembelajaran yang dilakukan melalui tahapan baik pretest maupun post tes dengan nilai pretes 62,5 dan nilai post test sebesar 92,5. Sehingga penggunaan media canva memiliki dampak pengaruh yang baik terhadap kemampuan kreativitas peserta didik di TK Saddhapala Jaya

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Azkiya, H., Arlina, Y., Tamrin, M., & Madona, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Handika, D. (2021). Peran Sigalovada Sutta Dalam Pendidikan karakter Remaja. *Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 4, 37–54.
- Ismoyo, T. (2020). Konsep Pendidikan Dalam Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer*, 2, 56–63.
- Karlina, E., Rosanto, O., & Saputra, N. E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Disiplin Kerja Terhadap Kepuasan Masyarakat Pada Kantor Lurah Klender Jakarta Timur. *Widya Cipta - Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 3(1), 7–16. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v3i1.5011>
- Putri, F., & Nurjanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi canva Berbasis Masalah Pada Tema Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 8, 19–27.
- Rohman, A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 292–306. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Sumartiwi, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling Dan Luas

Lingkar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5, 220–230.