

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

PAUD An-Nisa merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Lembaga ini menyelenggarakan proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, serta nilai moral dan agama sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran di PAUD An-Nisa masih menggunakan media konvensional seperti buku paket, lembar kerja sederhana, dan alat peraga manual. Media yang digunakan cenderung kurang variatif dari segi tampilan visual sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam penyusunan media pembelajaran masih sangat terbatas.

Guru menyampaikan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain digital dalam merancang media pembelajaran. Media ajar umumnya dibuat secara manual atau menggunakan sumber cetak yang tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, sistematis, dan mudah digunakan.

Melalui penelitian ini, peneliti memperkenalkan Canva sebagai alternatif media pembelajaran. Guru diberikan pendampingan dasar dalam penggunaan Canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan teks dan gambar, hingga proses

penyimpanan dan pencetakan hasil desain. Implementasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru dan 8 siswa. Seluruh siswa dalam kelas dijadikan subjek penelitian mengingat jumlah populasi yang terbatas. Penelitian dilaksanakan melalui tahap observasi, perancangan media, implementasi, serta evaluasi.

4.2 Hasil Penelitian Media Canva dalam Pembelajaran

Bagian ini memaparkan hasil penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung di PAUD An-Nisa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan Canva sebagai media informasi pembelajaran dapat memberikan perubahan terhadap proses belajar mengajar, khususnya pada anak usia dini. Hasil penelitian difokuskan pada kondisi sebelum penggunaan Canva, kondisi sesudah penggunaan Canva, tanggapan guru, serta kendala yang dihadapi selama proses penerapan media tersebut.

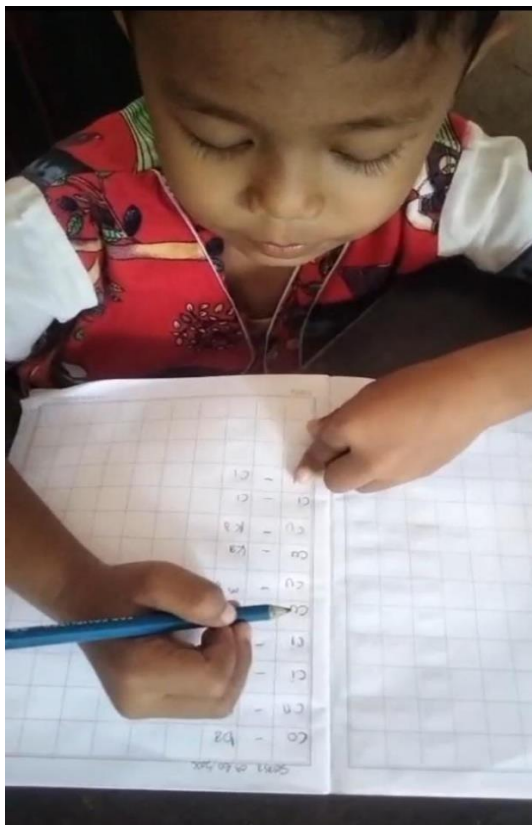
4.2.1 Kondisi Pembelajaran Sebelum Menggunakan Canva

Sebelum penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, proses kegiatan belajar mengajar di PAUD An-Nisa masih dilakukan dengan metode pembelajaran konvensional. Guru menggunakan buku tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam kegiatan tersebut, siswa diminta untuk menulis huruf dengan mengikuti contoh yang diberikan oleh guru pada buku tulis yang telah disediakan. Proses pembelajaran ini lebih berfokus pada

kegiatan menyalin huruf yang diberikan oleh guru sebagai latihan dasar bagi siswa dalam mengenal dan menulis huruf.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut, guru berperan aktif dalam membimbing siswa secara langsung. Guru memberikan arahan dengan menunjuk huruf yang harus ditulis oleh siswa di dalam buku tulis. Siswa kemudian menuliskan huruf tersebut menggunakan pensil sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran seperti ini masih sangat bergantung pada bimbingan langsung dari guru sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara sederhana dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku tulis menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Siswa hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru tanpa adanya media visual tambahan yang dapat membantu meningkatkan minat belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif.



