Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)
Online ISSN 2614-4107 | Print ISSN 2614-6347
Vol. 9 | No. 5 | September 2026
Journal Homepage: https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Penguatan Nilai Budaya Nasional pada Anak Usia Dini

Nur Hidayati [1], Dedah Jumiatin [3]
[1] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP), Cimahi, Indonesia.
[2] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP), Cimahi, Indonesia.
[1] nur223424@gmail.com, [2] dedah_jumiatin@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL **Diterima:** 15/06/2026; **Direvisi:** 20/07/2026; **Disetujui:** 13/10/2026

ABSTRAK

Pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangannya agar proses belajar lebih bermakna. Penelitian ini menghasilkan CANA BUDAYA, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk mengenalkan pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional kepada anak usia 5–6 tahun sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya bangsa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Uji coba produk dilaksanakan secara bertahap, yaitu pada 7 anak dalam skala kecil dan 17 anak Kelompok B dalam skala luas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, validasi ahli materi dan ahli media, serta penilaian perkembangan anak. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 94,29% dari ahli materi dan 91,43% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Selain itu, 15 dari 17 anak mampu mengenali sedikitnya tiga unsur budaya Indonesia setelah menggunakan media, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,82 menunjukkan peningkatan pemahaman pada kategori tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa CANA BUDAYA layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini.

KATA KUNCI
Anak Usia Dini;
Canva;
Media Pembelajaran Interaktif:
Nilai Budaya Nasional

ABSTRACT

The introduction of Indonesian culture in early childhood needs to be supported by learning media that is interesting and appropriate to its developmental stage so that the learning process is more meaningful. This research produced CANA BUDAYA, a Canva-based interactive learning medium designed to introduce traditional clothing, traditional houses, and traditional dances to children aged 5–6 years old while instilling the nation's cultural values. The research used *the Research and Development* (R&D) method with a modified Borg and Gall model. The product trial was carried out in stages, namely on 7 children on a small scale and 17 children in Group B on a large scale. Data collection was carried out through observation, validation by subject matter experts and media experts, and assessment of child development. Data were analyzed using descriptive techniques and N-Gain tests. The results showed that the media obtained a feasibility level of 94.29% from material experts and 91.43% from media experts, with a very feasible category. In addition, 15 out of 17 children were able to recognize at least three elements of Indonesian culture after using the media, while the N-Gain value of 0.82 showed an increase in understanding in the high category. The findings indicate that CANA BUDAYA is feasible and effective to be used as a learning medium to support the introduction of Indonesian culture in early childhood.

KEYWORD
Canva;
Early Childhood;
Interaktif Learning Media;
National Cultural Values

PENDAHULUAN

Anak berusia 5–6 tahun sedang berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berbahasa, berpikir, berinteraksi sosial, serta memahami lingkungan di sekitarnya. Pada tahap ini, berbagai pengalaman belajar yang diberikan di sekolah berperan penting dalam membentuk pengetahuan sekaligus sikap

anak terhadap kehidupan bermasyarakat. Salah satu materi yang perlu dikenalkan sejak dini ialah keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari upaya menumbuhkan rasa memiliki terhadap identitas bangsa. Pengenalan budaya tidak hanya membantu anak mengenali berbagai bentuk warisan budaya yang dimiliki Indonesia, tetapi juga mendorong berkembangnya sikap menghargai perbedaan serta rasa bangga terhadap kekayaan budaya nasional. Berdasarkan hasil observasi pada lokasi penelitian, penyampaian materi budaya di lembaga PAUD masih didominasi oleh buku cerita, gambar cetak, dan penjelasan guru sehingga anak cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal. Perkembangan teknologi pembelajaran membuka kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan media yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga materi budaya dapat dipelajari melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Salah satu pendekatan yang sesuai ialah *digital storytelling* karena menggabungkan cerita dengan ilustrasi, suara, video, dan animasi. Penelitian Yudha dan Hendrica,(2023) menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu meningkatkan keterlibatan anak sekaligus mempermudah proses memahami materi yang dipelajari.

Pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini semakin berkembang seiring meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada anak. Dibandingkan media konvensional, media digital memungkinkan penyampaian informasi melalui berbagai bentuk representasi sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bervariasi. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam penyusunan media pembelajaran ialah Canva karena menyediakan beragam fitur yang memudahkan guru membuat materi visual tanpa memerlukan keterampilan desain khusus. Rasmani, (2023) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi di lingkungan PAUD masih belum sepenuhnya berjalan optimal meskipun kebutuhan terhadap media pembelajaran digital terus meningkat. Penelitian Berliana et al.,(2024) juga memperlihatkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan partisipasi anak karena materi disajikan secara lebih komunikatif dan menarik perhatian. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan Canva untuk mendukung perkembangan literasi, bahasa, maupun kemampuan kognitif. Pengembangan media berbasis Canva yang secara khusus mengangkat keberagaman budaya Indonesia sebagai materi utama pembelajaran anak usia 5–6 tahun masih relatif terbatas sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menggabungkan aspek visual dengan penguatan nilai budaya nasional.

