

Penggunaan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini

Ari Rahayu¹, Ifat Fatimah Zahro², Diantifani Rizkita³

¹ Kelompok Bermain (KOBER) Mutiara Bunda, Kab. Bandung, Indonesia

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

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

¹ arirahayu239@gmail.com, ² ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: DD/MM/YY; Direvisi: DD/MM/YY; Disetujui: DD/MM/YY

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Media Audio
Visual; Minat
Belajar

Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat mengakibatkan sebagian besar anak mengalami penurunan minat belajar, karena guru mendominasi menggunakan lembar kerja anak (LKA) saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar anak adalah media audio visual berbantuan aplikasi canva. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan minat belajar anak usia dini setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva. Metode pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, model *Kemmis* dan *MC Taggard* yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di KOBER Mutiara Bunda berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Analisis data menggunakan statistika deskriptif jenis variabilitas yang menggambarkan hasil rata-rata presentase setiap indikator sebelum dan sesudah distimulus. Data kuantitatif diolah menggunakan rumus presentase untuk memperoleh besarnya peningkatan minat belajar anak, disajikan dalam bentuk grafik dan presentase. Hasil penelitian ini adalah peningkatan minat belajar anak dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), pada kondisi awal atau pra siklus 0%, siklus I meningkat menjadi 15%, dan siklus II meningkat mencapai 90%.

ABSTRACT

KEYWORDS

Audio-Visual
Learning Media;
Early Childhood;
Learning Interest

The use of inappropriate learning media reduces children's interest in learning, as teachers predominantly rely on worksheets (LKA) during instruction. Therefore, it is essential to use engaging learning media to enhance children's interest in learning. One such medium is audio-visual media developed using the Canva application. The purpose of this study was to determine the improvement in early childhood learning interest after the implementation of Canva-assisted audiovisual learning media. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, comprising four stages: planning, action, observation, and reflection. The participants were 10 children aged 5-6 years at KOBER Mutiara Bunda. Data were collected through observations and analyzed using descriptive statistics to calculate the average percentage for each indicator before and after the intervention. Quantitative data were further analyzed using percentage analysis to determine the improvement in children's interest in learning, with the results presented in the form of percentages and graphs. The findings showed a substantial improvement in children's interest in learning. The percentage of children achieving the Developing Very Well category increased from 0% in the pre-cycle stage to 15% in Cycle I and reached 90% in Cycle II.

PENDAHULUAN

Secara umum pada lembaga pendidikan anak usia dini kegiatan yang dilakukan lebih mengarah pada prinsip bermain sambil belajar, mengingat bahwa kegiatan bermain pada seorang anak merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan sehingga anak bebas berimajinasi sesuai dengan ide dan kreativitasnya. Berdasarkan hal

tersebut pendidik memandang kegiatan main anak sebagai strategi yang tepat untuk memberikan anak pembelajaran yang bermakna dari pengalaman bermainnya serta menstimulus keterampilan dan seluruh aspek perkembangan anak dengan cara yang lebih menyenangkan. Pengetahuan yang didapatkan akan lebih tertanam dimemori anak, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya secara optimal. Hal ini dikarenakan masa periode emas anak terjadi pada masa usia dini yang membutuhkan sebuah media atau lembaga pendukung, salah satunya adalah pada lembaga pendidikan anak usia dini yang dapat mendorong anak untuk meningkatkan seluruh kreativitasnya sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Sebagaimana pernyataan Ubaidillah (2020) minat belajar seorang anak berpengaruh pada aktivitas belajarnya. Anak yang memiliki rasa senang pada salah satu mata pelajaran akan lebih antusias dalam belajar karena didorong oleh keinginannya. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran, salah satunya adalah minat belajar pada anak baik yang datang dalam diri anak (faktor internal) maupun dari luar anak (faktor eksternal). Pondasi utama keberhasilan dalam sebuah pembelajaran adalah adanya minat yang tinggi (Heriyati, 2017) termasuk dalam lembaga pendidikan anak usia dini. Menurut Usman (dalam Haerudin & Gustiana, 2023) jika seorang anak telah memiliki minat belajar tinggi maka secara otomatis daya fokus dan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dicita-citakannya pun akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar seseorang sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan yang dicapai dalam kegiatan belajarnya, karena perasaan suka yang dimiliki seorang anak pada kegiatan belajar bisa berdampak pada tingkat keaktifan anak serta sikap belajar yang ditunjukkannya. Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap beberapa anak yang mengikuti pembelajaran di kelas B ditemukan beberapa anak yang cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, seperti ketika proses pembelajaran inti masih banyak anak yang keluar masuk kelas dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan dalam proses pembelajarannya didominasi menggunakan lembar kerja anak (LKA) sehingga anak cenderung cepat bosan dan minat anak dalam belajar pun menurun. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar anak yaitu melalui penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi canva.