Gambar 4. 1 sebelum menggunakan canva

Berdasarkan gambar di atas, terlihat seorang siswa sedang melakukan kegiatan belajar menulis huruf menggunakan buku tulis kotak dengan menggunakan pensil. Kegiatan tersebut merupakan salah satu bentuk latihan dasar dalam mengenal dan menulis huruf. Dalam proses ini siswa menuliskan huruf secara berurutan pada buku tulis yang telah disediakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran menulis.

4.2.2 Kondisi Pembelajaran Sesudah Menggunakan Canva

Setelah dilakukan penerapan Canva sebagai media informasi pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup terlihat dalam proses belajar mengajar di PAUD An-Nisa. Guru mulai menyusun materi pembelajaran menggunakan desain visual yang

menarik dengan memanfaatkan template, gambar ilustrasi, warna yang cerah, serta tata letak yang lebih terstruktur dan interaktif.

Media yang ditampilkan menjadi lebih variatif dan mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran dimulai. Anak-anak terlihat lebih fokus saat materi ditampilkan. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar dan terlihat lebih aktif ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan.

Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan sebelumnya. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga menunjukkan respon melalui interaksi verbal maupun non-verbal, seperti menjawab pertanyaan, menyebutkan objek yang ditampilkan pada media, serta berpartisipasi dalam diskusi sederhana yang dipandu oleh guru.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva sangat membantu dalam mempersiapkan materi yang lebih kreatif dan menarik. Dalam proses penerapan ini, peneliti tidak hanya memperkenalkan Canva sebagai media pembelajaran, tetapi juga melakukan pelatihan secara langsung kepada guru mengenai cara membuat desain media belajar menggunakan Canva. Pelatihan tersebut meliputi pengenalan fitur dasar, pemilihan template yang sesuai dengan materi anak usia dini, penggunaan elemen gambar dan teks, hingga cara menyimpan dan menampilkan hasil desain.

Melalui kegiatan pelatihan tersebut, guru memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain menjadi lebih memahami

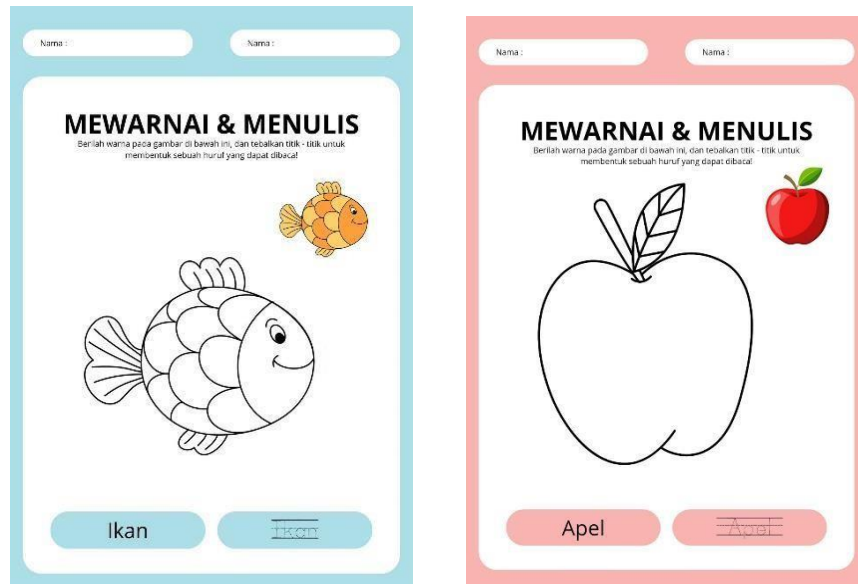
langkah-langkah pembuatan media yang menarik dan interaktif. Dengan adanya pendampingan dan praktik langsung, guru mampu secara mandiri membuat materi pembelajaran yang lebih variatif.

Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Canva dalam penelitian ini tidak hanya sebatas penggunaan media, tetapi juga mencakup proses pemberdayaan guru melalui pelatihan keterampilan digital. Dengan demikian, manfaat yang diperoleh tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Secara umum, setelah penggunaan Canva, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai tampilan visual yang berwarna dan ilustratif.