Berbagai fitur yang tersedia pada Canva memungkinkan guru menyusun media pembelajaran yang lebih kaya dibandingkan media cetak. Teks, ilustrasi, gambar, audio, video, animasi, hingga tautan interaktif dapat dipadukan dalam satu kesatuan sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak. Fleksibilitas tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu platform yang potensial untuk mendukung pembelajaran pada jenjang PAUD. Hasil penelitian Nisrina et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena anak terdorong untuk mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan lebih antusias. Sejalan dengan temuan tersebut, Fatimah et al., (2024) menjelaskan bahwa perpaduan unsur visual dan multimedia membantu anak mempertahankan perhatian serta mempermudah proses memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan karakteristik tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang memuat materi mengenai pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional Indonesia. Seluruh materi dirancang dalam bentuk presentasi interaktif yang disesuaikan dengan

karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun agar proses pengenalan budaya berlangsung secara lebih sistematis, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini telah dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan, termasuk pengenalan budaya.Eliza et al., (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital yang dipadukan dengan muatan budaya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi anak. Pendapat tersebut diperkuat oleh Prahesti dan Fauziah, (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis budaya dapat membantu anak mengenali lingkungan sosial dan budaya melalui kegiatan belajar yang lebih aktif. Sementara itu,Aisyah et al., (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengenalkan budaya kepada anak usia 5–6 tahun masih memerlukan banyak pengembangan agar sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Hasil telaah terhadap berbagai penelitian tersebut menunjukkan masih adanya peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang mengombinasikan kemudahan penggunaan teknologi digital dengan materi budaya Indonesia dalam satu produk pembelajaran yang terintegrasi. Atas dasar itu, penelitian ini mengembangkan media interaktif berbasis Canva yang menyajikan materi pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional Indonesia sebagai satu kesatuan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini.

Temuan mengenai keterbatasan media pengenalan budaya menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang CANA BUDAYA sebagai media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak kelompok usia 5–6 tahun. Media ini dikembangkan menggunakan Canva dengan menyajikan materi budaya dalam bentuk yang lebih dekat dengan karakteristik belajar anak, terutama melalui penyajian visual dan unsur interaktif. Pemilihan media digital tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nisrina et al., (2025) dan Pangesti et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan perkembangan anak dapat mendukung keaktifan mereka selama kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, kualitas CANA BUDAYA ditinjau melalui penilaian ahli sebelum digunakan dalam kegiatan uji coba. Penggunaan media selanjutnya diarahkan untuk mengetahui respons pengguna dan melihat perubahan kemampuan anak dalam mengenali unsur budaya Indonesia, khususnya pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional. Dengan demikian, pengembangan CANA BUDAYA tidak hanya ditujukan untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru, tetapi juga menjadi salah satu upaya menghadirkan kegiatan pengenalan budaya yang lebih menarik sekaligus menanamkan pemahaman mengenai keberagaman budaya Indonesia sejak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian pengembangan CANA BUDAYA diarahkan untuk menghasilkan media digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pengenalan budaya bagi anak usia 5–6 tahun. Proses pengembangannya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model Borg dan Gall. Model tersebut digunakan sebagai kerangka kerja untuk mengarahkan proses penelitian dari tahap awal hingga produk siap digunakan. Kegiatan diawali dengan menggali kebutuhan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan menyusun rancangan media dan membuat produk awal. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kesesuaian isi serta kualitas media. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum produk digunakan dalam uji coba terbatas. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba, media diterapkan pada uji coba lapangan dan

kembali disempurnakan berdasarkan temuan selama penggunaan. Melalui rangkaian tersebut, CANA BUDAYA dikembangkan sebagai media berbasis Canva yang memuat pengenalan pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dari berbagai daerah sebagai bagian dari upaya mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak sejak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga PAUD dengan melibatkan guru kelas dan peserta didik kelompok B. Tahap uji coba terbatas melibatkan tujuh anak, sedangkan uji coba lapangan diikuti oleh tujuh belas anak berusia 5–6 tahun. Penentuan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik subjek terhadap tujuan pengembangan media. Guru berperan sebagai pengguna sekaligus evaluator media, sedangkan peserta didik dilibatkan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan, kelayakan, dan peningkatan nilai budaya nasional melalui media selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengumpulan data dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan media dengan memanfaatkan beberapa teknik yang saling melengkapi, yaitu observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket. Observasi serta wawancara digunakan pada tahap identifikasi kebutuhan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah produk awal selesai disusun, proses penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menelaah kualitas produk berdasarkan ketepatan isi, tampilan visual, penggunaan bahasa, kemudahan penggunaan, dan tingkat interaktivitas yang disajikan. Seluruh masukan dan rekomendasi dari para validator menjadi dasar dalam menyempurnakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba. Setelah media diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, guru diminta memberikan penilaian terhadap kualitas media melalui instrumen angket yang telah disusun sebagai bagian dari evaluasi akhir produk.

Data yang terkumpul selanjutnya diolah sesuai dengan karakteristik masing-masing. Hasil validasi para ahli serta penilaian guru dianalisis secara kuantitatif dengan mengubah skor menjadi persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Pengujian nilai budaya nasional terhadap produk dilakukan dengan menggunakan analisis N-Gain melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* sehingga besarnya peningkatan pemahaman anak terhadap materi budaya Indonesia setelah penggunaan media dapat diketahui secara objektif. Adapun data yang berasal dari observasi, wawancara, serta berbagai masukan yang diberikan oleh validator ditafsirkan secara deskriptif guna memberikan gambaran mengenai proses pengembangan sekaligus menjadi dasar dalam penyempurnaan produk. Untuk meningkatkan keabsahan hasil penelitian, diterapkan triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh melalui berbagai metode pengumpulan data serta dari guru dan peserta didik sehingga interpretasi yang dihasilkan menjadi lebih konsisten dan dapat dipercaya.