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak. Menurut Lestari & Sujana (2021) pembelajaran pada era digital lebih menitik beratkan pada kemampuan seorang anak dalam berpikir kritis, dimana anak dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapatnya dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga tuntutan pembelajaran pada saat ini lebih menuntut guru agar dapat bergerak mengikuti perkembangan teknologi serta siap berkompetitif menyongsong era 4.0 (Agustini, 2021).

Perkembangan teknologi yang berkembang cepat tentunya harus diimbangi dengan hadirnya media pembelajaran yang dapat menjawab kemajuan tersebut agar kita tidak tertinggal. Shalikhah (2016) mengemukakan bahwa pesatnya kemajuan teknologi dalam bidang IT sangat berdampak pada berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan, utamanya pada penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran konvensional yang berkaitan dengan bahan ajar sudah banyak yang beralih pada pembelajaran berbasis online (Ichsan et al., 2018). Dari perubahan yang terjadi tentunya berdampak pada cara mengajar seorang guru, dimana penggunaan media pembelajaran mulai digital.

Hadirnya media berbasis online dalam dunia pendidikan berdampak positif pada meningkatnya minat belajar anak, karena media yang dapat digunakan guru lebih

bervariatif dan menarik, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Mudinillah, 2019). Selain itu guru diharuskan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif yang dapat membangun kembali minat belajar anak. guru dituntut merespon dengan cepat perubahan program pembaruan pembelajaran yang terjadi melalui pemanfaatan *Information and Communication Teknologi* (ICT), peningkatan peran media, dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan minat anak (Budiman, 2017).

Penggunaan sebuah media pembelajaran yang tepat, selain dapat memperjelas materi yang disampaikan juga dapat memotivasi anak dalam belajar. Adanya media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna pada anak (Mashuri et al., 2021). Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan sarana anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga berdampak pada meningkatnya kompetensi yang dimiliki anak (M et al., 2022).

Agar pembelajaran efektif dan efisien, maka perlu ditunjang oleh kemampuan yang memadai dari seorang guru dalam memahami metode, strategi, serta jenis media yang akan digunakan disesuaikan dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bisa menjadi alat penyampai materi yang lebih baik kepada anak. Selain itu dengan adanya media diharapkan kegiatan belajar dapat lebih efektif dan efisien, karena penggunaan media yang tepat dapat mempermudah pemahaman anak, serta data yang disajikan lebih menarik dan konkrit sesuai komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang untuk belajar (Mashuri et al., 2021). Maka seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan sebuah media yang bisa membuat anak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya dengan media berbasis ICT seperti media audio visual berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar anak. Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin canggih media pembelajaran berbasis digital dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Aplikasi canva adalah salah satu diantara banyak aplikasi belajar yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar. Aplikasi canva pada dasarnya berupa sebuah fitur yang dapat dioperasikan menggunakan jaringan internet yang menampilkan berbagai fitur yang sangat menarik sehingga diharapkan dapat merangsang minat belajar anak. Pengguna canva juga bisa mendownload *fitur-fitur* lainnya baik berupa tema, macam-macam desain huruf, maupun gambar untuk mendapatkan hasil yang lebih menarik. (Fajri et al., 2022). Pada kegiatan pembelajaran aplikasi canva dapat dipergunakan guru sebagai media untuk merancang foster, lembar kerja anak, templet, juga berbagai kebutuhan media pembelajaran lainnya (Rahmawati & Atmojo, 2021). Alasan lain penggunaan aplikasi canva oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT.