4.2.2.1 Dokumentasi Media Pembelajaran Berbasis Canva

Pada bagian ini disajikan dokumentasi proyek media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sebelum diterapkan di kelas. Media ini dirancang oleh peneliti bersama guru sebagai bentuk inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran.



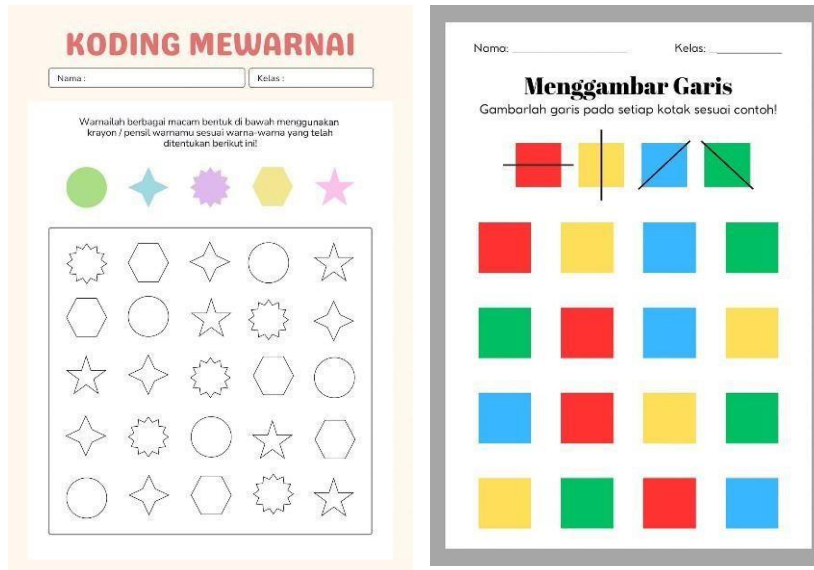
Gambar 4. 2 Media Mewarnai

Media pembelajaran mewarnai ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan menampilkan ilustrasi yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Desain dibuat dengan memperhatikan kerapian tata letak serta kemudahan siswa dalam mewarnai.



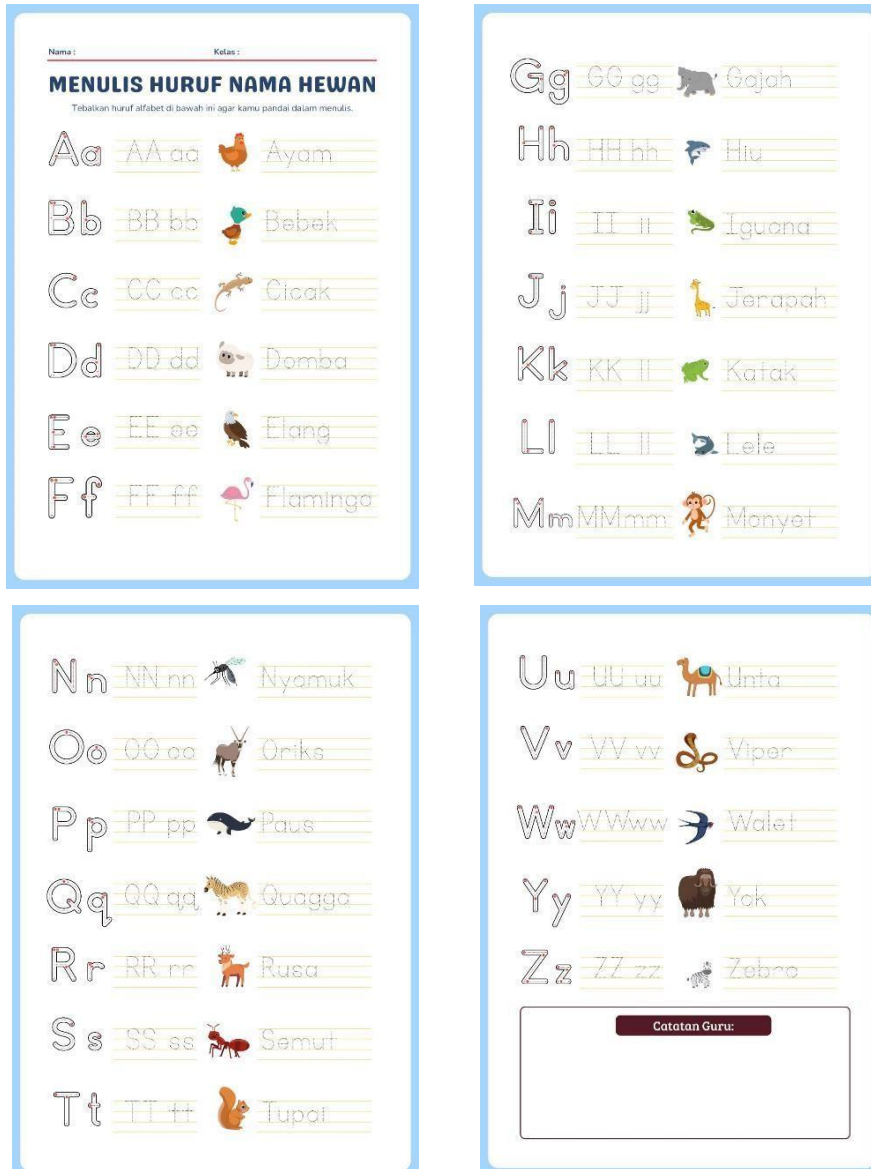
Gambar 4.3 Media Mengenal Angka dan Berhitung Sederhana

