

Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis *Problem Based Learning* bagi Literasi Digital Anak Usia Dini

Widaningsih¹, Euis Eti Rohaeti², Aghnia Farrassyania Azhar³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

¹ widaningsih@gmail.com, ² e2rht@ikipsiliwangi.ac.id, ³ aghniarfarrassyania@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL	Diterima: 05/05/2026; Direvisi: 04/06/2026; Disetujui: 03/08/2026
ABSTRAK	Kemampuan literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai bekal menghadapi perkembangan. Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) menggunakan Canva serta menguji kelayakan dan implementasinya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji implementasi menggunakan desain pretest-posttest terhadap 17 anak Kelompok B di Kober Kota Cimahi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar observasi kemampuan literasi digital anak, dan angket respons guru. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 93,75% dari ahli materi dan 88,89% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan rata-rata kemampuan literasi digital anak meningkat dari 1,78 pada pretest menjadi 2,98 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Canva layak digunakan dan menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital anak usia dini.
KATA KUNCI Anak Usia Dini; Canva; Literasi Digital; <i>Problem Based Learning</i>	
ABSTRACT	Digital literacy is a competency that needs to be cultivated from an early age to prepare children for future developments. This study aimed to develop Problem-Based Learning (PBL) instructional media using Canva and to assess its feasibility and implementation in enhancing the digital literacy skills of children aged 5–6 years. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Implementation testing utilized a pretest-posttest design involving 17 children from Group B at an early childhood education center (Kober) in Cimahi City. Research instruments included validation sheets for subject matter and media experts, an observation sheet for children's digital literacy skills, and a teacher response questionnaire. Validation results indicated that the media achieved a feasibility rating of 93.75% from subject matter experts and 88.89% from media experts, placing it in the "highly feasible" category. Implementation results indicated that the children's average digital literacy score increased from 1.78 in the pretest to 2.98 in the posttest. These findings demonstrate that the Canva-assisted, PBL-based instructional media is feasible for use and effectively improves the digital literacy skills of early childhood learners.
KEYWORDS Canva; Digital Literacy; Early Childhood; Problem-Based Learning	

PENDAHULUAN

Kemampuan *literasi digital* sejak usia dini sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi secara bijak. Dalam penelitian ini, *literasi digital* didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan anak usia 5–6 tahun untuk mengenali media digital, mengoperasikan media sederhana, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, memecahkan masalah sederhana melalui media digital, serta menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab sesuai tahap perkembangannya. Indikator tersebut menjadi dasar penyusunan instrumen observasi penelitian. Menurut Mauluddia dan

Yulindrasari (2024), *literasi digital* berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, berkreasi, dan memahami informasi visual digital. Namun, meningkatnya penggunaan teknologi pada anak tidak serta-merta memberikan dampak positif. Pemanfaatan teknologi perlu dilakukan secara aman, terbimbing, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar mendukung proses belajar serta mencegah dampak negatif penggunaan teknologi sejak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membimbing anak menggunakan teknologi secara tepat, bertanggung jawab, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan *literasi digital* anak masih berada pada kategori cukup. Observasi awal dilakukan pada Januari 2026 terhadap 17 anak Kelompok B usia 5–6 tahun di Kober Bana Ulum Kota Cimahi menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan enam indikator *literasi digital*, yaitu mengenal media digital, mengoperasikan media sederhana, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, memecahkan masalah sederhana melalui media digital, serta menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengenal perangkat digital, seperti telepon pintar atau tablet, tetapi penggunaannya masih terbatas untuk hiburan. Sebagian besar anak masih memerlukan bantuan guru dalam mengoperasikan media digital, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, dan menyelesaikan tugas sederhana menggunakan media digital. Sebanyak 12 dari 17 anak masih memerlukan bantuan guru saat mengoperasikan media digital, 13 dari 17 anak belum mampu mengikuti instruksi penggunaan media secara mandiri, dan 11 dari 17 anak belum mampu memahami informasi visual yang disajikan melalui media digital dengan baik. Selain itu, guru masih lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional berupa lembar kerja dan gambar sehingga kesempatan anak untuk berinteraksi dengan media digital dalam pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut mengakibatkan partisipasi anak dalam pembelajaran belum optimal serta kemampuan *literasi digital* belum berkembang sesuai indikator yang diharapkan. Di sisi lain, guru juga mengalami kendala dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara optimal Watini (2025) Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan (Ahmad, 2024) yang menyatakan bahwa keterbatasan pemahaman pendidik dan orang tua terhadap pemanfaatan teknologi yang aman, terbimbing, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak menjadi salah satu faktor penghambat pengembangan *literasi digital* pada anak usia dini.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan *literasi digital* anak usia dini adalah melalui penggunaan media pembelajaran digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna apabila digunakan secara terarah. Menurut Aulia (2024), Canva merupakan platform yang mudah digunakan oleh guru untuk merancang media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks. Hapsari dan Zulherman (2021) juga menyatakan bahwa Canva membantu guru menyusun bahan ajar secara lebih efisien serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik. Dalam penelitian ini, media Canva dipadukan dengan model *Problem Based Learning (PBL)* karena model tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui penyelesaian masalah sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan disajikan dalam bentuk visual yang menarik sehingga mendorong anak mengamati, bertanya, mengikuti instruksi, memilih jawaban, serta menemukan solusi sederhana sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian, integrasi Canva dan PBL diharapkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan *literasi*