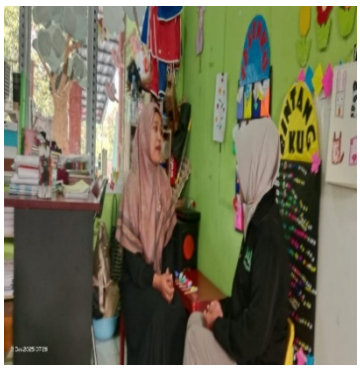
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan media diawali dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran budaya Indonesia yang berlangsung pada anak Kelompok B sebagai dasar dalam menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket memperlihatkan bahwa pengenalan pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional masih belum dipahami secara optimal oleh sebagian besar anak. Guru juga mengemukakan bahwa perhatian peserta didik lebih mudah terbangun

ketika materi disampaikan melalui media yang memuat unsur visual dinamis dibandingkan penggunaan gambar statis maupun penjelasan secara verbal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan sebelumnya belum mampu mendorong keterlibatan anak secara maksimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan ilustrasi, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu kesatuan tampilan yang saling mendukung. Materi disajikan menggunakan bahasa yang komunikatif, komposisi warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta aktivitas interaktif yang memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Melalui rancangan tersebut, media diharapkan dapat membantu anak mengenali berbagai bentuk budaya Indonesia dengan lebih mudah sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Proses pengembangan media diawali dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran budaya Indonesia yang berlangsung pada anak Kelompok B sebagai dasar dalam menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket memperlihatkan bahwa pengenalan pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional masih belum dipahami secara optimal oleh sebagian besar anak. Guru juga mengemukakan bahwa perhatian peserta didik lebih mudah terbangun ketika materi disampaikan melalui media yang memuat unsur visual dinamis dibandingkan penggunaan gambar statis maupun penjelasan secara verbal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan sebelumnya belum mampu mendorong keterlibatan anak secara maksimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan ilustrasi, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu kesatuan tampilan yang saling mendukung. Materi disajikan menggunakan bahasa yang komunikatif, komposisi warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta aktivitas interaktif yang memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Melalui rancangan tersebut, media diharapkan dapat membantu anak mengenali berbagai bentuk budaya Indonesia dengan lebih mudah sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.



Gambar 1. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Tahap identifikasi kebutuhan memperlihatkan bahwa proses pengenalan budaya Indonesia di kelas Kelompok B masih berlangsung dengan memanfaatkan buku cerita, gambar cetak, dan penjelasan guru sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil wawancara yang ditampilkan pada gambar 1, guru mengungkapkan bahwa media tersebut belum mampu mempertahankan fokus belajar anak dalam durasi yang cukup panjang karena rangsangan visual maupun audionya masih terbatas. Sebaliknya, anak

menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika materi disampaikan melalui media digital yang menampilkan gambar bergerak, suara, dan aktivitas yang dapat diikuti secara langsung. Kondisi tersebut menjadi landasan dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia ke dalam satu kesatuan pembelajaran. Produk dikembangkan dalam bentuk 17 slide interaktif yang memuat materi mengenai pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap bagian materi dilengkapi ilustrasi, gambar, video, ikon, serta teks sederhana agar informasi lebih mudah dipahami oleh anak usia 5–6 tahun. Selain itu, media juga dilengkapi video kompilasi pakaian adat Nusantara yang dipadukan dengan lagu *Indonesia Tanah Air Beta* sehingga pengalaman belajar menjadi lebih hidup sekaligus membantu menumbuhkan ketertarikan anak terhadap keberagaman budaya Indonesia. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, produk terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai dasar penyempurnaan isi maupun tampilan media.

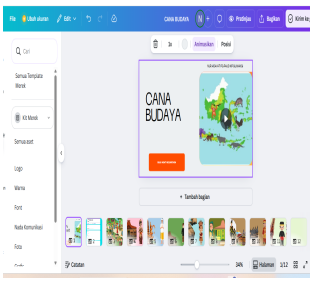
Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama CANA BUDAYA sebagai media interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak usia 5–6 tahun. Struktur media disusun secara bertahap melalui 17 slide sehingga anak dapat mempelajari tiga materi utama, yaitu pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dari berbagai wilayah di Indonesia secara berurutan. Penyampaian materi memanfaatkan perpaduan ilustrasi, foto, ikon, animasi, video, dan teks singkat yang saling melengkapi sehingga setiap informasi dapat disajikan secara lebih komunikatif. Penggunaan kalimat sederhana, ukuran huruf yang mudah dibaca, pemilihan warna yang kontras, serta tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak menjadi bagian penting dalam perancangan media ini. Sebagai pelengkap pembelajaran, disisipkan video kompilasi pakaian adat Nusantara yang diiringi lagu *Indonesia Tanah Air Beta* untuk memperkaya pengalaman belajar sekaligus menumbuhkan apresiasi anak terhadap kekayaan budaya bangsa.

Sebelum diterapkan pada kegiatan pembelajaran, CANA BUDAYA menjalani proses validasi untuk memastikan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Penilaian dilakukan oleh validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Evaluasi difokuskan pada kesesuaian materi, kualitas penyajian, desain visual, kemudahan pengoperasian, tingkat interaktivitas, serta aspek teknis lain yang berkaitan dengan penggunaan media. Seluruh hasil penilaian kemudian dirangkum sebagai dasar dalam menentukan tingkat kelayakan produk. Ringkasan hasil validasi dari masing-masing validator disajikan pada Tabel berikut.

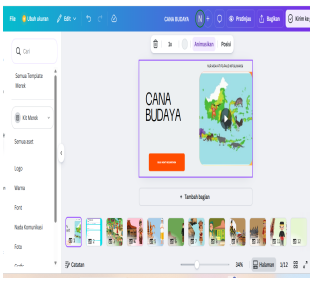
Merujuk pada hasil penilaian validator media yang disajikan pada Tabel 2, produk yang dikembangkan memperoleh nilai 32 dari total skor 35. Perolehan tersebut menghasilkan tingkat kelayakan sebesar 91,43% dan menempatkan media pada kategori sangat layak. Penilaian ini mengindikasikan bahwa komponen media, mulai dari penyusunan tampilan, penggunaan ilustrasi, pengaturan tata letak, kemudahan berpindah antarbagian, hingga unsur interaktifnya, telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi anak usia 5–6 tahun. Validator tidak hanya memberikan skor penilaian, tetapi juga memberikan sejumlah catatan untuk memperbaiki beberapa bagian pada tampilan maupun cara penyampaian materi. Catatan tersebut dijadikan acuan dalam melakukan penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan lebih sesuai dengan karakteristik pengguna dan lebih siap digunakan pada tahap implementasi berikutnya.

