

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

¹Dewanti; ²Jamilah; ³Achmad fadlan

*¹ Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Jambi

^{2,3}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Jambi

*¹Email : twiner.twines@gmail.com

²Email : sabrisananjamilah@gmail.com

³Email : fadlansalsabilah@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research is entitled "Improving the Visual Spatial Intelligence of Early Childhood Through the Canva Application Learning Media in Raudhatul Athfal Am-Mentari Jambi City" which aims to improve children's visual spatial intelligence through the Canva Application Learning Media for children aged 5-6 years. The subjects in this study were 10 children consisting of 3 boys and 3 girls. This research uses a Classroom Action Research approach carried out in two cycles. Each cycle stage consists of planning, implementation, observation and reflection. The data collection technique used is observation. The results of the research show that the visual spatial intelligence of young children through the Canva application learning media in Raudhatul Athfal Am-Mentari, Jambi City, can experience improvement in each cycle. The pre-cycle results obtained were an average of 25.00%. Cycle 1 at the 3rd meeting obtained an average of 50.00% with a completeness result of 75.00% to achieve success. In cycle 2, the second meeting obtained an average of 85.00% and the third meeting achieved an average of 100% with 100% completeness. It can be concluded that through the learning media the Canva application can improve the visual spatial intelligence of children aged 5-6 years in Raudhatul Athfal Am-Mentari, Jambi City.

Keywords

: Visual Spatial; Intelligence, Learning Media, Canva Application

ABSTRAK

Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Aplikasi Canva Di Raudhatul Athfal Am-Mentari Kota Jambi" yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada anak usia 5-6 tahun. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap tahapan siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui media pembelajaran aplikasi canva di Raudhatul Athfal Am-Mentari Kota Jambi, Dapat mengalami peningkatan disetiap siklus yang mana Hasil. Pada siklus 2 pertemuan ke-2 diperoleh rata-rata 85,00% dan pertemuan ke-3 sudah mencapai rata-rata 100% dengan ketuntasan 100%. Dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran aplikasi canva dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Amentari kota Jambi.

Kata Kunci:

Kecerdasan Visual Spasial; Media Pembelajaran; Aplikasi Canva

1. Pendahuluan

Fasilitas PAUD sudah banyak tersedia di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan dalam Pasal 28 Ayat 1 bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui dorongan pendidikan untuk

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani menetapkan bahwa ini adalah upaya yang ditentukan untuk anak-anak. Bahwa mereka siap melanjutkan pendidikannya. PAUD mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan anak untuk mengenyam pendidikan lebih lanjut. (Ridwan & Bangsawan, 2021)

Perkembangan anak usia dini akan terbentuk karena salah satu penyebabnya adalah kemandirian anak usia dini dan faktor yang mempengaruhinya sehingga terbentuk konsep diri anak usia dini yang positif maka aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara maksimal. (Jamilah, 2014)

Pembelajaran dan penyampaian materi di Raudhatul Athfal pada umumnya masih bersifat tradisional sehingga dalam penerimaan materi minat anak sangat kurang. Karena pada hakikatnya semua anak suka terhadap media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran. (Huda & Praditia, 2023)

Proses pembelajaran merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikan kondisi belajar bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. (Fadlan et al., 2020)

Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Purba & Harahap, 2022)

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. (Harahap et al., 2022)

Penggunaan media pembelajaran dapat sangat membantu dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran secara efektif. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan mendidik. (Zebua, 2023)

Media pembelajaran Canva, terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran menjadi lebih baik. Berdasarkan pemahaman diatas maka dapat saya simpulkan yaitu Aplikasi Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan visual anak usia dini yang Mudah Digunakan, Beragam Fitur Menarik, Mengembangkan Keterampilan Penting. Sehingga dapat Meningkatkan Motivasi Belajar, Mendukung Berbagai Gaya Belajar, Memicu Kolaborasi, Mengembangkan Kemampuan Digital

Canva adalah alat yang bermanfaat bagi orang tua dan pendidik untuk membantu anak usia dini mengembangkan keterampilan visual dan berbagai kemampuan penting lainnya. Dengan penggunaan yang kreatif dan bertanggung jawab, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik. (Nurrita, 2021)