digital secara bertahap. Selain penggunaan media yang sesuai, pemilihan model pembelajaran juga perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia dini. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan kontekstual sebagai pemicu kegiatan belajar sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir, mengeksplorasi, dan menemukan solusi secara aktif (Dasar & Srirahayu, 2022). Namun, penerapan PBL pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan jenjang sekolah dasar atau menengah. Oleh karena itu, implementasi PBL perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar anak melalui kegiatan bermain, eksplorasi benda konkret, pengalaman langsung, serta pendampingan guru agar proses pembelajaran tetap sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pada penelitian ini, penerapan *Problem Based Learning (PBL)* disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini melalui kegiatan yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Guru berperan sebagai fasilitator dengan menyajikan permasalahan sederhana, seperti membandingkan ukuran atau jumlah hewan ternak, mengenali perbedaan gambar, serta memilih solusi dari situasi yang ditampilkan secara visual melalui media Canva. Selanjutnya, anak diarahkan untuk mengamati gambar atau video, mengajukan pertanyaan sederhana, mengeksplorasi media pembelajaran, dan menyampaikan hasil pengamatannya dengan bimbingan guru. Adzani, N., Astri Tsamrotul Amanah, (2026) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* mampu membantu anak belajar memecahkan masalah melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi, eksplorasi, dan kerja sama. Oleh karena itu, pada penelitian ini PBL diimplementasikan dalam bentuk kegiatan belajar yang visual, interaktif, dan terbimbing sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun serta mendukung pengembangan kemampuan literasi digital secara bertahap.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Herman dan Akib (2025) melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva, khususnya dalam bentuk video interaktif, mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini karena menyajikan materi melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Canva menyediakan berbagai fitur, seperti templat, ilustrasi, animasi, dan video, yang memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan tersebut memperkuat pemanfaatan Canva sebagai media pendukung dalam penelitian ini yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning (PBL)* untuk mengembangkan kemampuan *literasi digital* anak usia dini.

Temuan penelitian sebelumnya tentang *Problem Based Learning (PBL)* membantu memperkuat dasar dalam mengembangkan media yang dimanfaatkan dalam penelitian ini. Wijayanti & Katoningsih, (2022), menyebutkan bahwa penggunaan *PBL* bisa memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan pengkajian dan menyelesaikan persoalan sederhana sendiri atau dengan bimbingan. Selain itu, Wulandari & Suparno, (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah membantu mengembangkan kemampuan kolaborasi anak lewat aktivitas belajar yang melibatkan interaksi dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan konteks nyata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *PBL* memiliki kemungkinan besar untuk membuat anak lebih aktif terlibat serta membantu perkembangan kemampuan berpikir dan kemampuan sosial pada masa pertumbuhan awal.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva telah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Aulia (2024) mengembangkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru PAUD dengan fokus

pada peningkatan kemampuan guru dalam merancang media digital. Hapsari & Zulherman, (2021) memanfaatkan Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui media video animasi, sedangkan Herman & Akib, (2025) mengembangkan video berbasis Canva yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi anak usia dini. Di sisi lain, penelitian mengenai *Problem Based Learning (PBL)*, seperti yang dilakukan oleh Pratama, Yayuk & Arima, (2023) serta Wijayanti & Katoningsih, (2022), lebih menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan perilaku prososial anak melalui pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut masih mengembangkan media pembelajaran dan model PBL secara terpisah dengan fokus pada variabel hasil yang berbeda.