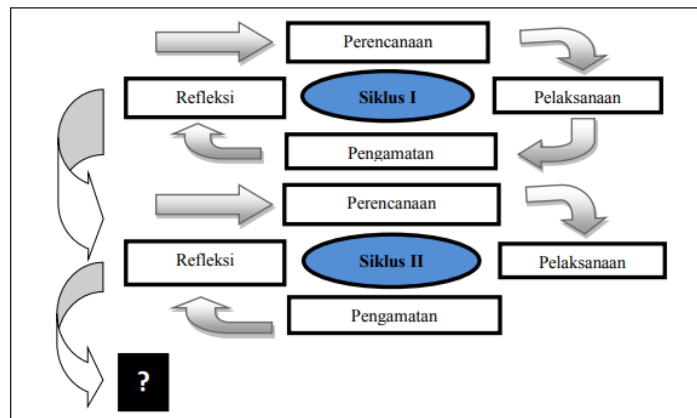
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Filla et al (2022) mengungkapkan bahwa modifikasi yang dilakukan pada sebuah media video animasi berbasis aplikasi canva bisa menstimulus anak untuk lebih memahami materi pembelajaran lebih cepat serta berdampak pada tingginya motivasi dan hasil belajar anak.

Meskipun penelitian mengenai minat belajar anak sudah banyak, akan tetapi penelitian tentang peningkatan minat belajar anak pada kelompok B dengan menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva masih jarang ditemukan. Proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva dapat memberikan dampak signifikan terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan Fajri et al (2022) mengemukakan bahwa taktik pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh pada tercapainya sebuah jawaban dari

permasalahan yang berkaitan dengan kendala sebuah pembelajaran serta munculnya motivasi dan minat belajar pada anak. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar anak kelompok B di KOPER Mutiara Bunda.

METODOLOGI

Metode penelitian pada penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas yang merupakan kegiatan yang berpusat pada konteks pemecahan masalah yang dihadapi guru, dilakukan guna meningkatkan kualitas hasil pembelajaran anak dengan menerapkan metode baru demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Kasuma, 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yaitu model siklus yang dilaksanakan berulang dan berkelanjutan. Subjek dari penelitian tindakan kelas ini yaitu anak usia 5-6 tahun berjumlah 10 orang terdiri dari empat anak laki-laki dan enam anak perempuan. Tujuan Penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui peningkatan minat belajar anak menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva yang dilaksanakan melalui empat tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Berikut ini gambaran tahapan yang akan dilakukan selama penelitian. Adapun skema penelitian tindakan kelas yang diadaptasikan dari model Kemmis dan Mc Taggart dipaparkan dalam gambar berikut:



Gambar 1 Alur PTK Kemmis & Mc Taggart

Pada rancangan model Kemmis dan Mc Taggart, tahap pertama merupakan tahap perencanaan yang mengarah pada tindakan yang berisi langkah-langkah, skenario pembelajaran, termasuk instrumen dan stimulasi, tahap tindakan mengarah pada pelaksanaan tindakan perbaikan yang mengandung pembaharuan, selanjutnya tahap pengamatan-arah pada pendokumentasian terkait pengaruh tindakan yang dilakukan untuk menentukan refleksi selanjutnya dan yang terakhir tahap refleksi merupakan proses memahami kelebihan dan kekurangan termasuk kendala dari tindakan yang telah dilakukan untuk menentukan perencanaan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dengan cara observasi. Observasi digunakan untuk mengambil data disetiap akhir siklus. Data yang diberikan meliputi data mengenai kondisi awal, data siklus I dan siklus II terhadap peningkatan minat belajar anak. Analisis data menggunakan statistika deskriptif jenis variabilitas yang menggambarkan hasil rata-rata presentase setiap indikator sebelum dan

sesudah distimulus. Data kuantitatif diolah menggunakan rumus presentase untuk memperoleh besarnya peningkatan minat belajar anak, disajikan dalam bentuk grafik dan presentase. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan dua indikator yang akan diteliti diantaranya 1) adanya rasa senang ketika belajar tanpa adanya paksaan, 2) keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah sebesar 80% dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB) yang diperoleh dari hasil rata-rata presentase indikator, dengan menggunakan kriteria penilaian belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) atau sebagian besar anak berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Adapun untuk mengetahui indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan hasil nilai rata-rata semua indikator dari 2 indikator yang diteliti dihitung menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\mu = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

μ : rata-rata

xi : nilai data indikator

n : banyaknya data

Untuk mengetahui adanya peningkatan pada penelitian ini yaitu melihat hasil yang diperoleh dari data siklus I dan siklus II dihitung dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: angka persentase

F: frekuensi/skor/ jumlah anak yang mampu

N: jumlah anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada 10 peserta didik di Kober Mutiara Bunda Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung. Peneliti melakukan observasi pra siklus agar mengetahui sejauh mana kemampuan minat belajar anak kelompok B. Selama pembelajaran dilaksanakan masih banyak anak yang keluar masuk kelas selama proses pembelajaran, maka dari itu peneliti mengamati kondisi awal terhadap minat belajar anak yang dapat dilihat dari tabel satu:

Tabel 1 Hasil Observasi Perkembangan Minat Belajar Anak Prasiklus.