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

Dalam penelitian oleh Alhajri & Alazmi (2020), anak-anak yang menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva mengalami peningkatan skor tes visual-spasial sebesar 15% setelah periode intervensi 6 minggu. Liu & Shen (2021) melakukan analisis pre-test dan post-test dengan hasil bahwa skor tes visual-spasial anak meningkat rata-rata 20% setelah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital. Williams, P. & Sheehy, K. (2020). Penelitian ini menyelidiki bagaimana anak-anak usia dini berinteraksi dengan aplikasi desain grafis (termasuk Canva) dan dampaknya terhadap perkembangan kreativitas serta keterampilan visual-spasial mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau untuk anak dimana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban. (Hasanah, 2017)

Komunikasi visual sebagai suatu proses penyampaian dan penerimaan pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan simbol-simbol atau lambang-lambang visual merupakan aktivitas keseharian manusia. Yang dimaksud dengan simbol-simbol visual adalah penggunaan lambang, gambar yang dapat dilihat oleh mata. Komunikasi visual dibanding dengan bentuk komunikasi yang lain akan memiliki kelebihan dan kelemahan. Bentuk komunikasi ini terkait dengan pemanfaatan indera penglihatan, yang sangat mungkin akan mengalami kelelahan dalam melakukan aktivitas mengamati.

2.2 Indikator Kemampuan Visual Spasial Anak Usia Dini

Kemampuan visual spasial memiliki indikator sebagai berikut:

- a. Individu yang cerdas secara visual (lebih) mudah membaca peta, gambar, grafik, dan diagram.
- b. Individu yang cerdas secara visual menonjol dalam seni lukis dan karya.
- c. Individu yang cerdas secara visual mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika memikirkan sesuatu.
- d. Individu yang cerdas secara visual mampu menggambar sosok orang atau benda menyerupai aslinya.
- e. Individu yang cerdas secara visual menyukai film, video, slide, gambar atau foto.
- f. Individu yang cerdas secara visual menikmati permainan yang membutuhkan ketajaman, seperti zigzag, maze.
- g. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya.
- h. Anak suka menjelajahi lokasi disekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda yang ada disekitarnya. Serta cepat menghafal letak benda- benda.
- i. Anak menyukai balok tau benda lain untuk membuat suatu bangun benda, seperti mobil, rumah, pesawat, ataupun yang diinginkan anak. (Masitah & Wahyuni, 2017)

2.3 Media Visual dalam prespektif Al-Qur'an dan Hadis

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَىٰ ۖ كَتَبْنَا لَهُ الْأَسْمَاءَ وَوَجَّهْنَا لِيُوسُفَ إِسْمَاءَ الْوَالِدِ ۚ إِنَّ كُنُوزَكُمْ صَادِقِينَ ﴿١٢٠﴾

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

wa 'allama âdamal-asmâ' a kullahâ tsumma 'aradlahum 'alal-malâ' ikati fa qâla ambi' ânî bi' asmâ' i hâ'ulâ' i ing kuntum shâdiqîn. Surah Al-Baqarah (2) 31.

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Menurut penfasiran Quraish Shihab, Setelah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar,” firman Allah kepada malaikat. Selain dalam Alquran, ditemukan juga sejumlah hadis yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, krikil dan jari tangan. Rasulullah Saw menjelaskan suatu informasi melalui penglihatan panca indera yaitu mata agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. (Rahimi, 2021)

2.4 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Maka usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. (Ridwan & Bangsawan, 2021)

Pendidikan prasekolah disebut juga dengan pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan anak usia dini dibagi menjadi tiga jalur formal, nonformal, dan informal. Jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA). Non formal dengan rentang umur 4-6 tahun. Selanjutnya jalur non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB) dengan usia anak 2-4 tahun. Selanjutnya jalur informal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dengan usia mulai dari 3 bulan hingga 2 tahun. (Harianto, 2023)

2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. (Fadilah et al., 2023)

2.6 Aplikasi Canva

Aplikasi merupakan software yang ditransformasikan ke komputer yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data. (Permatasari & Prehanto, 2013)

Canva adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunaannya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, feed Instagram, sampul, dan lainnya. Selain itu, terdapat alat penyuntingan foto termasuk editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan pola kisi. Canva menawarkan banyak template untuk membantu pemula mempelajari dasar desain sebelum membuat desain profesional. Kecanggihan aplikasi Canva terletak pada banyaknya template dan fitur animasi yang dapat dengan mudah dimodifikasi tanpa harus mendesain dari awal, sehingga memungkinkan pengguna untuk lebih kreatif dan membuat desain yang unik dan serbaguna.