Jika hasil penilaian dari setiap komponen digabungkan, media CANA BUDAYA memperoleh nilai kelayakan rata-rata sebesar 92,86%. Persentase tersebut termasuk

dalam klasifikasi sangat layak**.** Hasil validasi memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, baik dalam ketepatan dan kesesuaian isi materi maupun dalam aspek media sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, CANA BUDAYA dinilai memenuhi kelayakan untuk dilanjutkan pada kegiatan uji coba. Perbaikan yang dilakukan setelah memperoleh catatan dari para validator menghasilkan produk yang telah disempurnakan. Tahap berikutnya dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media serta melihat sejauh mana CANA BUDAYA dapat mendukung kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal berbagai bentuk keberagaman budaya di Indonesia.



Gambar 2
Produk Awal Media Pembelajaran Berbasis Canva



Gambar 3
Produk Awal Media Pembelajaran Berbasis Canva



Gambar 4
Produk Awal Media Pembelajaran Berbasis Canva

Gambar 2 menggambarkan situasi pembelajaran sebelum media CANA BUDAYA digunakan. Kegiatan pengenalan budaya Indonesia pada saat itu masih mengandalkan buku, gambar cetak, dan penjelasan guru sehingga anak belum memperoleh pengalaman belajar yang memanfaatkan media digital secara interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran menggunakan Canva yang pada tahap awal ditampilkan pada Gambar 3**.** Produk awal kemudian memperoleh masukan dari ahli materi dan ahli media, terutama berkaitan dengan penyempurnaan isi, tampilan visual,

navigasi, dan penyajian materi. Hasil perbaikan menghasilkan produk akhir sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 4**.** Produk yang telah direvisi selanjutnya dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba sebagai bagian dari proses pengembangan media pembelajaran.

Keterlaksanaan produk kemudian diamati melalui uji coba terbatas yang melibatkan tujuh anak Kelompok B. Tahap ini dilakukan untuk melihat bagaimana media digunakan dalam situasi pembelajaran secara langsung sekaligus memperoleh gambaran awal mengenai respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan ketertarikan terhadap penyajian materi dalam CANA BUDAYA. Unsur visual bergerak, animasi, dan video tampak membantu mempertahankan perhatian anak selama materi disampaikan. Anak juga terlihat lebih terlibat ketika diminta menjawab pertanyaan maupun mengikuti instruksi yang diberikan guru. Materi budaya yang disusun secara berurutan memungkinkan anak mempelajari pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dari berbagai daerah melalui satu rangkaian kegiatan yang saling berkaitan. Dari sisi guru, keberadaan seluruh materi dalam satu media dinilai membantu mengorganisasi penyampaian pembelajaran sehingga kegiatan menjadi lebih praktis dan terarah. Secara keseluruhan, pelaksanaan uji coba awal memperlihatkan bahwa CANA BUDAYA dapat diterapkan dalam kegiatan pengenalan budaya dan memberikan respons pembelajaran yang positif dari peserta didik. Hasil tersebut menjadi pertimbangan untuk melanjutkan penggunaan produk pada tahap uji coba lapangan dengan jumlah peserta yang lebih banyak.



Gambar 5 Uji sekala kecil

Penggunaan produk pada tahap awal melibatkan tujuh peserta didik dari Kelompok B sebagai kelompok uji coba terbatas. Pelaksanaan kegiatan diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan CANA BUDAYA sebelum media diterapkan kepada jumlah peserta yang lebih besar. Selama kegiatan berlangsung, keterlibatan anak terlihat melalui beberapa aktivitas, seperti memperhatikan gambar, menyimak tayangan video, merespons pertanyaan yang diberikan guru, serta menyebutkan kembali nama pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional yang diperkenalkan melalui media. Respons tersebut memperlihatkan bahwa penyajian materi dalam bentuk digital dapat membantu anak mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung. Dari sisi pelaksanaan pembelajaran, guru menilai bahwa penggabungan berbagai materi budaya dalam satu media membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah diorganisasi dan kegiatan dapat berlangsung secara lebih terarah. Secara keseluruhan, hasil pengamatan pada kelompok uji coba memperlihatkan bahwa CANA BUDAYA dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk mengenalkan beragam budaya Indonesia kepada anak usia dini. Hasil uji coba ini selanjutnya menjadi dasar untuk menerapkan produk pada kelompok yang lebih besar.

Perbaikan media berdasarkan hasil uji coba skala kecil kemudian diikuti dengan pelaksanaan uji coba lapangan yang melibatkan 17 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Pembelajaran dilaksanakan dalam enam kali pertemuan untuk mengamati perubahan pemahaman dan keterlibatan anak selama menggunakan media CANA BUDAYA. Pada pertemuan awal, sebagian anak masih memerlukan bimbingan guru ketika mengikuti kegiatan dan menjawab pertanyaan. Namun, pada pertemuan-pertemuan berikutnya terlihat perkembangan yang semakin baik. Anak mulai berani menyampaikan jawaban, mengikuti instruksi dengan lebih mandiri, serta menunjukkan minat ketika mengamati materi budaya yang ditampilkan. Mereka juga mampu mengikuti aktivitas yang berkaitan dengan pengenalan budaya, seperti mengamati ciri pakaian adat, mengenali bentuk rumah adat, dan menirukan gerakan tarian tradisional yang disajikan melalui media.

Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan guru, penggunaan CANA BUDAYA memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia kepada anak. Penyajian informasi melalui perpaduan ilustrasi, foto, animasi, dan video membantu anak memahami materi secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Guru mengamati bahwa selama pembelajaran berlangsung anak lebih fokus memperhatikan materi, lebih aktif memberikan respons, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelum menggunakan media digital. Hasil tersebut menunjukkan bahwa CANA BUDAYA dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak usia dini.



Gambar 6 Uji Skala Besar



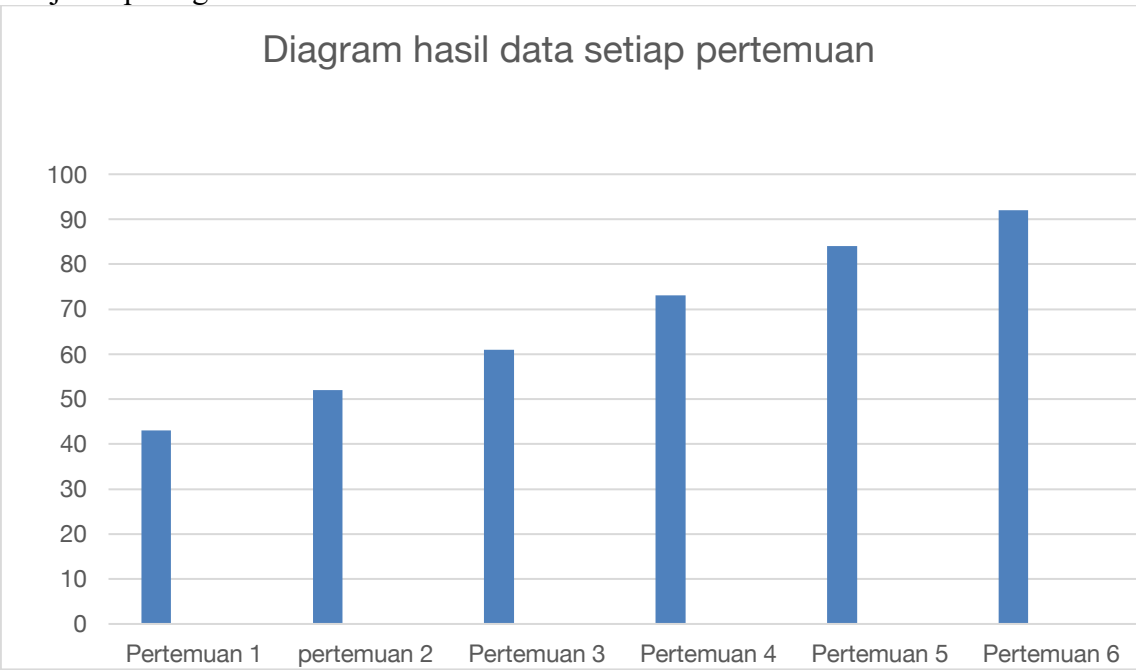
Gambar 7 Anak Menirukan Gerakan Tarian

Pelaksanaan uji coba lapangan media CANA BUDAYA dilakukan melalui enam kali pertemuan dengan melibatkan 17 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat perubahan keterlibatan anak serta perkembangan pemahaman mereka terhadap materi budaya Indonesia setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil observasi pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa sebagian

anak masih memerlukan bimbingan guru untuk memusatkan perhatian dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Anak juga masih tampak ragu ketika diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pakaian adat, rumah adat, maupun tarian tradisional.

Memasuki pertemuan kedua hingga pertemuan keenam, terlihat perubahan yang cukup nyata pada aktivitas belajar anak. Penyajian materi melalui ilustrasi, animasi, video, dan unsur visual lainnya membuat anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Mereka mulai berani menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, serta mengikuti setiap kegiatan yang diberikan. Pada beberapa aktivitas, anak mampu menyebutkan nama pakaian adat dan rumah adat dari daerah yang telah dipelajari, kemudian menirukan gerakan tarian tradisional yang ditampilkan pada media. Keaktifan anak selama pembelajaran juga meningkat karena mereka lebih sering memberikan respons terhadap pertanyaan maupun arahan yang diberikan guru.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengamatan, penggunaan media CANA BUDAYA memberikan perubahan positif terhadap proses pembelajaran pengenalan budaya Indonesia di kelas. Anak menunjukkan perhatian yang lebih baik, keterlibatan yang semakin tinggi, serta peningkatan kemampuan dalam mengenali berbagai unsur budaya yang diperkenalkan selama enam kali pertemuan. Dokumentasi pelaksanaan uji coba lapangan dan aktivitas anak ketika mengikuti pembelajaran ditampilkan pada Gambar 6 dan Gambar 7, sedangkan perkembangan hasil pengamatan pada setiap pertemuan disajikan pada grafik berikut.



Grafik 1 Hasil Pengamatan pada Setiap Pertemuan

Perubahan kemampuan anak selama enam kali pertemuan pembelajaran ditunjukkan pada diagram hasil observasi. Data tersebut memperlihatkan adanya peningkatan capaian belajar pada setiap pertemuan setelah media CANA BUDAYA digunakan secara berkelanjutan. Pada pertemuan pertama, sebagian besar anak masih memerlukan bantuan guru untuk mengenali materi budaya yang diperkenalkan serta belum banyak memberikan tanggapan ketika proses tanya jawab berlangsung. Memasuki pertemuan kedua dan ketiga, anak mulai lebih mudah mengenali materi yang disampaikan, memperhatikan penjelasan guru dengan lebih baik, dan menunjukkan keberanian untuk

menjawab pertanyaan sederhana mengenai budaya Indonesia. Perkembangan tersebut semakin terlihat pada pertemuan keempat hingga keenam. Pada tahap ini anak mampu mengikuti kegiatan dengan lebih mandiri, lebih tepat dalam mengenali contoh pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional, serta lebih aktif berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Pola peningkatan yang terlihat pada diagram menunjukkan bahwa penggunaan media CANA BUDAYA memberikan kontribusi positif terhadap proses pengenalan keberagaman budaya Indonesia pada anak usia dini.