No	Indikator	F	Pra siklus			
			Jumlah anak = 10			
		%	BB	MB	BSH	BSB
1	Perasaan senang tanpa ada paksaan	F	3	5	2	-
	%	%	30%	50%	20%	-

2	Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.	F	2	6	2	-
	%	%	20%	60%	20%	-
Hasil rata-rata persentase indikator			25%	55%	20%	-

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak kelas B kober Mutiara Bunda masih kurang, dengan hasil mayoritas anak yang belum berkembang (BB) mencapai 25%, mulai berkembang (MB) 55%, berkembang sesuai harapan (BSH) 20%, dan berkembang sangat baik (BSB) 0%. Maka dapat dikatakan bahwa minat belajar anak masih jauh dari kata optimal. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berfokus pada guru dan pembelajaran didominasi dengan menggunakan LKA sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajarn menjadi kurang menarik dan membuat anak mudah bosan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak salahsatunya dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun di Kober Mutiara Bunda pada siklus selanjutnya.

Siklus I

Pelaksanaan pada siklus ke I dilaksanakan dalam tiga tahapan dengan durasi dua jam pembelajaran (2 x 60 menit). Diawali pukul 8:00 s/d 10.00 WIB pada tanggal 27,28,29 Mei 2024. Pada siklus I diawali dengan perencanaan yang dilakukan dengan menentukan tema dan sub tema, Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan alat yang akan digunakan seperti laptop dan speaker, menyusun lembar observasi untuk keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, dan evaluasi penilaian dan membuat instrument penelitian yang akan digunakan serta memberi penjelasan kepada guru terkait dengan penggunaan media audio visual. Pada tahap tindakan guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian anak dikenalkan dengan fungsi media audio visual dan alat pembelajaran yang akan digunakan seperti laptop dan speaker, membuat kesepakatan kelas dan aturan mainnya. Setelah itu dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengetahui pengaruh menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar anak dan menentukan refleksi pada siklus selanjutnya. Dari observasi yang dilakukan di kober Mutiara Bunda dapat digambarkan pada tabel analisis data siklus ke I sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Data Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Perasaan senang tanpa ada paksaan	2	6	2	-	2	5	3	-	1	5	3	1
	Persentase	20%	60%	20%	-	20%	50%	30%	-	10%	50%	30%	10%
2	Keterlibatan anak dalam proses	3	5	2	-	2	5	3	-	2	6	1	1

pem- belaja- ran												
Persentase	30%	50%	20%	-	20%	50%	30%	-	20%	40%	20%	20%
Hasil rata-rata	25%	55%	20%	-	20%	50%	30%	-	15%	45%	25%	15%

Hasil dari siklus I yang terdiri dari tiga pertemuan terdapat peningkatan. Pada pertemuan pertama indikator satu yaitu Perasaan senang tanpa ada paksaan terdapat dua anak 20% dengan kriteria nilai belum berkembang, enam anak 60% mulai berkembang, dan dua anak 20% berkembang sesuai harapan. Namun pada pertemuan ketiga, kriteria minat belajar anak mulai berkembang dengan hasil satu anak 10% belum berkembang, lima anak mulai berkembang 50%, tiga anak 30% berkembang sesuai harapan, dan satu anak 10% berkembang sangat baik. Perkembangan tersebut terlihat dari antusias anak ketika proses pembelajaran berlangsung dengan media audio visual berbantuan aplikasi Canva.

Pada indikator selanjutnya, yaitu keterlibatan anak ketika proses pembelajaran pada pertemuan satu terdapat tiga anak 30% dengan kriteria belum berkembang, lima anak 50% mulai berkembang, dan dua anak 20% berkembang sesuai harapan. pada pertemuan ketiga terdapat dua anak 20% dengan kriteria belum berkembang, empat anak 40% mulai berkembang, dua anak 20% berkembang sesuai harapan dan dua anak berkembang sangat baik.