Berdasarkan telaah tersebut, penelitian ini menempatkan kontribusi yang berbeda, yaitu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Canva dengan model *Problem Based Learning (PBL)* untuk mengembangkan kemampuan *literasi digital* anak usia 5–6 tahun. *Literasi digital* dalam penelitian ini diukur melalui kemampuan anak mengenali media digital, mengoperasikan media sederhana, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab sesuai tahap perkembangannya. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan model PBL dan dirancang sesuai karakteristik anak usia dini sebagai upaya meningkatkan kemampuan *literasi digital* melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan terbimbing.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan *Problem Based Learning (PBL)* mampu meningkatkan kemampuan berpikir serta pemecahan masalah anak, integrasi keduanya dalam pembelajaran anak usia dini masih belum banyak dikaji, khususnya untuk mengembangkan kemampuan *literasi digital* anak usia 5–6 tahun. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penggunaan Canva sebagai media penyampaian materi atau peningkatan motivasi belajar, sedangkan penelitian mengenai PBL lebih banyak menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Canva dengan model PBL untuk mengembangkan kemampuan *literasi digital* anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning (PBL)* dan dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. *Literasi digital* dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui kemampuan anak mengenali media digital, mengoperasikan media sederhana, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab. Integrasi media Canva dengan PBL diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, memvalidasi, dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan aplikasi Canva bagi anak usia 5–6 tahun. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga mengimplementasikan media yang dikembangkan untuk melihat peningkatan kemampuan *literasi digital* anak melalui desain pretest-posttest. Proses pengembangan media mengacu pada model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evalua-*

tion) yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model *ADDIE* dipilih karena memberikan prosedur yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, memvalidasi, mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk pembelajaran sehingga sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Latip, 2022). Tahapan tersebut dilaksanakan secara berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, implementasi kepada peserta didik, hingga evaluasi sebagai dasar penyempurnaan produk.

Tahapan penelitian mengikuti model *ADDIE* yang meliputi lima tahap. Tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran karakteristik anak usia 5–6 tahun (Rukmini, Hayati & Insyira, 2023). Kondisi pembelajaran di kelas, serta permasalahan *literasi digital* melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan studi dokumentasi. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi, alur kegiatan berbasis *Problem Based Learning (PBL)*, *storyboard*, serta rancangan media pembelajaran menggunakan Canva yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini (Aliyanti, 2021). Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian memvalidasi produk melalui 1 ahli materi dan 1 ahli media bergelar M.Pd. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi agar media memenuhi aspek isi, bahasa, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Tahap implementasi (*implementation*) dilaksanakan kepada 17 anak Kelompok B berusia 5–6 tahun di Kober Bana Ulum Kota Cimahi pada semester genap bulan Januari- April Tahun Ajaran 2026. Subjek penelitian seluruh anak yang memenuhi kriteria sebagai peserta didik aktif Kelompok B, memperoleh persetujuan dari pihak Kepala Satuan Pendidikan dan persetujuan orang tua untuk mengikuti penelitian, serta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Implementasi dilakukan melalui lima kali pertemuan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dengan model *Problem Based Learning (PBL)*. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyajikan permasalahan kontekstual sederhana, membimbing anak mengamati gambar dan video, mengikuti instruksi, mengeksplorasi media, serta menyelesaikan tugas berbasis visual. Selama implementasi, peneliti dan guru melakukan observasi menggunakan lembar observasi kemampuan *literasi digital* yang mencakup indikator mengenali media digital, mengoperasikan media sederhana, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, memecahkan masalah sederhana, dan menggunakan media digital secara aman serta bertanggung jawab. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil implementasi, observasi selama pembelajaran, serta masukan dari guru untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi difokuskan pada kelayakan produk dan peningkatan kemampuan *literasi digital* anak sebagai dasar perbaikan media sebelum digunakan secara lebih luas.

Data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan Microsoft Excel melalui perhitungan skor rata-rata, persentase kelayakan, dan kategori penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran serta saran dan masukan dari validator maupun guru. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif. Tahapan penelitian mengikuti model *ADDIE* yang meliputi lima tahap. Tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran karakter. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar observasi kemampuan *literasi digital* anak, dan angket respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dengan model *Problem Based Learning (PBL)*. Penilaian pada instrumen validasi dan angket menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu 1 = tidak layak, 2 = kurang layak, 3 = layak, dan 4 = sangat layak.

Tabel 1 Penilaian Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Berikut ini adalah kategori persentase kelayakan media yang terdapat dalam tabel:

Tabel 2 Persentase Kelayakan Media

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup Layak
21%–40%	Kurang Layak
0%–20%	Tidak Layak

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Dimensi/Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir	Skala	Sumber Pengembangan
1	Lembar Validasi Ahli Materi	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1-2	6	Likert 1-4	Dimodifikasi dari Aliyanti (2021)
		Isi Materi	Ketepatan konsep, kebenaran isi, kelengkapan materi	3-5	3		
			Sistematika penyajian kejelasan bahasa, kesesuaian dengan karakteristik anak	6-8	2		
2	Lembar Validasi Ahli Media	Tampilan Media	Desain cover, tata letak, warna, ilustrasi	1-3	3		Dimodifikasi dari Hapsari & Zulherman (2021)
		Kemudahan Penggunaan	Navigasi, keterbacaan, interaktivitas	4-6	3		
		Kualitas Media	Kejelasan gambar, video, animasi, dan fungsi tombol	7-9	3		
3	Observasi Literasi Digital Anak	Mengenal Media Digital	Mengenali perangkat digital	1	1		Berdasarkan indikator literasi digital penelitian
		Mengoperasikan media	Menggunakan media digital sederhana	2	1		