Evaluasi yang dilakukan pada akhir rangkaian pembelajaran memperlihatkan bahwa 15 dari 17 anak telah mampu menyebutkan sedikitnya tiga contoh budaya Indonesia yang dipelajari selama kegiatan berlangsung. Sebagian besar anak dapat mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional yang ditampilkan dalam media. Selain itu, beberapa anak mulai mampu mengaitkan nama pakaian adat atau tarian dengan daerah asalnya secara sederhana ketika guru memberikan pertanyaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media CANA BUDAYA tidak hanya meningkatkan keaktifan anak selama proses belajar, tetapi juga membantu mereka memahami dan mengingat materi budaya Indonesia yang telah dipelajari.

Analisis Peningkatan Pemahaman Anak terhadap Nilai Budaya Nasional Berdasarkan Nilai N-Gain

Perubahan hasil belajar anak setelah menggunakan CANA BUDAYA dapat dilihat melalui hasil pengukuran pada tahap sebelum dan sesudah pembelajaran. Perolehan skor pada pengukuran awal tercatat sebesar 210, kemudian meningkat menjadi 484 pada pengukuran akhir dari skor ideal 544. Perhitungan menggunakan analisis N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,82, sehingga peningkatan tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Capaian ini menggambarkan adanya peningkatan pemahaman anak setelah mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Perkembangan tersebut tampak pada kemampuan anak dalam mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional, serta mengidentifikasi perbedaan budaya yang berasal dari beberapa daerah di Indonesia. Anak juga dapat mengikuti aktivitas yang terdapat dalam media, termasuk menirukan gerakan tari tradisional yang diperkenalkan selama kegiatan. Berdasarkan keseluruhan hasil pengukuran tersebut, CANA BUDAYA menunjukkan peningkatan nilai budaya nasional dengan menggunakan media pendukung sebagai media pembelajaran dalam membantu anak usia 5–6 tahun memahami keberagaman budaya Indonesia.

$$g = \backslash frac\{Posttest - Pretest\}\{Skor\ Maksimum - Pretest\}$$
$$g = \backslash frac\{484 - 210\}\{544 - 210\}$$
$$g = \backslash frac\{274\}\{334\}$$
$$g = 0{,}82$$

Selain analisis untuk meningkatkan kemampuan budaya nasional dengan menggunakan rumus nilai *N-Gain***,** hasil pembelajaran juga dideskripsikan berdasarkan capaian anak pada setiap indikator penguatan nilai budaya nasional. Penyajian data bertujuan memberikan informasi mengenai variasi kemampuan anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media CANA BUDAYA**.** Deskripsi tersebut meliputi skor terendah, skor tertinggi, nilai rata-rata, standar deviasi, dan varians sehingga karakteristik hasil belajar anak dapat terlihat secara lebih menyeluruh. Ringkasan statistik deskriptif pada setiap indikator ditampilkan pada Tabel 1 sebagai dasar untuk menggambarkan tingkat pencapaian kemampuan anak setelah penggunaan media.

Tabel 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Penguatan Nilai Budaya Nasional Anak Usia Dini

	N	Mini-mum	Maxi-mum	Mean	Std. Devia-tion	Variance
Anak dapat memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran	17	2	3	2.33	.291	.085
Anak dapat fokus selama pembelajaran	17	2	3	2.52	.171	.029
Anak aktif dalam mengikuti pembelajaran	17	2	3	2.59	.201	.041
Anak dapat memiliki kemampuan mengikuti instruksi	17	2	4	2.78	.331	.109
Anak dapat mengenal unsur budaya	17	2	3	1.94	.355	.126
Anak dapat mem-bedakan budaya daerah	17	2	3	2.25	.368	.135
Anak dapat menirukan gerakan tarian	17	1	4	2.78	.625	.391
Respon emosional/an-tusiasme anak	17	2	4	2.78	.491	.241
Valid N (listwise)	17					

Tabel 1 memperlihatkan bahwa kemampuan anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media CANA BUDAYA menunjukkan variasi pada setiap indikator yang diamati. Nilai rata-rata tertinggi diperoleh pada indikator kemampuan mengikuti instruksi, kemampuan menirukan gerakan tarian, serta antusiasme anak selama pembelajaran, yang masing-masing mencapai 2,78**.** Capaian tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui media digital mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih mudah mengikuti arahan guru dan terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Sementara itu, indikator pengenalan unsur budaya memperoleh nilai rata-rata 1,94**,** sehingga masih memerlukan penguatan melalui kegiatan belajar yang berkesinambungan. Secara umum, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media CANA BUDAYA memberikan pengalaman belajar yang mendorong partisipasi aktif anak sekaligus membantu mereka mengenali berbagai bentuk budaya Indonesia sesuai dengan tahap perkembangannya.

Perubahan yang terlihat selama penerapan CANA BUDAYA tidak hanya tercermin pada hasil pengukuran, tetapi juga pada respons anak selama kegiatan berlangsung. Anak semakin terlibat dalam proses pembelajaran dan menunjukkan kemampuan yang lebih baik ketika diminta mengenali berbagai bentuk budaya yang diperkenalkan melalui media. Pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dari sejumlah daerah dapat dikenali melalui aktivitas yang disajikan secara interaktif. Hasil pengamatan pada setiap pertemuan memperlihatkan perkembangan keterlibatan anak, sementara perhitungan N-Gain sebesar 0,82 memberikan gambaran bahwa peningkatan pemahaman berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media digital yang menggabungkan materi budaya dengan unsur visual dan aktivitas interaktif dapat

mendukung proses pengenalan budaya pada anak usia 5–6 tahun. Dengan capaian kelayakan produk serta peningkatan hasil belajar yang diperoleh, CANA BUDAYA dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran budaya di lingkungan PAUD dan hasilnya menjadi pijakan untuk pembahasan lebih lanjut mengenai temuan penelitian.