2.7 Aplikasi Canva untuk meningkatkan visual anak usia dini

Aplikasi Canva adalah hasil kemajuan teknologi sebagai alat pengajaran. (Resmini, dkk.

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

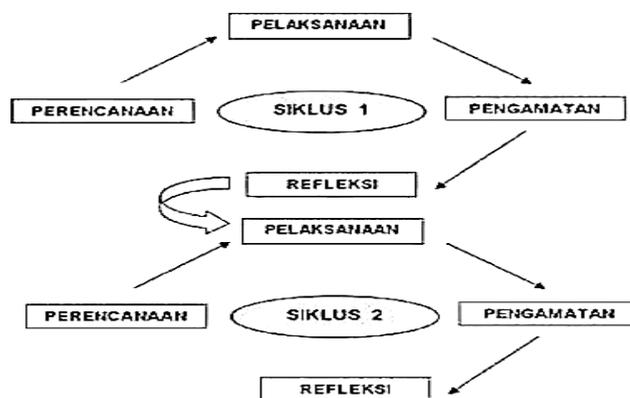
Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

2021). Penggunaan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam mendongkrak motivasi belajar membuat siswa lebih giat dan bergairah dalam belajar karena tampilan media yang menarik, penggunaan gambar dan warna yang tepat, serta minat siswa terhadap gambar dan media. Anak-anak senang dengan cara gambar ditampilkan dalam media pembelajaran karena kualitas visualnya cukup tinggi sehingga tidak membuat mereka bosan saat belajar. (Lubis & Simbolon, 2023)

Beberapa Manfaat yang dapat meningkatkan kemampuan visual anak usia dini dengan mengimplementasikan aplikasi Canva, yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan visualisasi dan kreativitas anak.
2. Mendukung proses belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif.
3. Meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian dan ikatan emosional antara anak dan orang tua/guru.

3. Metode



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk peningkatan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru (Sukarsimi Arikunto, 2007). Mencakup refleksi diri, tindakan terencana, dan analisis dampak Setiap siklus PTK terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan dua siklus digunakan untuk menangani masalah kecerdasan visual spasial anak usia dini. Subjek penelitian adalah 10 siswa raudhatul athfal am-mentari kota jambi, yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama 3 bulan dengan masing-masing siklus berlangsung dua minggu.

Teknik pengumpulan data meliputi Observasi adalah cara pengumpulan data untuk memperoleh informasi melalui pengamatan langsung terhadap bidang pengembangan pembiasaan dan bidang kemampuan dalam kehidupan sehari-hari. (Husin & Ridwan, 2021) Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk aktivitas peserta didik dan lembar tes untuk mengukur pemahaman serta hasil belajar. Lembar observasi menggunakan skala kriteria keberhasilan yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk mengetahui keberhasilan pengetahuan belajar anak, sebagai berikut: $P = F/N \times 100 \%$

F = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Number of cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = angka persentasi

3. Hasil

3.1 Hasil Penelitian Siklus I

Tahap Perencanaan

Merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Menyiapkan dan Menyediakan media

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

pembelajaran, Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) , Menyiapkan alat penilaian berupa lembar observasi anak tentang kegiatan pembelajaran sesuai indikator kecerdasan visual spasial anak, Menyiapkan perlengkapan dokumentasi (Laptop dan kamera handphone).