4	Angket Re-spons Guru	Mengikuti in-struksi	Mengikuti pe-tunjuk penggunaan media	3	1	Disusun peneliti
		Memahami informasi vid-eo	Memahami gambar/video yang ditampil-kan	4	1	
		Pemecahan masalah	Menyelesaikan tugas seder-hana melalui media	5	1	
		Penggunaan yang aman	Menggunakan media secara aman dan ber-tanggung ja-wab	6	1	
		Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan	1-2	2	
		Kesesuaian mater	Materi sesuai tujuan pem-belajaran	3-4	2	
		Kemenarikan media	Tampilan menarik dan interaktif	5-6	2	
		Keber-manfaatan	Membantu proses pem-belajaran	7-8	2	

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar observasi kemampuan *literasi digital* anak, dan angket respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan tujuan penelitian dan indikator *literasi digital* anak usia 5–6 tahun yang meliputi kemampuan mengenali media digital, mengoperasikan media sederhana, mengikuti instruksi, memahami informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab. Seluruh instrumen divalidasi melalui validitas isi (content validity) oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media yang berkualifikasi Magister Pendidikan (M.Pd.). Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi instrumen dan media sebelum diimplementasikan pada subjek penelitian.

Lembar observasi kemampuan *literasi digital* diisi oleh dua observer, yaitu peneliti dan guru kelas, untuk meningkatkan objektivitas hasil pengamatan. Skor hasil observasi dibandingkan melalui diskusi hingga diperoleh kesepakatan terhadap penilaian setiap . Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan Microsoft Excel melalui perhitungan skor rata-rata, persentase kelayakan, dan kategori penilaian untuk menggambarkan tingkat kelayakan media serta peningkatan kemampuan *literasi digital* anak sebelum dan sesudah implementasi. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan, serta masukan dari validator dan guru. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu 1 = tidak layak, 2 = kurang layak, 3 = layak, dan 4 = sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis

Langkah pertama mengamati cara di lembaga PAUD, dengan pengamatan proses belajar masih didominasi oleh buku bertekstur biasa berisi tulisan dan gambar sederhana sehingga tidak terlalu menarik perhatian anak dan belum mampu mendukung partisipasi aktif mereka dalam belajar. Anak masih kurang diberi kesempatan untuk bermain dengan media digital yang bermanfaat, terlihat dalam hasil observasi awal.

Tabel 4 Hasil Observasi Awal

No	Aspek yang diamati	Jumlah Anak	Hasil Observasi
1	Pengenalan media digital	11 dan 17	Sebanyak 11 anak telah mengenal media <i>digital</i> sedangkan 6 anak masih memerlukan pengenalan lebih lanjut mengenai fungsi media digital sebagai media pembelajaran.
2	Kemampuan mengoperasikan media	15 dari 17	Sebanyak 15 anak mampu mengoperasikan media digital secara sederhana dengan arahan guru, sedangkan 2 anak masih memerlukan bantuan intensif.
3	Kemampuan mengikuti instruksi	12 dari 17	Sebanyak 12 anak mampu mengikuti instruksi sederhana, sedangkan 5 anak masih memerlukan pendampingan.
4	Kemampuan memahami informasi	14 dari 17	Sebanyak 14 anak mampu mengenali informasi yang disajikan melalui media digital, sedangkan 3 anak masih mengalami kesulitan.
5	Kemampuan pemecahan masalah	10 dari 17	Sebanyak 10 anak mampu menyelesaikan tugas sederhana, sedangkan 7 anak masih memerlukan bantuan guru.
6	Sikap dalam menggunakan media digital	13 dari 17	Sebanyak 13 anak telah menunjukkan sikap yang baik dalam menggunakan media digital, sedangkan 4 anak masih memerlukan bimbingan.
7	Media pembelajaran yang digunakan	-	Guru masih dominan menggunakan media konvensional sehingga pemanfaatan media <i>digital</i> interaktif dalam pembelajaran belum optimal.

Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan aplikasi *Canva* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang dengan tema hewan, menampilkan visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sebelum dikembangkan, peneliti membuat *storyboard*, menyusun alur pembelajaran sesuai PBL, merancang instruksi penggunaan media, serta memetakan aktivitas pembelajaran dengan indikator literasi digital.