Media pada Gambar 4.3 digunakan untuk mengenalkan angka serta konsep berhitung sederhana kepada siswa. Setiap angka disertai dengan ilustrasi gambar sesuai jumlahnya sehingga membantu siswa memahami hubungan antara angka dan kuantitas secara konkret. Desain yang komunikatif dan tidak terlalu padat membantu siswa memahami konsep berhitung tanpa merasa terbebani.



Gambar 4. 4 Media Koding Sederhana Pola Warna dan Bentuk

Media pada Gambar 4.4 merupakan pengenalan konsep koding dasar melalui kegiatan mencocokkan warna dan pola sesuai contoh yang tersedia. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta kemampuan mengikuti instruksi secara sistematis. Meskipun masih dalam bentuk sederhana, aktivitas ini sudah memperkenalkan konsep pola dan urutan yang menjadi dasar dalam pembelajaran logika dan pemrograman di tingkat yang lebih lanjut.



Gambar 4. 5 Media Menulis Huruf

Media pada Gambar 4.1 dirancang untuk membantu siswa mengenal bentuk huruf sekaligus melatih kemampuan motorik halus melalui kegiatan menebalkan dan mewarnai. Huruf ditampilkan dengan ukuran yang jelas dan mudah dibaca, serta dipadukan dengan ilustrasi yang menarik agar siswa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan.



Gambar 4.6 Tampilan Media Video Cerita

Gambar di atas merupakan tampilan media pembelajaran berupa video cerita berjudul Kiko yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva. Media ini dirancang sebagai sarana penyampaian informasi pembelajaran bagi anak usia dini dengan memanfaatkan unsur visual yang menarik seperti penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi karakter, serta animasi sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak-anak.

Video cerita Kiko disusun dengan alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga anak-anak dapat mengikuti isi cerita dengan baik tanpa mengalami kesulitan. Selain itu, penggunaan tokoh dalam cerita juga bertujuan untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan. Penyajian materi dalam bentuk cerita diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Pengembangan media video ini juga mempertimbangkan aspek keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, dimana anak tidak hanya melihat, tetapi juga dapat memahami isi cerita melalui kombinasi antara teks, gambar, dan animasi yang ditampilkan. Dengan demikian, media video cerita Kiko dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta mendukung proses penyampaian informasi agar lebih efektif dan mudah diterima oleh anak usia dini.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media ini memberikan kemudahan bagi peneliti dalam mendesain tampilan video secara kreatif tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media

pembelajaran yang praktis, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya pada tingkat pendidikan anak usia dini.