Pembahasan

Respons anak selama penerapan CANA BUDAYA memperlihatkan bahwa unsur multimedia dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dalam kegiatan pengenalan budaya. Anak memperoleh informasi tidak hanya melalui gambar, tetapi juga melalui animasi, video, suara, dan aktivitas yang mengharuskan mereka memberikan respons. Pola penyajian tersebut membuat anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan materi yang sedang dipelajari. Selama kegiatan, keterlibatan anak tampak ketika mereka menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi guru, serta mencoba menirukan gerakan tari yang ditampilkan melalui media. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa materi budaya dapat disampaikan melalui pengalaman yang melibatkan aktivitas melihat, mendengar, dan melakukan secara bersamaan. Bagi anak usia dini, pengalaman semacam ini memberikan bentuk pembelajaran yang lebih konkret dibandingkan penyampaian informasi hanya melalui penjelasan verbal. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki kesesuaian dengan temuan Winnuly et al., (2023) dan Agustina, (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dengan dukungan unsur visual dan interaktif dapat mendorong perhatian serta partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Perubahan keterlibatan selama kegiatan juga terlihat bersamaan dengan perkembangan kemampuan anak dalam memahami materi budaya yang diberikan. Pada akhir uji coba lapangan, sebagian besar peserta didik telah dapat mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional yang sebelumnya diperkenalkan melalui media. Beberapa anak bahkan mampu mengaitkan unsur budaya tertentu dengan daerah asalnya. Kemampuan tersebut dapat dipahami sebagai hasil dari penyajian informasi yang dilakukan secara bertahap dan berulang melalui beberapa bentuk representasi. Ketika suatu materi dapat dilihat dalam bentuk gambar, didengar melalui audio atau video, kemudian diikuti melalui aktivitas tertentu, anak memperoleh lebih dari satu pengalaman untuk mengenali informasi yang sama. Temuan ini sejalan dengan laporan Fauziah Asnur et al. yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai budaya Indonesia melalui penggunaan media berbasis Canva. Eliza et al., (2022) juga menjelaskan bahwa integrasi teknologi digital dengan materi budaya dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih dekat dengan konteks pengalaman anak. Sementara itu, Prahesti dan Fauziah, (2021) menemukan bahwa media interaktif yang membawa unsur budaya dapat membantu anak mengenali lingkungan sosial dan budayanya melalui keterlibatan yang lebih aktif. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian dan temuan terdahulu tersebut, CANA BUDAYA memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pengenalan budaya Indonesia yang memanfaatkan karakteristik belajar anak usia dini melalui pengalaman visual, audiovisual, dan interaktif.

Perkembangan pemahaman anak terhadap budaya Indonesia tidak hanya tampak dari hasil penilaian, tetapi juga terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika media CANA BUDAYA digunakan, anak menunjukkan keterlibatan melalui berbagai aktivitas, seperti mengamati ilustrasi pakaian adat dan rumah adat, memperhatikan video tarian tradisional, mendengarkan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, serta mempraktikkan gerakan tari yang ditampilkan. Kegiatan belajar yang memadukan pengamatan, pendengaran, dan praktik secara langsung membantu anak membangun pemahaman yang lebih nyata terhadap materi yang dipelajari. Penyajian budaya melalui

gambar, animasi, dan video memberikan pengalaman yang lebih konkret dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja sehingga anak lebih mudah mengenali dan mengingat informasi yang diperoleh. Hasil penelitian Agustina, (2023) serta Juannita dan Juannita dan Mahyuddin, (2022) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan menyimak dan keterlibatan anak usia dini selama kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa perpaduan unsur visual, audio, video, dan aktivitas interaktif pada media CANA BUDAYA mendukung proses anak dalam mengenali sekaligus memahami hubungan antara berbagai unsur budaya Indonesia dengan daerah asalnya.

Bagi guru, keberadaan CANA BUDAYA memungkinkan berbagai materi mengenai keberagaman budaya ditempatkan dalam satu sumber pembelajaran yang dapat digunakan secara berurutan. Informasi yang sebelumnya lebih banyak disampaikan melalui penjelasan verbal dapat dilengkapi dengan tampilan visual dan audiovisual berupa teks, foto, ilustrasi, animasi, serta video. Penggabungan berbagai bentuk informasi tersebut membantu guru mengatur penyampaian materi tanpa harus berpindah-pindah media ketika membahas pakaian adat, rumah adat, maupun tarian tradisional. Media juga dapat dijalankan menggunakan perangkat yang tersedia di lingkungan sekolah, seperti laptop, komputer, atau proyektor, sehingga penggunaannya tidak memerlukan perangkat khusus. Fleksibilitas tersebut memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan urutan dan cara penyajian materi dengan kondisi kegiatan belajar di kelas. Hasil ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Pujiarto et al., (2024) mengenai pemanfaatan Canva oleh pendidik PAUD dalam pengembangan media interaktif. Rasmani, (2023) turut menempatkan pemanfaatan media digital sebagai salah satu kebutuhan pembelajaran PAUD, meskipun keberhasilannya tetap berkaitan dengan kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar. Sementara itu, Nisrina et al., (2025) menunjukkan bahwa karakteristik Canva yang fleksibel dapat membantu guru menghasilkan penyajian materi yang lebih menarik. Dengan karakteristik tersebut, CANA BUDAYA dapat dipandang tidak hanya dari manfaatnya bagi peserta didik, tetapi juga dari kemudahan yang diberikannya kepada guru dalam mengorganisasi materi budaya.