Tabel 5 Perancangan Media Pembelajaran

No	Komponen	Uraian Perancangan
1	Storyboard	Menyusun urutan tampilan media pembelajaran berbasis Canva yang terdiri atas halaman pembuka, penyajian tujuan pembelajaran, orientasi masalah, penyajian materi, aktivitas interaktif, latihan, umpan balik, dan penutup.
2	Alur PBL	Media dirancang mengikuti sintaks PBL, yaitu orientasi pada masalah, mengorganisasikan anak untuk belajar, membimbing penyelidikan sederhana, menyajikan hasil penyelesaian masalah, dan melakukan evaluasi bersama guru. Tahapan tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.
3	Materi dan Aktivitas	Materi menggunakan tema hewan ternak yang disajikan melalui gambar, animasi, video singkat, serta aktivitas memilih jawaban, mencocokkan gambar, membandingkan ukuran, dan menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4	Desain Media	Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan ilustrasi, ikon, animasi, audio, video, dan tombol navigasi (hyperlink) sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
5	Instruksi Penggunaan	Anak diarahkan untuk mengamati gambar, mendengarkan petunjuk guru, memilih jawaban yang benar, menggunakan tombol navigasi sederhana, dan menyelesaikan aktivitas secara bertahap dengan bimbingan guru.
6	Indikator Literasi Digital	Media dirancang untuk mengembangkan enam indikator literasi digital, yaitu mengenal media digital, mengoperasikan media digital sederhana, mengikuti instruksi penggunaan media, mengenali informasi visual yang disajikan, menyelesaikan masalah sederhana melalui media digital, dan menunjukkan sikap yang tepat dalam menggunakan media digital.

Selanjutnya, rancangan tersebut dijadikan pedoman dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil rancangan media ditunjukkan pada Gambar 1



Gambar 1 Perancangan Media Pembelajaran Produk Baru

Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi Canva berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Produk yang dihasilkan terdiri atas 16

slide yang meliputi halaman pembuka, tujuan pembelajaran, orientasi masalah, penyajian materi, aktivitas pemecahan masalah, latihan, umpan balik, dan penutup. Media memanfaatkan berbagai fitur Canva, seperti ilustrasi gambar, ikon, animasi, video pendek, audio, dan tombol navigasi (*hyperlink*) sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Media dapat digunakan melalui komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar, baik secara daring maupun luring, dengan durasi penggunaan sekitar 15–20 menit dalam satu kali kegiatan pembelajaran.

Alur penggunaan media dimulai dengan guru memperkenalkan tema pembelajaran dan menyampaikan permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sesuai sintaks Problem Based Learning. Selanjutnya, anak mengamati gambar atau video yang ditampilkan, mengikuti instruksi guru, memilih jawaban menggunakan tombol navigasi, kemudian menyelesaikan aktivitas pemecahan masalah sederhana. Pada akhir kegiatan, guru bersama anak mendiskusikan hasil pembelajaran sebagai bentuk refleksi dan evaluasi. Aktivitas tersebut dirancang untuk mengembangkan enam indikator literasi digital, yaitu mengenal media digital, mengoperasikan media digital sederhana, mengikuti instruksi, mengenali informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, produk divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Instrumen validasi ahli materi terdiri atas 8 butir penilaian, meliputi aspek tema atau segi edukatif 3 butir, isi atau konten produk 3 butir, dan tampilan penyajian produk 2 butir. Sementara itu, instrumen validasi ahli media terdiri atas 9 butir penilaian, yang meliputi aspek cover 3 butir, segi etika dan keindahan 2 butir, serta teknik pembuatan atau penyajian media 4 butir. Penilaian menggunakan skala Likert 1–4, kemudian dianalisis menggunakan nilai rata-rata dan persentase kelayakan. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan skor rata-rata 3,75 dengan persentase 93,75%, sedangkan ahli media memberikan skor rata-rata 3,56 dengan persentase 88,89%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi.

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan dari masing-masing validator. Ahli materi menyarankan penyempurnaan isi materi agar lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, penyederhanaan bahasa, serta perbaikan petunjuk kegiatan agar lebih mudah dipahami. Ahli media menyarankan perbaikan tampilan cover, penyesuaian kombinasi warna dan ukuran huruf agar lebih jelas, penyempurnaan ilustrasi, serta perbaikan fungsi tombol navigasi (*hyperlink*) agar media lebih mudah diooperasikan. Setelah seluruh saran validator diterapkan, media mengalami penyempurnaan baik dari aspek isi maupun tampilan sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada 17 anak Kelompok B pada tahap uji coba.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek Validasi Materi	Jumlah Butir	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Rata-rata	Persentase	Kategori
Tema/Segi Edukatif	3	11	12	3,67	91,67%	Sangat Layak
Isi/Konten	3	11	12	3,67	91,67%	Sangat Layak
Tampilan Penyajian Produk	2	8	8	4,00	100%	Sangat Layak
Keseluruhan	8	30	32	3,75	93,75%	Sangat Layak
Aspek Validasi Media	Jumlah Butir	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Rata-rata	Persentase	Kategori
Cover	3	11	12	3,67	91,67%	Sangat Layak

Segi Etika/Keindahan	2	7	8	3,50	87,50%	Sangat Layak
Teknik Pembuatan/Penyajian	4	14	16	3,50	87,50%	Sangat Layak
Keseluruhan	9	32	36	3,56	88,89%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan skor 30 dari skor maksimum 32 dengan rata-rata 3,75 dan persentase 93,75%, sehingga media termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, ahli media memberikan skor 32 dari skor maksimum 36 dengan rata-rata 3,56 dan persentase 88,89%, yang juga termasuk kategori sangat layak. Pada validasi ahli materi, aspek tampilan penyajian produk memperoleh nilai tertinggi dengan persentase 100%, sedangkan aspek tema/segi edukatif dan isi/konten masing-masing memperoleh persentase 91,67%. Pada validasi ahli media, aspek cover memperoleh persentase 91,67%, sedangkan aspek segi etika/keindahan dan teknik pembuatan/penyajian masing-masing memperoleh persentase 87,50%.

Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Ahli materi menyarankan penyederhanaan bahasa, penyesuaian materi dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, serta penyempurnaan petunjuk kegiatan. Ahli media menyarankan perbaikan tampilan *cover*, penyesuaian ukuran huruf dan kombinasi warna, penyempurnaan ilustrasi, serta perbaikan fungsi tombol navigasi (*hyperlink*) agar lebih mudah digunakan. Setelah seluruh masukan diakomodasi, media pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL) menggunakan aplikasi Canva dinyatakan sangat layak dan siap diimplementasikan kepada 17 anak Kelompok B.

Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Implementasi dilaksanakan pada 17 anak Kelompok B Kober Bana Ulum Kota Cimahi yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian, mulai dari pretest, pelaksanaan pembelajaran, hingga posttest. Kegiatan dilaksanakan sebanyak lima pertemuan, dengan durasi sekitar 15–20 menit pada setiap pertemuan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Sebelum perlakuan diberikan, seluruh anak mengikuti pretest pada pertemuan pertama untuk mengetahui kemampuan awal *literasi digital*. Selanjutnya, anak mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva selama lima kali pertemuan. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, posttest diberikan pada pertemuan kelima menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi digital anak setelah memperoleh perlakuan.

Proses observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan terhadap enam indikator *literasi digital*, yaitu mengenal media digital, mengoperasikan media digital sederhana, mengikuti instruksi, mengenali informasi visual, memecahkan masalah sederhana, dan menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, dengan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Selama proses pembelajaran, guru hanya memberikan bantuan berupa arahan dan motivasi apabila anak mengalami kesulitan mengoperasikan media, sedangkan penyelesaian tugas dan pemilihan jawaban tetap dilakukan oleh anak agar hasil penilaian mencerminkan kemampuan yang dimiliki. Penilaian dilakukan secara bersamaan oleh peneliti dan guru kelas menggunakan instrumen yang sama. Apabila terdapat perbedaan hasil penilaian, peneliti dan guru melakukan diskusi hingga mencapai kesepakatan skor sebelum data dianalisis lebih lanjut. Pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan dilakukan secara bertahap. Pertemuan pertama diawali dengan pelaksanaan pretest,

pengenalan media pembelajaran berbasis Canva, penyampaian tujuan pembelajaran, serta orientasi masalah sesuai sintaks Problem Based Learning (PBL). Pertemuan kedua difokuskan pada kegiatan mengamati materi, mengenali informasi visual, serta mengikuti instruksi yang terdapat pada media pembelajaran. Pertemuan ketiga diarahkan pada kegiatan mengoperasikan media digital sederhana dan menyelesaikan aktivitas interaktif melalui fitur Canva. Pertemuan keempat berfokus pada kegiatan pemecahan masalah sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui diskusi dan penyelesaian aktivitas pada media pembelajaran. Pertemuan kelima diisi dengan penguatan materi, refleksi hasil pembelajaran, pelaksanaan posttest, serta evaluasi bersama guru dan anak. Selama implementasi, media pembelajaran ditampilkan menggunakan Interactive Flat Panel (IFP) sehingga seluruh anak dapat mengamati materi, mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi digital anak setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

Tabel 7 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Data	Jumlah Anak	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata	Persentase	Kategori
Pretest	17	1,50	2,33	1,78	44,61%	Cukup
Posttest	17	2,17	3,67	2,98	74,51%	Baik

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata nilai meningkat dari 1,78 pada pretest menjadi 2,98 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah menggunakan media pembelajaran. Selama implementasi, anak terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa kendala yang ditemukan meliputi perbedaan kemampuan anak, kesulitan memahami instruksi pada awal penggunaan media, keterbatasan waktu penggunaan media secara bergantian, serta kualitas jaringan internet. Secara umum, media pembelajaran dapat digunakan dengan baik dan membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali, memahami, dan menggunakan media digital.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan serta mengidentifikasi kelebihan dan hambatan selama proses implementasi. Evaluasi formatif dilaksanakan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan evaluasi implementasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan pembelajaran bersama guru kelas. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan isi materi, tampilan media, petunjuk penggunaan, ilustrasi, dan fungsi tombol navigasi sehingga media lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selain itu, evaluasi hasil pembelajaran dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest terhadap 17 anak Kelompok B. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi digital anak meningkat dari 1,78 pada saat pretest menjadi 2,98 pada saat posttest. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam mengenal media digital, mengoperasikan media digital sederhana, mengikuti instruksi, mengenali informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menunjukkan sikap yang lebih baik dalam menggunakan media digital selama pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut.

Pembahasan

proses pembelajaran *literasi digital* pada anak usia dini, meskipun penelitian ini belum Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran, terdapat indikasi peningkatan kemampuan *literasi digital* anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan melalui aplikasi Canva. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan *literasi digital* anak meningkat dari 1,78 pada saat pretest menjadi 2,98 pada saat posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap melakukan pengujian inferensial untuk membuktikan perbedaan secara statistik.

Peningkatan kemampuan anak terlihat pada enam indikator *literasi digital* yang diamati. Pada indikator mengenal media digital, anak menjadi lebih mengenal fungsi media pembelajaran berbasis digital setelah berinteraksi langsung dengan media Canva. Pada indikator mengoperasikan media digital sederhana, anak mulai mampu menggunakan tombol navigasi (*hyperlink*) dan mengikuti alur media dengan bantuan guru yang semakin berkurang. Pada indikator mengikuti instruksi, anak lebih mudah memahami petunjuk yang disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan arahan guru. Selanjutnya, pada indikator mengenali informasi visual, anak mampu mengamati gambar, ikon, serta animasi untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Pada indikator pemecahan masalah, anak mulai mampu menentukan jawaban terhadap permasalahan sederhana yang disajikan pada setiap kegiatan pembelajaran. Sementara itu, pada indikator sikap dalam menggunakan media digital, anak menunjukkan kebiasaan yang lebih baik dalam menggunakan media secara bergantian, mengikuti aturan penggunaan, dan mendengarkan arahan guru selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan pada setiap indikator tersebut tidak terlepas dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Melalui tahapan orientasi masalah, penyelidikan sederhana, penyelesaian masalah, dan refleksi, anak memperoleh kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media Canva berperan sebagai sarana yang menyajikan permasalahan secara visual dan interaktif melalui gambar, animasi, video, serta tombol navigasi sehingga anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga melakukan eksplorasi, memilih jawaban, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan aktivitas secara bertahap. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak belajar melalui pengalaman langsung menggunakan media digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mauluddia dan & Yulindrasari, (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan partisipasi anak serta membantu mereka memahami materi melalui aktivitas yang lebih interaktif. Demikian pula, penelitian Yuriansa (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu membantu anak mengenali simbol dan informasi visual dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya, khususnya pada pemanfaatan media Canva yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi digital anak usia dini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang mengikuti sintaks *Problem Based Learning* dan difokuskan pada pengembangan enam indikator *literasi digital* anak usia dini, yaitu mengenal media digital, mengoperasikan media digital sederhana, mengikuti instruksi, mengenali informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Secara praktis, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Di sisi lain, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai tingkat perkembangan yang sama dengan teman sebayanya pada seluruh indikator *literasi digital*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan *literasi digital* setiap anak berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh karakteristik serta pengalaman belajar yang berbeda. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada anak usia dini tetap memerlukan peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, motivasi, serta pendampingan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Selain dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, hasil belajar anak juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti pengalaman awal anak dalam menggunakan perangkat digital, intensitas pendampingan guru selama pembelajaran, alokasi waktu penggunaan media, serta ketersediaan dan kualitas perangkat pendukung, seperti *Interactive Flat Panel* (IFP). Faktor-faktor tersebut berpotensi memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan media pembelajaran dan pencapaian kemampuan *literasi digital* yang diperoleh selama penelitian. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Khanifah, 2026), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan kemandirian belajar apabila didukung oleh lingkungan belajar, pendampingan guru, serta sarana pembelajaran yang memadai.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian menggunakan desain One Group Pretest-Posttest tanpa melibatkan kelompok kontrol sehingga hasil penelitian belum dapat sepenuhnya menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan *literasi digital* hanya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Kedua, jumlah subjek penelitian relatif terbatas, yaitu 17 anak yang berasal dari satu lembaga PAUD, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk karakteristik peserta didik yang lebih luas. Ketiga, pelaksanaan intervensi hanya dilakukan selama lima kali pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan media dalam jangka panjang. Keempat, proses observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas sehingga masih terdapat kemungkinan munculnya subjektivitas atau *observer bias* dalam pemberian skor, meskipun penilaian dilakukan menggunakan instrumen yang sama dan didiskusikan hingga mencapai kesepakatan. Kelima, penelitian ini belum mengukur retensi atau keberlanjutan kemampuan literasi digital anak setelah beberapa waktu penggunaan media dihentikan, sehingga keberlangsungan hasil pembelajaran belum dapat diketahui.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan berasal dari beberapa lembaga PAUD, menggunakan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat, memperpanjang durasi implementasi media, serta melakukan pengukuran tindak lanjut (*follow-up*) untuk mengetahui keberlanjutan perkembangan kemampuan literasi digital anak setelah intervensi. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi Canva dalam mendukung pengembangan *literasi digital* anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan aplikasi Canva yang dirancang untuk

mendukung pengembangan *literasi digital* anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,75% dari ahli materi dan 88,89% dari ahli media, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil implementasi pada 17 anak Kelompok B menunjukkan adanya indikasi peningkatan kemampuan literasi digital anak berdasarkan hasil analisis deskriptif. Nilai rata-rata pretest sebesar 1,78 meningkat menjadi 2,98 pada posttest. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator mengenal media digital, mengoperasikan media digital sederhana, mengikuti instruksi, mengenali informasi visual, memecahkan masalah sederhana, serta menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Namun demikian, hasil penelitian ini didasarkan pada analisis deskriptif sehingga belum dapat digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan efektivitas media secara statistik. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol, melibatkan 17 anak dari satu lembaga PAUD, serta dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu lima kali pertemuan. Selain itu, hasil pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti pengalaman awal anak dalam menggunakan teknologi, intensitas pendampingan guru, alokasi waktu pembelajaran, serta ketersediaan perangkat yang digunakan selama implementasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini berlaku pada konteks penelitian yang telah dilakukan dan belum dapat digeneralisasikan secara luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi atas dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala KOBER Bana Ulum, guru, dan peserta didik Kelompok B yang telah memberikan izin serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Apresiasi diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media atas masukan, saran, dan validasi yang telah diberikan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat disempurnakan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Adzani, N., Astri Tsamrotul Amanah, & B. I. (2026). Implementasi Pendekatan Neurosains Melalui Kegiatan Bermain Puzzle di PAUD. 10(01), 51–57. <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v10i01.732>
- Ahmad, S. M. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini : Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital. Kiddo:Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 47–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611>
- Aliyanti, A., Anggraini, D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jurnal Pendidikan Edutama, 9(4), 426–432. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.972>
- Aulia, R., Afrianti, N., & Canna, N. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 5, 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- Dasar, S., & Srirahayu, N. (2022). Problem Based Learning Terhadap Literasi Sains Siswa. 6(2), 639–660. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.605>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

- Herman, N. M., & Akib, T. (2025). Aulad : Journal on Early Childhood Pengaruh Penggunaan Media Video Canva terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B. 8(2), 778–783. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.658>
- Khanifah, M. (2026). Pengembangan Game Edukasi Counting Objects Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Dan Pengembangan Karakter Mandiri Pada Anak Usia Dini di KB Amalia Kota Tegal (Tesis magister, Program Pascasarjana, Universitas Pancasakti Tegal).
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan. Ilmiah Pendidikan Sains, 2, 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Pratama, V., Yayuk, E., & Arima, N. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Pada Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN Canggus 2 Melalui Media Peta Keberagaman Bangsa. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8940>
- Rukmini, E. R., Hayati, S., & Insyira, Y. I. (2023). Pengembangan (Research And Development) E-Modul Berbasis Video Interaktif Untuk Meningkatkan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Insan Ceria Eneng. Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1, (2). <https://doi.org/10.70437/edusiana.v1i2.184>
- Watini, S., Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD : Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 4(3), 436–443. <https://doi.org/10.59025/q3pqtq26>
- Wijayanti, D. A., & Katoningsih, S. (2022). Problem Based Learning dalam Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 5886–5896. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3195>
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>
- Yuriansa, A., Arta, K. H., Saputra, R., Nazaruddin, S., & Saputra, R. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini. Islam Universal: Internasional Journal of Islamic Studies and Social Sciences, 7(1), 91–101.