4.2.2.2 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Canva

Pada bagian ini disajikan dokumentasi kegiatan pembelajaran setelah penggunaan Canva sebagai media informasi saat media Canva diimplementasikan di kelas PAUD An-Nisa. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperlihatkan secara langsung proses penggunaan media oleh guru serta respon siswa selama kegiatan berlangsung.



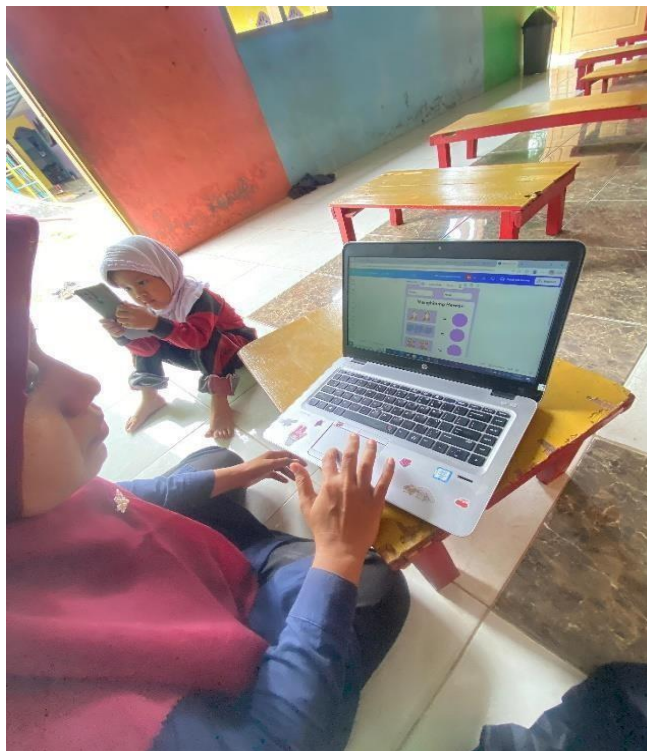
Gambar 4.7 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Canva

Gambar di atas menunjukkan kegiatan pembelajaran di kelas saat guru menyampaikan materi menggunakan media yang telah dirancang melalui aplikasi Canva. Terlihat guru memandu siswa dalam memahami materi dengan bantuan tampilan visual yang menarik dan terstruktur. Penggunaan media berbasis Canva membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana siswa tampak

lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa media digital yang telah dibuat benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran di PAUD An-Nisa.

4.2.2.3 Dokumentasi Pelatihan Guru Menggunakan Canva

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada guru dilakukan sebagai bagian dari proses implementasi media pembelajaran berbasis digital di PAUD An-Nisa. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman serta keterampilan praktis kepada guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.