Temuan penelitian juga memperlihatkan adanya hubungan antara bentuk penyajian media dengan keterlibatan anak selama proses pengenalan budaya. Anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi melalui kegiatan melihat, menyimak, memberikan respons, berdiskusi, hingga melakukan aktivitas yang berkaitan dengan materi budaya. Artinya, informasi mengenai budaya Indonesia tidak diterima hanya melalui penjelasan guru, tetapi disampaikan melalui rangkaian pengalaman belajar yang melibatkan anak secara langsung. Pola pembelajaran tersebut mendukung hasil penelitian Bian et al., (2024), Agustina, (2023), dan Berliana et al., (2024), yang sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, karakteristik interaktif CANA BUDAYA memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi ketika mengenali pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional sehingga materi budaya dapat dipelajari melalui aktivitas, bukan hanya melalui pemberian informasi.

Temuan mengenai kelayakan produk, respons selama uji coba, serta hasil analisis peningkatan memberikan gambaran bahwa CANA BUDAYA memiliki peluang untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif media pengenalan budaya bagi anak usia 5–6 tahun. Produk tidak hanya menyediakan materi budaya dalam bentuk digital, tetapi juga membantu guru mengemas materi tersebut dalam rangkaian pembelajaran yang lebih

terorganisasi. Posisi ini sejalan dengan pandangan Asmawati, (2021), Hafidhoh et al., (2023), dan Sholehah et al., (2023) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat memperluas bentuk pengalaman belajar anak dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kegiatan yang lebih kreatif serta interaktif. Dengan menggabungkan materi pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dalam satu media, CANA BUDAYA memberikan alternatif pemanfaatan teknologi digital yang diarahkan secara khusus pada pengenalan keberagaman budaya dan penguatan nilai budaya nasional dalam pembelajaran anak usia dini.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan menghasilkan cana budaya sebagai media digital yang mengemas pengenalan budaya indonesia ke dalam kegiatan belajar yang bersifat interaktif. materi yang diberikan mencakup pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional dari berbagai daerah, dengan penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia 5–6 tahun. penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. penerapannya pada kegiatan uji coba juga memperlihatkan respons belajar yang positif. sebanyak 15 dari 17 anak pada uji coba lapangan mampu menyebutkan sekurang-kurangnya tiga unsur budaya yang telah diperkenalkan dan mulai menunjukkan kemampuan menghubungkan beberapa bentuk budaya dengan daerah asalnya. perubahan capaian belajar tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan n-gain sebesar 0,82 yang termasuk kategori tinggi. temuan ini menunjukkan bahwa cana budaya dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran di paud untuk membantu anak mengenal keberagaman budaya indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih aktif sekaligus mendukung penguatan nilai budaya nasional.

REFERENSI

Agustina, U. E. E. R. S. W. N. E. N. J. J. Y. K. W. W. P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *Vol 7*, *No 1 (2023)*, 10–16. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3480/pdf

Aisyah, S., Sianturi, R., & Rahman, T. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Kearifan Lokal Jawa Barat Pada Anak Usia Dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 374–382.

Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 82–96.

Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 201–210.

Bian, Y., Lilianti, L., Sari, Y. P., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva For Education dalam membangun literasi digital di era Kurikulum Merdeka: Sebuah analisis studi pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, *6*(1), 1–11.

Eliza, D., Mulyeni, T., Budayawan, K., Hartati, S., Khairiah, F., & Permana, A. I. (2022). Pengembangan Teknologi Digital Cerita Sains Terintegrasi Kearifan lokal untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7069–7077.

Fatimah, F., Lestari, R., & Permata, N. E. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital untuk peningkatan pemahaman konsep budaya pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 19–30.

Hafidhoh, S. A., Drajati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Digital

Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, *4*(4), 2535–2541.

Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3300–3313.

Nisrina, N., Azzahra, A. Z., Zulya, G. S., Rahmah, A. S., Nuraeni, S., Santoso, S. A., Ardiyanti, D., & Farida, I. B. (2025). Desain Pembelajaran PAUD yang Menyenangkan dengan Media Interaktif Canva: Designing Fun Learning Activities for Early Childhood Education (PAUD) Using Canva Interactive Media. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, *5*(3), 105–113.

Pangesti, N. A., Muzaki, A., Respatiningsih, H., Saputri, D. A. N., & Wahyuni, N. (2024). PMP peningkatan kapasitas pemasaran usaha batik jumputan pada kelompok disabilitas desa bragolan, kabupaten Purworejo. *JURPIKAT*, *5*(1), 70–85.

Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif kearifan lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 505–512.

Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Wulansari, E. C., & Maimunah, M. (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*(1), 36–40.

Rasmani, U. E. E. (2023). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis website bagi guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(5), 6074–6084.

Sholehah, S. R., Rahmawati, A., Nabila, S., Rahmawati, I., Dewi, F., & Jati, A. G. (2023). Edukasi pembuatan media pembelajaran audio-visual berupa worksheet QR code menggunakan aplikasi canva dan vocaroo di TK mentari purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, *3*(1), 22–30.

Winnuly, W., Fauziah, P. Y., Triana, R. S., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> Https://Journal. Uny. Ac. Id/v3/Jpa)*, 36–48.

Yudha, R. P., & Hendrica, M. (2023). Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan Digital Story Telling di PAUD pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Indonesia. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu PendidikanYudha, R. P., & Hendrica, M. (2023). Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan Digital Story Telling Di PAUD Pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Di Indonesia. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(12), 9930–9933.*, *6*(12), 9930–9933.