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari tiga tahap kegiatan sebagai berikut:

1. Pijakan lingkungan main adalah tempat kegiatan yang di siapkan oleh guru untuk anak agar dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, kegiatan pembelajarannya sesuai dengan (RPPH) yang sebelumnya disiapkan oleh guru.
2. Pijakan sebelum main adalah tempat anak untuk berinteraksi dengan guru dan teman-temannya tentang tujuan proses pembelajaran dan aturan aturan yang telah dibuat dan disepakati bersama.
3. Pijakan saat main adalah tempat guru untuk mengamati semua kegiatan yang dilakukan anak dalam proses pembelajaran,memberi motivasi dan dukungan terhadap anak. Adapun kegiatan proses pembelajaran yang akan dilakukan adalah sebagai berikut

Tahap Observasi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi / pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial anak dapat dinilai berdasarkan hasil unjuk kerja anak. Setelah diadakan pengamatan terhadap peningkatan kecerdasan visual spasial anak anak yang diikuti 10 peserta didik, dan dapat diketahui bahwa yang Mulai Berkembang (MB) dapat diketahui ada 5 anak, dan yang Belum Berkembang (BB) ada 5 anak. Ini lah hasil kecerdasan visual spasial anak dengan media pembelajaran aplikasi canva (laptop) pada siklus I pertemuan ke-I.

Adapun rekapitulasi hasil peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui media pembelaran, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 .siklus 1

No	Nama	Indikator				Skor	Keterangan
		BB	MB	B5H	B5B		
1	Nabila	√				1	Tidak Tuntas
2	Rere		√			2	Tuntas
3	Syifa		√			2	Tuntas
4	Key		√			2	Tuntas
5	Paula		√			2	Tuntas
6	Zahra	√				1	Tidak Tuntas
7	Vino		√			2	Tuntas
8	Al		√			2	Tuntas
9	Salsa	√				1	Tidak Tuntas
10	Sheina		√			2	Tuntas
JUMLAH						17	
Nilai rata-rata anak		$\frac{17}{40} \times 100\% = 42,5\%$					
Jumlah keberhasilan		7					
Presentase keberhasilan		$\frac{28}{40} \times 100\% = 70\%$					
Jumlah anak yang belum berhasil		3					
Presentase anak belum berhasil		$\frac{12}{40} \times 100\% = 30\%$					

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel di bawah:

Tabel 2. Rangkuman hasil observasi pada siklus 1

Indikator Keberhasilan	Jumlah Anak	Presentase jumlah Anak	Keterangan
0% -25 %	3	30%	Belum berkembang
25 % -50 %	7	70%	Mulai berkembang
50 % -75 %	-	-	Berkembang sesuai harapan
75 % -100 %	-	-	Berkembang sangat baik
Jumlah	10	100%	

Dari hasil observasi di atas pada siklus 1 pertemuan ke II dapat di simpulkan bahwa nilai rata-rata anak yaitu 42,5% dari jumlah keseluruhan 3 anak Masih kriteria Belum Berkembang (BB) persentasi keberhasilan 30% dan 5 anak masih kriteria Mulai Berkembang (MB) persentasi belum berhasil 70%.

Tahap Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

1. Guru masih kurang dalam mengkondisikan, hal ini dapat terlihat dari kurang nya konsentrasi anak dalam belajar dan masih ada anak yang bermain sendiri di dalam kelas
2. Efisiensi waktu masih kurang, ada beberapa tahapan yang seharusnya dikerjakan dengan waktu yang cukup lama hanya dikerjakan dengan waktu yang singkat karna waktu yang tidak sesuai dengan jadwal.
3. Peserta didik belum terbiasa dengan metode yang diterapkan sehingga mereka cenderung gugup dan kurang paham terhadap instruksi yang diberikan

Berdasarkan hasil penelitian diatas , dapat dilihat bahwa baru beberapa anak saja yang sudah berkembang sangat baik kemudian terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, perlu perbaikan pada siklus Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu ada perbaikan pada desain pembelajaran. Adapun rencana revisi tersebut adalah:

1. Memberikan pembelajaran yang menarik agar anak termotivasi atau tertarik untuk melihat tampilan gambar
2. Memberikan pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas agar anak tidak merasa bosan dan jenuh.

3.2 Hasil Penelitian Siklus II

Tahap Perencanaan

Peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan, antara lain:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar (Media pembelajaran dan template dari tampilan aplikasi canva)
- b. Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- c. Menyiapkan alat penilaian berupa lembar observasi anak tentang kegiatan pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan visual spasial.
- d. Menyiapkan perlengkapan dokumentasi (kamera).

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

Tahap Pelaksanaan

Tabel 3. Pelaksanaan pada siklus 2

Waktu	Kegiatan
	Kegiatan Awal
08.00	❖ Salam , berdoa sebelum kegiatan di mulai
08.10	❖ Mengajak anak mengabsen teman temannya
08.15	❖ Anak mampu bercakap-cakap tentang tanaman ❖ Anak megetahui nama - nama tanaman yang ada dirumah
	Kegiatan Inti
08.25	❖ Guru memberikan tampilan gambaran jenis tanaman ❖ Guru menampilkan video (Canva) tanamanku
08.30	❖ Guru melaksanakan tanya jawab ❖ Anak dapat merespon dengan cepat dan fokus dalam menjawab
08.35	❖ Anak dapat mengetahui nama tanaman buah dan nama tanaman sayur
09.00	❖ Anak dapat menyusun teka teki dengan bentuk tanaman buah (tampilan aplikasi canva)
09.10	❖ Anak dapat menulis huruf T-a-n-a-m-a-n sendiri
09.30	Istirahat (makan bekal)
	Penutup
09.45	❖ Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan ❖ Menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini ❖ Menegaskan prilaku anak ❖ Menghubungkan dengan kegiatan besok
10.00	❖ Berdoa , salam dan berbaris dengan rapih

Tahap Observasi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi atau pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan , yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial anak dapat dinilai berdasarkan hasil proses belajar mengajar. Setelah diadakan pengamatan terhadap peningkatan kecerdasan visual spasial anak. Adapun rekapulasi hasil perkembangan anak dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil siklus II

No	Nama	Indikator				Skor	Keterangan
		BB	MB	BSH	BS B		
1	Nabila			√		3	Tuntas
2	Rere				√	4	Tuntas
3	Syifa			√		3	Tuntas
4	Key				√	3	Tuntas
5	Paula				√	3	Tuntas
6	Zahra			√		4	Tuntas
7	Vino			√		3	Tuntas
8	Al				√	4	Tuntas
9	Salsa			√		3	Tuntas
10	Sheima				√	4	Tuntas
JUMLAH						34	
Nilai rata-rata anak		$\frac{34}{10} \times 100\% = 85\%$					
Jumlah keberhasilan		5					
Presentase keberhasilan		$\frac{5}{40} \times 100\% = 50\%$					
Jumlah anak yang belum berhasil		5					
Presentase anak belum berhasil		$\frac{20}{40} \times 100\% = 50\%$					

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. rangkuman hasil observasi pada siklus II

Indikator Keberhasilan	Jumlah Anak	Presentase jumlah Anak	Keterangan
0% -25 %	-	-	Belum berkembang
25 % -50 %	-	-	Mulai berkembang
50 % -75 %	5	50%	Berkembang sesuai harapan
75 % -100 %	5	50 %	Berkembang sangat baik
Jumlah	10	100%	

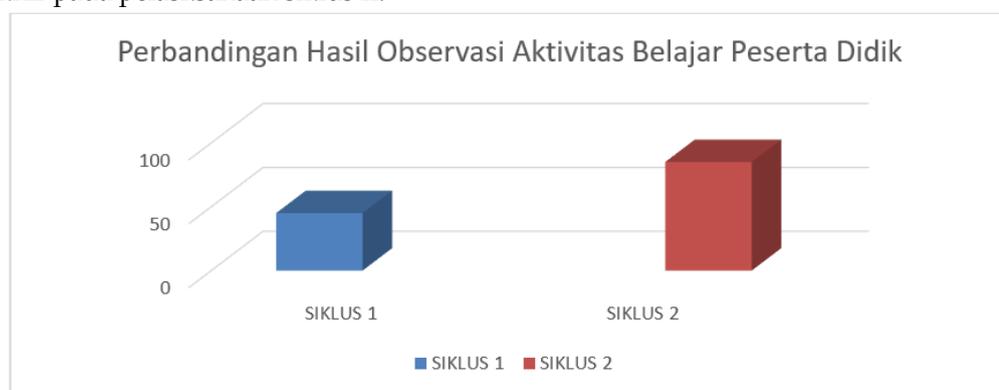
Dari hasil observasi pada siklus II pertemuan II dapat di simpulkan bahwa jumlah siswa 10 orang dengan rata-rata 85%, Tingkat keberhasilan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 anak dengan persentasi 50% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 anak dengan persentase 50% sehingga sudah mencapai tingkat keberhasilan.

Tahap Refleksi

Hasil refleksi terhadap pertemuan ke-3 siklus II dapat dirinci sebagai berikut:

1. Pada siklus II ini proses pembelajaran sudah cukup baik hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang sudah mulai fokus dalam kegiatan proses belajar mengajar
2. Efisiensi waktu sudah cukup optimal
3. Peserta didik mulai semangat dan fokus dalam belajar
4. Peserta didik sudah mulai memahami, memperhatikan dan duduk rapi

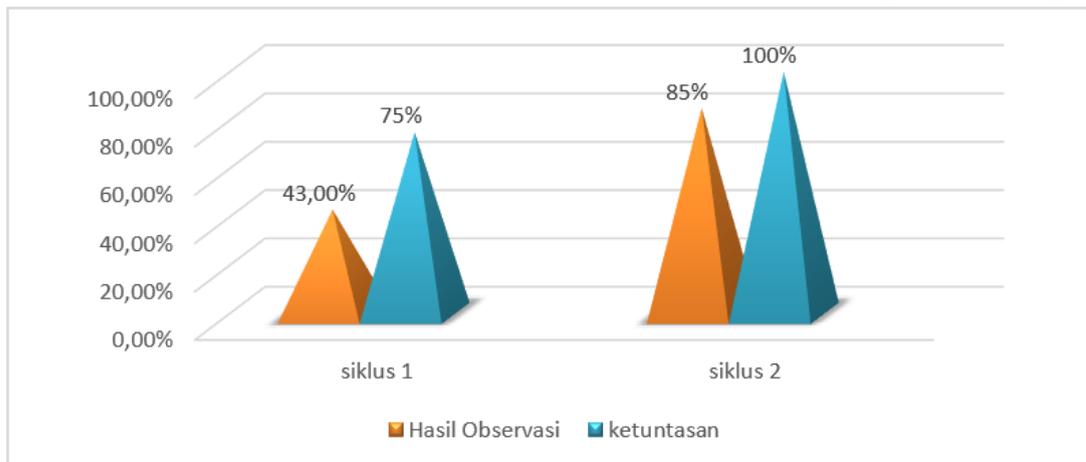
Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus II pola pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga tindakan berakhir pada pelaksanaan siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan anak yaitu dengan 5 orang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan tingkat pencapaian keberhasilan 100%. Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus II pola pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga tindakan berakhir pada pelaksanaan siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan



Gambar 3. Perbandingan Hasil belajar dan Persentase Ketuntasan Belajar pada Siklus I dan Siklus II

4 Pembahasan

Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Berdasarkan data yang disajikan dalam grafik, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kecerdasan visual spasial anak usia dini di Raudhatul Athfal Am-Mentari Kota Jambi setelah penerapan media pembelajaran aplikasi Canva. Peningkatan ini terjadi secara bertahap dari pra-siklus hingga akhir siklus II. Analisis Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial, Peningkatan Rata-rata: Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 42,5% dalam kecerdasan visual spasial anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan. Pencapaian Ketuntasan: Target ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75,00% berhasil dicapai. Pada siklus II, pertemuan ke-2, rata-rata pencapaian meningkat menjadi 85,00%. Pada siklus II, pertemuan ke-3, pencapaian mencapai 100% dengan ketuntasan 100%. Ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan semakin efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Canva Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Aplikasi Canva menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan elemen-elemen visual, seperti bentuk, warna, dan ruang. Penggunaan aplikasi Canva yang terstruktur dan terencana dalam proses pembelajaran dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan visual spasial mereka secara optimal. Implikasi Penelitian Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan visual spasial anak. Diharapkan, dengan adanya penelitian ini, para pendidik dapat memanfaatkan teknologi, dalam hal ini aplikasi canva, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva berhasil meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Raudhatul Athfal Am-Mentari Kota Jambi. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan rata-rata dan pencapaian ketuntasan yang signifikan di setiap siklusnya.

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad Fadlan

5 Simpulan dan Saran

Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan visual spasial anak, yang dapat diukur melalui evaluasi yang dilakukan setelah setiap siklus. Hasil menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu mengidentifikasi bentuk, warna, dan ruang melalui aktivitas yang dilakukan di aplikasi Canva. Anak-anak menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, yang berdampak pada peningkatan partisipasi dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Aplikasi Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial.

Saran

Adapun beberapa saran untuk belajar lebih efektif di antaranya adalah:

1. Bagi guru agar selalu menjaga keaktifan anak didik dalam Pengembangan Konten Pembelajaran yang Lebih Variatif dan Menarik.
2. Bagi sekolah harus memfasilitasi media pembelajaran yang berbasis teknologi agar guru-gurunya berkarya dalam melangsungkan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fadlan, A., Husin, & Khairani, S. M. (2020). *Manajemen Proses Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 150-157. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/565/484>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539-544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hariato, D. (2023). *KOMPETENSI MANAJERIAL KEPALA SEKOLAH UPAYA PENINGKATAN PRODUKTIVITAS PENDIDIKAN RAUDHATUL ATHFAL* (Vol. 5). PENERBIT KBM INDONESIA. <http://smartkids.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/smartkids/article/view/182/93>
- Hasanah, U. (2017). Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.1938>
- Huda, & Praditia, F. (2023). *MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGHAFAH HURUF HIJAIYAH MELALUI MEDIA PUZZLE ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 5, 1.
- Husin, & Ridwan. (2021). *Pengembangan Kurikulum Anak Usia Dini*.
- Jamilah. (2014). Panduan pendidikan anak usia dini. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, halaman 5.
- Lubis, D. P. T., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Jurnal Handayani*, 14(1), 123. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). *PENINGKATKAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE PADA ANAK DI RA SABARIYAH KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN MEDAN AMPLAS* *Widya*. 11(1), 92-105.
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Permatasari, D., & Prehanto, D. R. (2013). Aplikasi untuk Mengevaluasi Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri Kesamben Jombang. *Manajemen Informatika*, 02, 13-20. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/10022/65/article.pdf>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Visual Spasial anak usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi

Dewanti, Jamilah, Achmad fadlan

- Rahimi, R. (2021). Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 87–101. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>
- Ridwan, & Bangsawan. (2021). *Konsep Dasar AUD*.
- Sukarsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadlan, A., Husin, & Khairani, S. M. (2020). *Manajemen Proses Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 150–157. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/565/484>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Harianto, D. (2023). KOMPETENSI MANAJERIAL KEPALA SEKOLAH UPAYA PENINGKATAN PRODUKTIVITAS PENDIDIKAN RAUDHATUL ATHFAL (Vol. 5). PENERBIT KBM INDONESIA. <http://smartkids.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/smartkids/article/view/182/93>
- Hasanah, U. (2017). Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.1938>
- Huda, & Praditia, F. (2023). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH MELALUI MEDIA PUZZLE ANAK USIA 5-6 TAHUN. 5, 1.
- Husin, & Ridwan. (2021). *Pengembangan Kurikulum Anak Usia Dini*.
- Jamilah. (2014). Panduan pendidikan anak usia dini. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, halaman 5.
- Lubis, D. P. T., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Jurnal Handayani*, 14(1), 123. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45515>
- Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). PENINGKATKAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MAZE PADA ANAK DI RA SABARIYAH KELURAHAN HARJOSARI II KECAMATAN MEDAN AMPLAS *Widya*. 11(1), 92–105.
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Permatasari, D., & Prehanto, D. R. (2013). Aplikasi untuk Mengevaluasi Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri Kesamben Jombang. *Manajemen Informatika*, 02, 13–20. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/10022/65/article.pdf>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahimi, R. (2021). Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 87–101. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>
- Ridwan, & Bangsawan. (2021). *Konsep Dasar AUD*.
- Sukarsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.