Berdasarkan pada hasil analisis data, terlihat pada akhir siklus pertama pelaksanaan dapat terlihat minat belajar anak setelah digunakannya media pembelajaran audio visual bebantuan aplikasi canva mendapatkan nilai rata-rata dengan kriteria nilai mulai berkembang mencapai 15%, kriteria mulai berkembang 45%, kriteria berkembang sesuai harapan 25% dan berkembang sangat baik 15%. Namun tujuan yang ingin di capai peneliti belum mencapai batas minimum nilai ketuntasan dan hasilnya belum optimal. Pada saat proses pembelajaran berlangsung anak-anak belum sepenuhnya ikut berpartisipasi dan masih ada beberapa anak yang masih keluar masuk kelas. Selain itu guru juga belum maksimal dalam memberikan arahan dan motivasi pada anak. Adapun refleksi dan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya pada siklus ke II untuk menumbuhkan minat belajar anak yaitu merubah konsep yang disajikan di video seperti menambahkan permainan atau game tebak gambar, serta guru juga diarahkan kembali agar ketika proses pembelajaran berlangsung dapat memberikan pertanyaan pemantik kepada anak sehingga pengetahuan anak terus bertambah dan memunculkan rasa penasaran dari diri anak. Selain itu diharapkan guru dapat memeberikan motivasi dan apresiasi kepada anak agar anak yang belum mengikuti kegiatan pembelajaran dapat ikut serta dan semangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Siklus II

Pada siklus ke II sama halnya dengan siklus pertama, peneliti menyiapkan perencanaan pembelajaran, membuat RPPH, menentukan tema dan sub tema, menyiapkan alat dan media yang akan digunakan, menyiapkan lembar observasi untuk bahan evaluasi pembelajaran. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 3 sampai 5 juni 2024. Pada tahap Tindakan guru memberikan pengarahan dan aturan main permainan tebak gambar yang ada didalam video pembelajaran tersebut. Tahap selanjutnya dilakukan observasi dan evaluasi dengan penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi canva. Proses pembelajaran pada siklus II berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya terlihat dari antusias anak ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu anak juga berebut meminta giliran untuk maju kedepan agar anak bisa menebak gambar yang disajikan dalam video

pembelajaran tersebut. Berikut adalah data yang diperoleh dari siklus ke II menunjukkan terjadinya peningkatan pada minat belajar anak, dapat dilihat dari hasil pengamatan dibawah ini:

Tabel 3 Analisis Data Siklus II

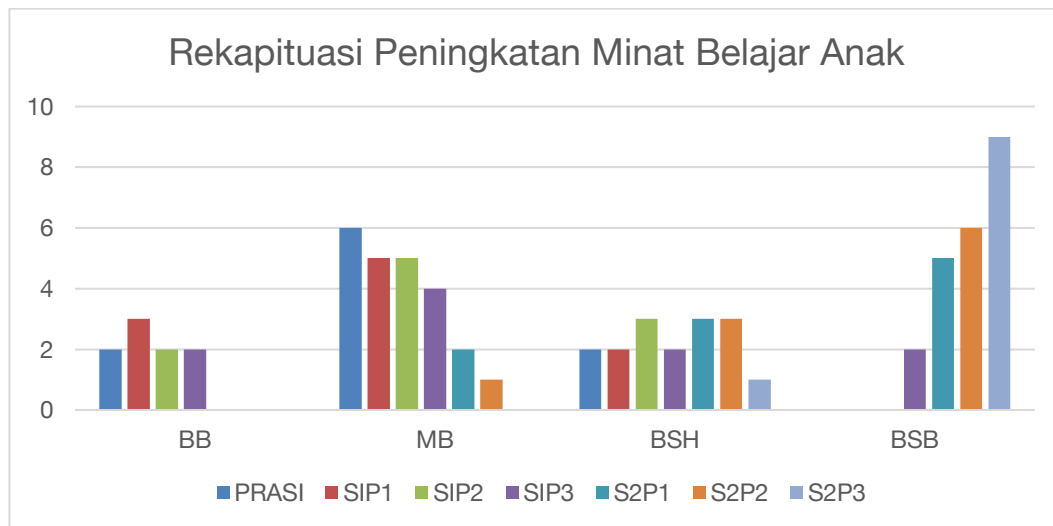
N O	Indi- kator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
		B B	MB	BS H	BSB	B B	MB	BS H	BSB	B B	MB	BS H	BSB
1	Perasaan senang tanpa ada paksaan	-	3	5	2	-	1	4	5	-	-	1	9
	Persentase	-	30%	50%	20%	-	10%	40%	50%	-	-	10%	90%
2	Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran	-	2	3	5	-	1	3	6	-	-	1	9
	Persentase		20%	30%	50%		10%	30%	60%		-	10%	90%
	Hasil rata-rata indikator		25%	40%	35%		10%	35%	55%			10%	90%

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat kita lihat terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar anak kelompok B. Pada pertemuan pertama Indikator satu anak memiliki perasaan senang tanpa ada paksaan terdapat tiga anak 30% dengan kriteria mulai berkembang, lima anak 50% berkembang sesuai harapan, dan dua anak 20% berkembang sangat baik. Pada pertemuan ketiga terdapat satu anak kriteria berkembang sesuai harapan dan sembilan anak 90% berkembang sangat baik.

Sementara itu pertemuan pertama siklus kedua indikator keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, terdapat dua anak 20% dengan kriteria mulai berkembang, tiga anak 30% berkembang sesuai harapan dan lima anak 50% berkembang sangat baik. Pada pertemuan ke tiga terdapat kriteria satu anak 10% yang berkembang sesuai harapan dan sembilan anak 90% yang berkembang sangat baik.

Dari data diatas dapat disimpulkan tindakan siklus ke II memperoleh penurunan pada setiap indikator dengan hasil rata-rata kriteria belum berkembang pada siklus pertama persentase sebesar 15% menjadi 0%, kriteria mulai berkembang siklus pertama 45% dan siklus II menjadi 0%, kriteria berkembang sesuai harapan mengalami penurunan dari 25% menjadi 10%, namun pada kriteria berkembang sangat baik meningkat dari 15% pada siklus pertama menjadi 90% disiklus ke II yang mana penelitian ini dapat dikatakan berhasil meskipun masih ada anak yang nilainya dibawah minimum. Oleh karena itu, peneliti dan guru berkoordinasi dan berkolaborasi untuk terus memberikan stimulus agar seluruh anak dapat berkembang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Untuk penjelasan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar anak dengan kategori BSB (berkembang sangat baik), dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1 Rekapitulasi Peningkatan Persentase Keberhasilan Minat Belajar

Keterangan:

Prasi : artinya prasiklus

SIP1 : Siklus 1 Pada Pert 1

SIP2 : Siklus 1 Pada Pert 2

SIP3 : Siklus 1 Pada Pert 3

S2P1 : Siklus 2 Pada Pert 1

S2P2 : Siklus 2 Pada Pert 2

S2P3 : Siklus 2 Pada Pert 3

Berdasarkan grafik di atas terdapat peningkatan minat belajar pada anak melalui penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi Canva di KOBER Mutiara Bunda, dengan indikator pencapaian anak memiliki rasa senang tanpa ada paksaan dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pada siklus I minat belajar anak dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva mengalami peningkatan dengan persentase 15%, dan meningkat pada siklus II menjadi 90%. Artinya minat belajar anak mengalami peningkatan yang signifikan karena anak memiliki rasa senang ketika belajar tanpa ada paksaan dan mampu terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan minat belajar anak.

Pembahasan

Pada penelitian ini, penggunaan media audio visual merupakan stimulus yang dapat meningkatkan minat belajar anak kelompok B di KOBER Mutiara Bunda. Media audio visual berbantuan aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak fitur yang menarik dan dapat menarik minat belajar anak. Hasil penelitian pada indikator anak memiliki rasa senang tanpa ada paksaan dan keikutsertaan dalam proses pembelajaran pada siklusnya masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase keberhasilannya mencapai 90%. Berdasarkan hasil analisis persentase menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi canva di kober Mutiara Bunda terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dikarenakan media audio visual dapat menarik perhatian dan minat anak sehingga menumbuhkan semangat belajarnya. Tumbuhnya semangat belajar anak