Gambar 4.8 Pelatihan Guru Menggunakan Canva

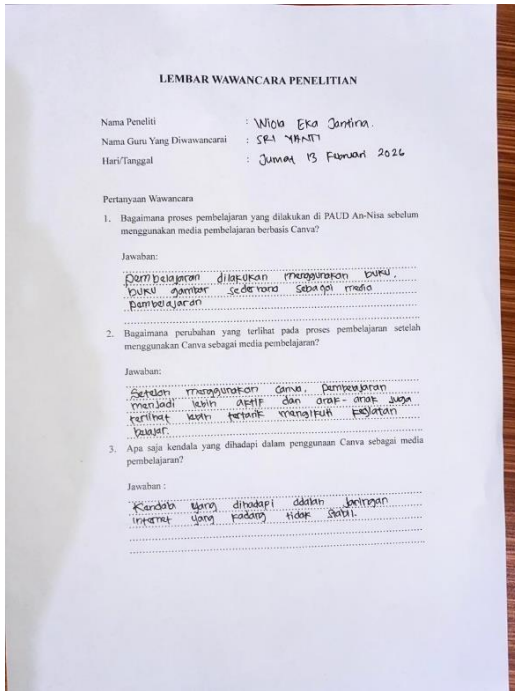
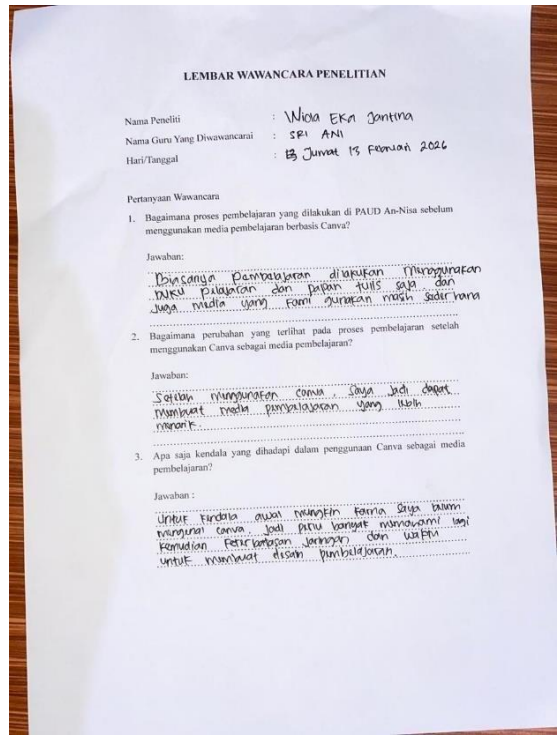
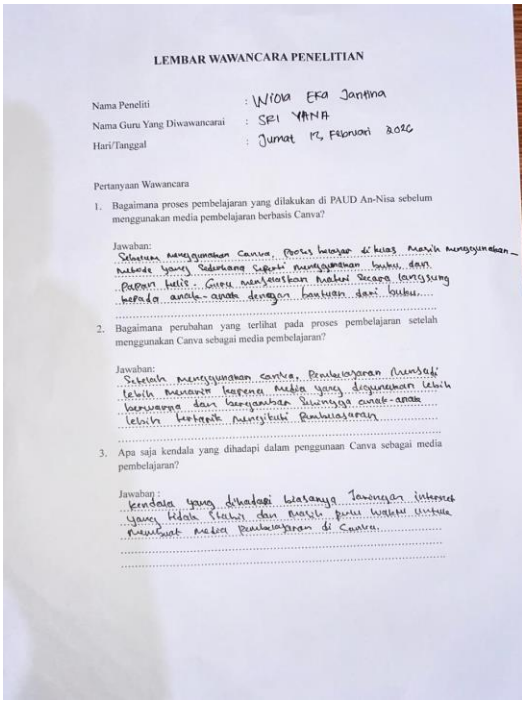
Gambar di atas menunjukkan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada guru PAUD An-Nisa. Dalam kegiatan pelatihan ini, peneliti memberikan pendampingan secara langsung mulai dari tahap membuka aplikasi Canva, memilih

desain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mengatur tata letak gambar, menambahkan teks, hingga menyesuaikan warna dan elemen visual agar lebih menarik. Guru diberikan kesempatan untuk mencoba sendiri setiap langkah pembuatan media sehingga proses pelatihan bersifat praktik langsung

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, guru menjadi lebih memahami cara membuat media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa penelitian tidak hanya berfokus pada implementasi di kelas, tetapi juga pada peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

4.2.3 Hasil Wawancara

Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di PAUD An-Nisa, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran sebelum menggunakan Canva, perubahan yang terjadi setelah penggunaan Canva, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada lima orang guru dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan minat belajar siswa. Dokumentasi lembar wawancara yang telah diisi oleh responden dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.9 Hasil Wawancara

Tabel 4. 1 Tabel Ringkasan Hasil Wawancara

No	Nama Responden	Proses pembelajaran sebelum Canva	Perubahan Setelah Menggunakan Canva	Kendala Penggunaan Canva
1	Sri Ani	Menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai media pembelajaran	Dapat membuat membuat media ajar menjadi menarik	Jaringan internet tidak stabil dan membutuhkan waktu desain
2	Sri Yana	Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku pelajaran	Media pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih antusias.	Keterbatasan jaringan internet dan waktu membuat media
3	Sri Yanti	Menggunakan buku dan papan tulis sebagai media utama pembelajaran.	Siswa lebih tertarik karena media pembelajaran lebih berwarna	Masi perlu belajar menggunakan fitur canva.