bisa mempengaruhi pada peningkatan beberapa aspek salah satunya minat belajar anak. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Darihastining dkk (2020) media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media audio visual terhadap proses pembelajaran berguna untuk menarik perhatian siswa dalam penyerapan pembelajaran yang disampaikan guru, menumbuhkan motivasi belajar anak, dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan dari sebuah video yang disajikan. Menurut Alfiyanti dan Westhisi (2024) media yang baik adalah media yang bisa merangsang tumbuh kembang anak sesuai dengan tahapan usia sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Solikah (dalam Alfiyanti & Westhisi, 2024) anak yang memiliki minat yang besar akan memusatkan perhatian sehingga memungkinkan anak tersebut dapat lebih giat dan fokus dalam menerima kegiatan pembelajaran dan mencapai prestasi yang diinginkannya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila media pembelajaran yang digunakan dapat menarik minat dan belajar anak. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang lebih canggih seperti media pembelajaran berbasis IT yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menumbuhkan minat belajar pada anak usia dini. Pendidik diharapkan dapat merespon dengan cepat perubahan dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT), pemanfaatan media dan multimedia melalui kegiatan pembelajaran guna menumbuhkan minat anak (Budiman, 2017). Menurut Pradinda dan Santana (2020) penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting mengingat media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan anak untuk belajar selain itu media pembelajaran bisa membantu pendidik agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan. Canva adalah satu diantara banyak aplikasi belajar yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar. Aplikasi canva pada dasarnya berupa sebuah fitur yang dapat dioperasikan menggunakan jaringan internet yang menampilkan berbagai fitur yang sangat menarik sehingga diharapkan dapat merangsang minat belajar anak. Berdasarkan penelitian dilakukan oleh Nurdianti (2019), media merupakan sebuah alat untuk merangsang perkembangan otak anak terutama pada anak usia dini. Melalui media pembelajaran minat anak dalam belajar akan semakin bertambah, bersemangat, dan dapat membuat anak memiliki kreativitas yang tinggi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran pada anak usia dini adalah melalui penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi canva, melalui media tersebut diharapkan anak bisa lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi canva bisa meningkatkan minat belajar anak. Terlihat dari Peningkatan minat belajar pada anak kelompok B di KOBAR Mutiara Bunda dengan menggunakan media audio visual berbantuan aplikasi canva dapat dikatakan berhasil, karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak pada siklus I mencapai 15% dengan kriteria berkembang sangat baik dan meningkat pada siklus II menjadi 90% kriteria berkembang sangat baik. Peningkatan ini memiliki hasil kesesuaian dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eriskiani (2020) bahwa dengan penerapan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan siswa, partisipasi siswa dan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Minat belajar anak merupakan salah satu faktor penting yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, termasuk juga pada anak usia dini. Minat belajar yang tinggi dapat memusatkan perhatian, sehingga memungkinkan anak tersebut dapat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan meraih prestasi yang diinginkannya. Agar minat belajar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi anak dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar anak yaitu media audio visual berbantuan aplikasi canva. Media audio visual berbantuan aplikasi canva merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal ini mengingat aplikasi canva memiliki fitur-fitur yang menarik dan tentunya dapat menarik perhatian anak. Selain membuat video pembelajaran dengan aplikasi ini pun dapat membuat game seperti mengelompokkan gambar dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar anak, memberikan pengalaman dalam kegiatan belajar, memotivasi dan membuat anak bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media audio visual membantu anak dalam mendapatkan informasi dan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II di KOBAR Mutiara Bunda, penelitian ini dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan minat belajar anak kelompok B melalui penggunaan media audio visual berbantuan aplikasi Canva dengan hasil capaian anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) mencapai 90%.

REFERENSI

- Agustini, S. (2021). Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1-10. <https://dx.doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Alfiyanti, R., & Westhisi, S. M. (2024). Quizizz: Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini: Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B di PAUD Cemerlang. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(4), 404-413. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/23265>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Eriskiani, A. D. (2020). *Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas A dengan Tema Binatang di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman I Siman Ponorogo)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/9966/>
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.

- <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286-291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>.
- Kasuma, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3043–3050. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6123>
- Lestari, N. K. A. S., & Sujana, I. W. (2021). Video pembelajaran berbasis model discovery learning pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117-126.. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/32215>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Kasuma, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3043–3050. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6123>
- M, A. H., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Mashuri, I., Rofiq, A., & Ismawati, M. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Ibnu Sina Genteng. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(4), 452–462. <https://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/314>
- Ubaidillah, U. (2020). Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i2.66>