Berdasarkan tabel ringkasan hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang guru di PAUD An-Nisa, dapat diketahui bahwa sebelum menggunakan Canva proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana seperti buku pelajaran dan papan tulis. Media yang digunakan masih terbatas sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Setelah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, guru menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena media yang digunakan lebih kreatif, berwarna, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut membuat siswa terlihat lebih antusias dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun dalam penggunaannya masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet serta waktu yang diperlukan guru untuk membuat media pembelajaran menggunakan Canva.

4.1.1 Analisis Peningkata

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Sebelum penggunaan Canva, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang menarik secara visual. Setelah penggunaan Canva, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan fokus serta partisipasi siswa.

Peningkatan tersebut terlihat dari respon siswa yang lebih aktif, perhatian yang lebih terarah pada materi, serta suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, guru juga merasakan kemudahan dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih kreatif dan sistematis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai media informasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kualitas proses belajar mengajar di PAUD An-Nisa, baik dari segi penyampaian materi maupun keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan rumusan masalah ketiga mengenai kendala dalam penggunaan Canva, hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala yang muncul bersifat awal dan dapat diatasi. Faktor keterbatasan pengalaman guru serta kondisi jaringan internet menjadi tantangan pada tahap awal implementasi, namun tidak mengurangi efektivitas penggunaan media secara keseluruhan. Setelah melalui proses pembiasaan, guru mampu memanfaatkan Canva secara optimal sebagai media informasi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya, penggunaan Canva sebagai media informasi pembelajaran di PAUD An-Nisa menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Perubahan tersebut terlihat dari kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis digital.

Sebelum penggunaan Canva, proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan mengandalkan buku cetak dan penjelasan lisan guru. Metode ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif. Dari hasil observasi, siswa terlihat kurang fokus dan partisipasi mereka dalam pembelajaran masih terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan sebelumnya belum mampu memberikan rangsangan visual yang optimal bagi anak usia dini.

Setelah penerapan Canva, pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Media yang dirancang dengan tampilan visual menarik, warna yang cerah, serta ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa. Siswa terlihat lebih fokus, aktif merespon pertanyaan guru, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan.

Selain berdampak pada siswa, penggunaan Canva juga memberikan dampak positif terhadap guru. Melalui pelatihan yang dilakukan, guru memperoleh keterampilan baru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan variatif. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Canva tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Meskipun terdapat kendala pada tahap awal, seperti keterbatasan pengalaman guru dalam menggunakan aplikasi serta kondisi jaringan internet yang kurang stabil, kendala tersebut dapat diatasi melalui proses pelatihan dan pembiasaan. Setelah melalui proses adaptasi, guru mampu menggunakan Canva secara mandiri dan optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media informasi pembelajaran di PAUD An-Nisa efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dari segi keterlibatan siswa maupun pengembangan kompetensi guru. Hasil penelitian ini sekaligus menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya dan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

4.3 Jawaban atas Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, maka jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1. Implementasi Canva sebagai Sistem Informasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di PAUD An-Nisa**
Implementasi Canva dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan dan perancangan media pembelajaran, pelaksanaan pelatihan kepada guru, serta penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media dirancang menggunakan template, ilustrasi yang menarik, warna yang cerah, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, guru mampu

menggunakan serta mengembangkan media berbasis Canva secara mandiri dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Analisis Penggunaan Canva sebagai Media Informasi Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD An-Nisa

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah penggunaan Canva. Sebelum menggunakan media digital, pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang variatif. Setelah penerapan Canva, siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif dalam merespon pertanyaan guru. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan sebelumnya.

3. Kendala Teknis dan Non-Teknis dalam Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di PAUD An-Nisa

Kendala yang dihadapi pada tahap awal implementasi meliputi kurangnya pengalaman guru dalam menggunakan aplikasi Canva serta keterbatasan jaringan internet saat mengakses atau mengunduh desain. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pelatihan, pendampingan, serta praktik berkelanjutan. Seiring waktu, guru menjadi lebih terbiasa dan mampu memanfaatkan Canva secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar