

Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso

Zaenol Fajri¹, Ira Febriliana Dewi Riza², Himmatul Azizah³, Yulia Sofiana⁴, Ummami⁵,
Ayu Andila⁶

¹Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Nurul Jadid

Email: alfajri002@gmail.com

²Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid

Email: irafebriliana@gmail.com

³Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid

Email: himmatulazizah24@gmail.com

⁴Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid

Email: yuliasofiana53@gmail.com

⁵Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid

Email: umami138@gmail.com

⁶Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid

Email: ayuandila4@gmail.com

Abstract. *The implementation of education is an effort made by all educational components to realize and control the learning environment so that students can be helped in realizing their potential. Internal and external elements influence a student's potential development, one of which is the student's interest and motivation. Increasing interest and motivation to learn to improve learning results. One method of picking relevant media can boost the appeal and drive to learn. Using the Canva application to create visual learning media is an ideal medium for early childhood since the way it is made and the display elements or images reflect the character of early childhood. So, at PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso, this study will examine using visual learning media based on Canva applications to increase interest and motivation in early childhood learning. This study is qualitative and uses observation, interviews, and documentation to produce descriptive data about the facts in the field. Children learn more actively and enthusiastically when Canva application-based visual learning media is used because the Canva media display is appealing and contains appropriate images and colors that spark children's interest in learning. This interest is further fueled by children's high curiosity about the visual media, which prevents children from becoming bored after learning. It may be concluded that using Canva-based visual learning materials can help kids become more interested and motivated in their studies.*

Keywords : *Canva application; Interest; Motivation to Learn.*

Abstrak. *Pelaksanaan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola iklim pembelajaran agar anak didik dapat terbantu dalam proses pengembangan potensinya. Pengembangan potensi peserta didik dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal, salah satunya factor minat dan motivasi peserta didik. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara meningkatkan minat dan motivasi belajar. Minat dan motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan salah satu cara pemilihan media yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran visual berbantuan aplikasi canva merupakan media yang sesuai untuk anak usia dini, karena dilihat dari cara pembuatan dan fitur tampilan atau gambarnya sangat mencerminkan karakter anak usia dini. Sehingga penelitian ini akan membahas tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang memberikan data deskripsi tentang fakta lapangan dengan menggunakan*

instrument observasi, wawancara dan dokumentasi. Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar.

Kata Kunci : Media Canva; Minat; Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola iklim pembelajaran agar anak didik dapat terbantuan dalam proses pengembangan potensinya, yaitu proses tumbuh dan berkembang yang meliputi spek spiritual, melatih pengendalian diri, membentuk kepribadian, mengasah kecerdasan dan keterampilan social anak(Fajri, 2019a). Fungsi pendidikan untuk mengembangkan kompetensi anak dan membentuk kepribadian bangsa yang bermartabat sesuai semboyan bhineka tunggal ika. Pelaksanaan Pendidikan diimplementasikan ke dalam pembelajaran(Fajri, Baharun, et al., 2021). Pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi potensi anak supaya menjadi manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa, berkepribadian yang baik, sehat jasmani rohani, menjadi warga yang bertanggungjawab dan demokratis (Fajri Zaenol; Syaidatul Mukaroma, 2021; Kemendikbud, 2014). Pelaksanaan pembelajaran harus fleksibel dan bervariasi sesuai tuntutan standar pendidikan. Pembelajaran di PAUD, pendidikan dasar dan menengah harus dilakukan secara kooperatif, inspiratif, interaktif, inovatif dan menyenangkan bagi anak didik agar dapat berpartisipasi secara aktif, serta pelaksanaan pembelajaran ini harus memberikan waktu dan ruang yang cukup untuk berkreaitivassesuaian dengan karakteristik anak yaitu salah satunya berkaitan dengan bakat dan minat anak(Wulandari & Purwanta, 2020; Kemdikbud, 2003). Apalagi proses pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat Anak Usia Dini, guru harus faham tentang faktor yang dapat mempengaruhi kesuksesan siswa siswa dalam proses belajar mengajar. Secara umum ada dua factor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal(Tafonao, 2018). Untuk faktor internal bisa berupa gen, bakat, minat belajar, adanya motivasi dari dalam diri anak, perasaan, kemampuan dan pengalaman anak yang diporeh sebelum masuk kelas. Namun untuk faktor eksternal sendiri, bisa dipengaruhi oleh lingkungan anak, misalkan dari lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Faktor lingkungan sekolah bisa dipengaruhi oleh penerapan strategi belajar, pemilihan metode pembelajaran dan sebagainya.

Anak usia dini bagaikan kertas kosong, yaitu anak pada hakekatnya tidak memiliki kompetensi apapun sejak lahir, anak dianggap benar-benar belum bisa apa-apa (kosong) baik dari kemampuan berfikir abstrak dan nyata, baik dari kemampuan motoric halus dan kasar dan sebagainya. Sehingga Anak membutuhkan orang lain untuk mengisinya. Anak menjadi orang yang baik atau tidak tergantung dari stimulus yang mempengaruhinya, salah satu stimulus adalah factor lingkungan terutama guru dan orang tua(Rachmawati, 2020). Landasan ini memberi makna bahwa ternyata faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah merupakan factor pertama yang memberi pengaruh motivasi dan minat belajar anak usia dini(Fajri, 2019b). Dengan demikian peran guru dan orang tua tidak boleh hanya sekedarnya saja pada saat tumbuh kembang anak. Agar anak dalam proses tumbuh kembang dapat berjalan optimal, maka harus diberikan stimulus yang baik pula, yaitu guru atau orang tua harus mampu membangkitkan motivasi dan minat anak dalam belajar(Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief 2019; Putri 2015).

Proses belajar mengajar akan mencapai keberhasilan dalam sebuah proses belajar mengajar apabila dipengaruhi oleh beberapa factor seperti minat anak dalam belajar, adanya motivasi baik interen maupun eksteren, dan sebagainya. Minat bisa datang dari luar maupun dalam diri anak. Minat merupakan modal yang besar untuk keberhasilan dalam belajar(Heriyati, 2017). Tidak terkecuali dalam pebelajaran anak usia dini. Apabila anak usia dini memiliki minat belajar yang tinggi,

maka senantiasa akan memberikan dampak pada proses pembelajaran, salah satunya membangkitkan perhatian penuh dan motivasi belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Usman 2008; Sardiman, A 2007; Uno 2011). Minat belajar anak akan muncul dengan salah satu cara yaitu motivasi belajar, karena motivasi belajar juga akan berpengaruh berefek pada prestasi belajar. Motivasi berasal dari bahasa Latin *move* yaitu gerakan atau dorongan untuk bertindak. Menurut Lestyowati "Motivasi merupakan suatu proses menginisiasikan dan mempertahankan aktivitas untuk mencapai tujuan" (Lestyowati, 2020). Motivasi timbul dari luar dan diri dalam diri siswa. Uno (2014) menjelaskan dua jenis motivasi, yaitu Motivasi intrinsik merupakan motivasi dari dalam diri anak yang memandang sebuah aktivitas ada nilai dan kemanfaatannya. Contohnya jika anak mengerjakan tugas-tugas karena mereka senang mengerjakan tugas dan rasa suka atau senang timbung dari dalam diri anak. Yang kedua adalah motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi anak yang timbul karena faktor dari luar atau adanya rangsangan dari luar, misalkan anak mengerjakan tugas karena adanya dorongan atau pujian dari luar baik teman, guru ataupun orang lain.

Selain motivasi dan minat dalam mencapai kesuksesan belajar, salah satunya memanfaatkan media yang relevan dan menarik. Sehingga ketersediaan media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan siswa senang, semangat dan termotivasi untuk belajar. Fungsi dari media pembelajaran dapat memperjelas informasi materi yang dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Taiwo hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat tolak ukur guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat ditindak lanjuti kembali guna untuk meningkatkan prestasi siswa (Taiwo, 2009; Tafonao, 2018). Salah satu media yang cocok digunakan di Pendidikan anak usia dini menggunakan media canva. Canva merupakan sejenis fitur aplikasi yang bisa dioperasikan secara online dengan berbagai tampilan desain yang menarik menarik, seperti beberapa template dan fitur-fitur ada yang disediakan secara gratis dan ada juga yang disediakan secara berbayar, serta kategori-kategori yang diberikan di dalamnya juga bervariasi sesuai kebutuhan yang kita inginkan (Mila et al., 2021; Resmi' et al., 2021; Rahmatullah et al., 2020; Rahmayanti & Jaya, 2020). Dengan desain yang bervariasi dan menarik dapat dipilih dan dioperasikan sebagai media pembelajaran sehingga anak didik akan termotivasi dalam belajar. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh desain-desain lain seperti tema, font, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi (Hapsari & Zulherman, 2021). Guru juga dapat menggunakan Canva untuk membuat poster, flyer, brosur, termasuk untuk media pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021; Irsan dkk, 2021). Dengan memilih media pembelajaran berbantuan Canva diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran bagi siswa yang lebih menarik dan inovatif.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan sebelum melaksanakan penelitian di PAUD AL Muhaimin tanggal 24 Maret 2022 dengan salah satu guru dan kepala sekolah, didapatkan data bahwa anak dalam belajar masih belum maksimal. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar didapati siswa yang kurang memperhatikan Guru. Siswa kurang semangat dalam belajar. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan anak didik kurang berminat dalam belajar, sehingga motivasi untuk belajar sangat kurang. Sejalan dengan Putri bahwa siswa yang memiliki minat dan motivasi belajarnya kurang, maka akan berdampak pada kesulitan dalam menerima materi pembelajaran, sehingga prestasi hasil belajarnya juga akan rendah (Putri, 2015). Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso".

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian kualitatif yang memberikan data deskripsi atau penjelasan sesuatu yang berkaitan dengan fakta lapangan (Firthian & Putry, 2021). Penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso semester genab tahun pembelajaran 2021/ 2022. Penggunaan media Canva untuk

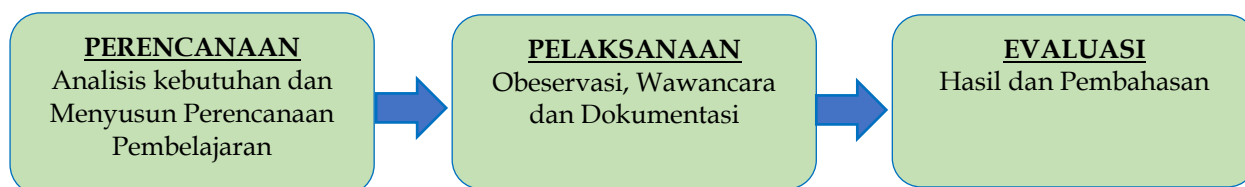
mengetahui peningkatan minat dan motivasi anak usia dini dalam belajar, maka peneliti perlu terlibat langsung dalam subjek penelitian. Media Canva yang digunakan adalah beberapa gambar/ desain/ grafis yang sesuai dengan materi pembelajaran dan dibuat sendiri oleh guru, yaitu hasil print out gambar berwarna yang diambil dari internet menggunakan aplikasi canva. Sehingga dengan cara ini, peneliti berinteraksi langsung dengan objek penelitian.

Lembar observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi merupakan teknik pengumpulan yang digunakan. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan data dari sumber langsung melalui komunikasi (Rahmina et al., 2020). Wawancara bisa dilakukan kepada guru atau beberapa beberapa siswa yang sesuai dengan data yang diinginkan. Observasi partisipan membuat data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dengan cara mengamati tiap Tindakan tingkah laku yang terjadi. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data rekaman kejadian, seperti foto, peninggalan tertulis dan lain-lain (Aristia et al., 2020).

Analisis data merupakan serangkaian kegiatan menemukan, mencatat dan merangkun dan melaporkan temuan sistematis, data yang dianalisis merupakan hasil wawancara, dokumen tasi maupun hasil observasi. Pelaksanaan analisis data ini bersamaan atau setelah pengumpulan semua data selesai.

Adapun pendekatan penelitian yang berjudul pemanfaatan media pembelajaran visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso menggunakan pendekatan penelitian survei lapangan untuk mengetahui langsung kegiatan pembelajaran di Lembaga penelitian. Adapun rencana pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan di bulan April 2022 di PAUD Al Muhaimin desa Pengarang Kecamatan Jambesari Darussalah Kabupaten Bondowoso. Sumber data penelitian ini bisa kepala sekolah, guru ataupun siswa yang ada di PAUD Al Muhaimin. Untuk dana pelaksanaan penelitian ini didapatkan dari dana hibah penelitian dari Universitas Nurul Jadid sebesar 3.000.000 (Tiga Juta Rupiah).

Tahapan penelitian yang akan kami laksanakan di PAUD Al Muhaimin tentang pemanfaatan media pembelajaran visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso, sebagai berikut:



Gambar 1. Alur penelitian

Sesuai dengan gambar 1. Alur Penelitian, maka pada tahap pertama adalah perencanaan, peneliti berdiskusi dengan guru menentukan komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian, terutama tentang apa yang ingin ditingkatkan, strategi dan metode pembelajaran serta media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru bersama-sama dengan peneliti menyusun perencanaan pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar menggunakan media canva. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, setelah itu dilakukan wawancara terhadap kepala sekolah, guru dan salah satu siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Dilanjutkan mengumpulkan bahan-bahan dokumentasi tentang hasil pembelajaran peningkatan minat dan motivasi belajar menggunakan media canva. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu pada tahap ini analisis hasil dan pembahasan dari pelaksanaan penelitian di PAUD AL Muhaimin yang selanjutnya diambil kesimpulannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di PAUD Al Muhaimin Desa pengarang Kabupaten Bondowoso, pada tahun pembelajaran 2021/ 2022 semester genap. Pelaksanaan penelitian memanfaatkan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini. Pembelajaran ini sudah dilaksanakan secara tatap muka antara guru dan siswa, penelitian ini dilakukan di kelas B dengan jumlah siswa 18 siswa anak usia dini. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso

Pembelajaran dilaksanakan hari Senin, 11 April 2022. Saat guru sebelum proses pembelajaran, guru harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan juga media yang akan digunakan guru dalam mengajar, yaitu media pembelajaran visual menggunakan aplikasi Canva. Pada saat masuk kelas, guru mengucapkan salam kepada semua siswa, dan siswa menjawab dengan kompak. Setelah itu, guru mengadakan tanya jawab kepada siswa-siswi tentang materi yang sudah pernah dipelajari, tanya jawab tentang kegiatan di rumah sebelum berangkat ke sekolah yaitu dengan tujuan untuk memfokuskan peserta didik sebelum masuk pembelajaran inti, serta, guru bersama siswa membuat yel-yel sebagai salah satu alternatif cara guru mengkondisikan dan membuat semangat siswa dalam belajar, Selanjutnya guru dengan suara yang jelas menyampaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan memperlihatkan media yang mau diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menampilkan media visual yang dibuat oleh guru menggunakan aplikasi Canva. Semua siswa memperhatikan media tersebut, banyak siswa yang bertanya “apa itu bu?” ada juga yang beratanya “untuk apa itu bu?”¹

Guru menampilkan gambar visual dengan mengadakan tanya jawab kepada siswa, “ayo anak-anak, kalian lihat gambar di depan ini merupakan gambar apa?”². Dengan semangat siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, bervariasi nada dan jawaban siswa, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis canva ini baru pertama kali diterapkan oleh guru tersebut, dan siswa sangat antusias serta membuat siswa penasaran tentang media atau pokok bahasan yang sedang dipelajari hari ini. Langkah selanjutnya guru memperjelas materi dengan menunjuk media visual yang sudah di pasang di depan kelas.

Pembelajaran ini dilaksanakan menggunakan bantuan proyektor yang sudah disediakan di kelas PAUD Al Muhaimin. Posisi duduk siswa PAUD Al Muhaimin diberi jarak dan memakai masker, karena masih dalam proses new normal dari bencana covid-19. Siswa-siswa tampak memperhatikan dengan sangat konsentrasi dan penasaran dengan tampilan media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Materi pembelajaran membahas tentang mengenal hewan, yaitu mengenal ciri-cirinya seperti anggota tubuh hewan terdiri dari apa saja, warnanya seperti apa, tempat hidupnya dimana dan lain-lain.

Guru menjelaskan materi sambil menunjuk gambar visual yang ada di depan, dengan cara melakukan tanya jawab dengan siswa siswi di PAUD Al Muhaimin. Siswa saling rebutan menjawab, ada yang menjawab pakai Bahasa Indonesia ada juga yang menjawab menggunakan Bahasa daerah Madura, seperti kata burung diganti dengan nama “manuk”, Gurunya tersenyum mendengarkan jawaban dari siswa tersebut, dan segera guru memperbaiki jawaban siswa yang kurang pas (manuk diganti dengan kata burung).

Siswa selain memperhatikan dan menjawab pertanyaan guru, siswa juga menulis ciri-ciri hewan tersebut. Setelah itu siswa diberikan kertas yang berisi gambar visual tentang mengenal

¹ Hasil observasi saat pembelajaran berlangsung di PAUD Al Muhaimin desa Pengarang Bondowoso, pada hari Senin 11 April 2022 jam 07.30 WIB

² ibid

hewan, selanjutnya siswa disuruh mewarnai, dengan tujuan agar siswa selain terampil membaca, menulis juga terampil mewarnai.

Secara umum berdasarkan hasil observasi dapat dijabarkan tahapan-tahapan pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso sebagai berikut: 1) Guru mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan media pembelajaran dan melakukan apersepsi, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 3), Mengajak anak untuk memperhatikan media visual yang ditampilkan menggunakan proyektor, menyebutkan/ menebak jenis hewan apa yang ada di depan serta mengajak membacanya, 4) siswa disuruh menulis/ melengkapi ciri-ciri hewan yang ada di depan kelas menggunakan tampilan proyektor, 5) guru mengarahkan dan mendampingi siswa mewarnai gambar hewan, 6) Pemberian kesempatan bertanya tentang hal materi yang masih belum difahami dan memberikan evaluasi kepada peserta didik, 7) Bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran, dan 5) Guru memberikan tindak lanjut serta motivasi belajar untuk selalu rajin belajar, tidak boleh menjadi anak pemalas dan suka menolong atau membantu orang tua dan teman. Strategi pembelajaran yang efektif akan berdampak pada pemberian solusi terbaik selama pelaksanaan pembelajaran untuk mensukseskan keterlaksanaan pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar (Fajri, Yasin, et al. 2021; Fajri et al. 2022). Secara keseluruhan hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media visual berbasis Canva didapatkan data 86,7% tergolong kategori sangat aktif, Penerapan penggunaan media visual berbasis canva memang sangat memberikan dampak signifikan terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran(Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, 2021).

2. Hasil wawancara kegiatan Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso

Sebelum pelaksanaan pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis Aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru PAUD tentang pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, pelaksanaan pembelajaran dan respon / aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa "siswa biasa-biasa saja dalam pembelajaran, siswa sering main sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga menyebabkan konsentrasi belajar kurang maksimal"³. Namun setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media visual menggunakan aplikasi canva yang ditampilkan dengan bantuan proyektor, maka "perhatian siswa menjadi lebih focus dan konsentrasi memperhatikan pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar yang berakibat pada hasil belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya"⁴.

3. Hasil dokumentasi kegiatan Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso

Sesuai hasil data dokumentasi, sebelum menggunakan media pembelajaran visual berbasis canva didapatkan data hasil belajar siswa kurang memuaskan, karena dokumen prestasi/ catatan harian hasil belajar siswa masih belum mencapai target perkembangan secara maksimal. Dalam catatan guru didapatkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan untuk focus dan kurang berminat dalam belajar. Namun setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media visual berbasis canva, didapatkan perubahan yang signifikan tentang semangat, minat dan motivasi belajar sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar yang memberikan efek terhadap peningkatan perkembangan belajar peserta didik.

³ Hasil wawancara dengan Guru PAUD Al Muhaimin hari Selasa, 5 April 2022 jam 10.00 WIB

⁴ Ibid, Rabu 13 April 2022 jam 08.00 WIB

B. Pembahasan

Harapan dari semua pelaksanaan pembelajaran adalah untuk membantu proses perkembangan peserta didik secara maksimal, mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuan Pendidikan secara umumnya. Sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran di PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kanupaten Bondowoso bertujuan membentuk anak didik yang bermoral dan beragama, berbakti kepada orang tua dan guru, menjadi anak yang cerdas lahir dan batin, mampu berinteraksi dengan keluarga, teman dan masyarakat. Tujuan tersebut akan tercapai jika pengelolaan Pendidikan khususnya pengelolaan pembelajaran di kelas sudah berjalan dengan lancar. Untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang baik dan lancar, maka guru dituntut harus mampu Menyusun dan merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, sehingga anak akan termotivasi dalam belajar yang berakibat pembelajaran akan menjadikan pembelajaran bermakna, yaitu siswa dalam belajarn termotivasi dan berminat untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Ini adalah salah satu hasil dokumentasi tentang tampilan kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media visual berbasis canva.



Gambar 1. Proses pembelajaran menggunakan media visual berbasis Canva





Gambar 2. Salah satu tampilan media visual berbasis Canva

Pembelajaran Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar, hal ini disebabkan oleh tampilan media yang menarik, menggunakan gambar dan warna-warna yang sesuai dan menarik pada peserta didik, rasa ingin tahu anak tentang gambar/ media visual tersebut sangat tinggi, anak suka dengan tampilan-tampilan gambar yang ada pada media pembelajaran, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran. Anak mudah menjawab pertanyaan dari guru, karena pada umumnya materi-materi yang disampaikan adalah materi yang paling dekat dengan kehidupan anak, dan selanjutnya diperluas dengan materi yang tidak ada dilingkungan anak dengan tujuan yaitu agar anak bisa mengetahui dan menambah pemahaman tentang materi (jenis hewan) tidak hanya yang ada di sekeliling tempat tinggal siswa, seperti harimau dan gajah yang tidak ada dilingkungan siswa.

Sesuai hasil wawancara terhadap salah satu guru PAUD AL Muhaimin, bahwa Guru NS⁵ yang mengajarkan tentang materi mengenal hewan, yaitu:

"Dalam penerapan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva ini, merupakan salah satu cara terbaik guru untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar, siswa lebih aktif dan penasaran tentang materi yang disampaikan menggunakan bantuan media tersebut, semua siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab tentang materi yang disampaikan menggunakan bantuan media yang ada di depan kelas. Bahkan siswa menginginkan setiap pembelajaran menggunakan media canva yang ditampilkan dengan bantuan proyektor, siswa merasa senang dan tidak jenuh dalam belajar, yang disebabkan oleh tampilan-tampilan gambar dan warna yang menarik bagi siswa". Sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu bahwa anak PAUD masih dalam tahap mengenal, memahami, membaca dan menulis permulaan suatu materi berdasarkan minat dan motivasi belajar yang diaplikasikan dalam memilih sesuatu berdasarkan kesukaan peserta didik, maka guru harus mampu Menyusun strategi pembelajaran termasuk pemilihan materi dan media yang relevan dengan bakat dan minat peserta didik (Mila et al. 2021; Fajri, Baharun, et al. 2021; Fajri 2019b).

⁵ Hasil wawancara dengan Guru NS (inisial) yang mengajar dikelas PAUD AL Muahaimin Rabu, 13 April 2022 jam 10.00 WIB.

Wawancara kepada salah satu peserta didik⁶ di PAUD Al Muhaimin, dengan didapatkan hasilnya, bahwa "saya suka dengan gambar yang ada di depan kelas tadi, gambarnya lucu, warnanya juga saya suka, dan kalo bisa setiap pembelajaran menggunakan seperti tampilan gambar yang tadi". Dapat disimpulkan, bahwa peserta didik lebih menyukai dan memahami materi pembelajaran yang disajikan menggunakan bantuan media, apalagi media yang digunakan sangat menarik dan disusun sesuai karakteristik materi dan peserta didik.

Sesuai karakteristik anak usia dini masih dalam tahap perkembangan *golden age*, maka dalam mengajarkan anak guru harus benar-benar selektif dalam memilih strategi dan media yang relevan untuk membantu perkembangan anak didik, yaitu sebagai berikut:

- A. Implementasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso
 - a. Seorang guru harus memiliki perencanaan yang baik, salah satunya menentukan factor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Ningrum, bahwa guru sebagai ujung tombak untuk menentukan baik tidaknya iklim kelas (Ningrum, 2009).
 - b. Rencana pembelajaran selaras dengan materi, media serta karakteristik siswa.
 - c. Adanya pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, sharing dan bertanya tentang hal materi yang dipelajari. Sesuai dengan pendapat Ramadhani, bahwa pemberian kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dan bertanya dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Ramadhani, 2018).
 - d. Motivasi atau reward sangat dibutuhkan dalam setiap pembelajaran, agar siswa menjadi berminat dan termotivasi.
 - e. Kemampuan guru dalam memilih dan memilah strategi, materi, dan media pembelajaran yang baik
- B. Kelebihan dan kekurangan Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso, yaitu:
 - a. Kelebihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva
 - 1) Media yang disusun menggunakan aplikasi canva sangat menarik, memiliki pilihan fitur/gambar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Sehingga anak menjadi penasaran dan termotivasi untuk belajar.
 - 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, karena tidak semua materi nyata dapat di bawa ke dalam kelas, seperti materi hewan Harimau, cukup ditampilkan dalam media visual.
 - 3) Objek materi yang tidak bisa di bawa ke dalam kelas dapat dimanipulasi dengan menggunakan media visual berbasis canva. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
 - 4) Media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, sesuai dengan bakat dan minat anak dapat membantu perkembangan peserta didik terutama tentang pemahasaan anak terhadap materi yang dipelajari.
 - b. Kekurangan Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva
 - 1) Tidak semua guru mampu Menyusun media pembelajaran menggunakan media Canva.
 - 2) Kemampuan mengelola waktu dan strategi pembelajaran secara efektif dan efisien. Karena jika guru tidak mampu mengatur waktu, maka pembelajaran menjadi tidak terkontrol dan sulit mencapaintujuan pembelajaran secara efisien
 - 3) Tidak semua guru harus mampu memilih dan memilah media yang sesuai dengan materi. Maka sesuai dengan pendapat Ormrod, salah satu keterampilan guru adalah cara

⁶ Hasil wawancara dengan salah satu siswa PAUD Al Muhaimin, pada hari Senin, 11 April 2022 jam 10.00 WIB.

memilih dan memilah media dan materi sejalan dengan kebutuhan atau perkembangan anak didik(Ormrod, 2008).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran, dengan Langkah-langkah persiapan guru sebelum proses pembelajaran harus mampu menyusun perencanaan pembelajaran sesuai materi, media, karakteristik peserta didik, serta guru harus mampu memperhatikan factor-faktor pendukung dan kendala proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk kolaborasi, konfirmasi dan bertanya tentang materi yang dipelajari. Guru juga harus memiliki kemampuan dalam memilih dan memilah materi dan media pembelajaran yang relevan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk factor pendukungnya adalah pembuatan media menggunakan aplikasi canva sangat menarik, sesuai dengan minat belajar dan perkembangan peserta didik, mempermudah guru dalam penyampaian materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak yang berakibat pada peningkatan prestasi belajar anak. Selain factor pendukung maka ada juga factor penghambat, yaitu tidak semua guru mampu mengoperasikan aplikasi canva, Guru harus mampu manajemen waktu dan pengelolaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Celengan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD A. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 16–25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v1i2.33>
- Fajri, Z. (2019a). Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *JURNAL IKA PGSD UNARS*, 7(2), 1–10.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/478>
- Fajri, Z. (2019b). Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/ MI. *JURNAL IKA PGSD UNARS*, 7(2), 46–55. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/477>
- Fajri, Z., Baharun, H., Muali, C., Shofiatun, Farida, L., & Wahyuningtiyas, Y. (2021). Student's Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012178>
- Fajri, Z., Toba, R., Muali, C., Ulfah, M., & Zahro, F. (2022). The Implications of Naturalist Illustration Image Media on Early Childhood Learning Concentration and Motivation. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3278–3290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2092>
- Fajri, Z., Yasin, M., Masykur, M., & Adi Putra, M. W. (2021). PKM Penyuluhan Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 493–508. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2756>
- Fajri Zaenol; Syaidatul Mukaroma. (2021). Pendidikan Akhlak Perspektif Al Ghazali Dalam Menanggulangi Less Moral Value. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 31–47.
<https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1964>
- Firthian, R., & Putry, D. . (2021). Penciptaan Ilustrasi Prabu Siliwangi sebagai Media Pelestarian Budaya dan Sejarah di Jawa Barat. *Paravisual: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 1(1), 1–8.
- Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief, M. (2019). Strategi motivasi belajar dan minat belajar bahasa arab. *Tawazun Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1 (Juni 2019, e-ISSN: 2654-5845)), 112–127.
<http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TAWAZUN>

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, F. R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JURNAL ABDIDAS*, 2(6), 1412–1417.
- Kemdikbud. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. <http://dikdas.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2013/11/uu-nomor-20-%0Atahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional.pdf>. Diakses pada 13 November 2016 Pukul 08.20
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(137).
- Lestyowati, J. (2020). Metode Storytelling : Peningkatkan Motivasi Perilaku Antikorupsi. *INTEGRITAS: Jurnal Antikorupsi*, 6(1), 125–139.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- Ningrum, E. (2009). *Kompetensi Profesional Guru dalam Konteks Strategi Pembelajaran*. BUANA NUSANTARA.
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Erlangga.
- Putri, D. T. N. dan G. I. (2015). Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 1(2), 118–124.
- Rachmawati, Y. (2020). Pengembangan Model Etnoparenting Indonesia pada Pengasuhan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1150–1162.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.706>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 6271–6279.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Rahmina, W., Nurtiani, A. T., & Amelia, L. (2020). Analisis Kegiatan-Kegiatan Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok A di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1). <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/51>
- Ramadhani, D. (2018). PENGARUH INTERAKSI GURU — SISWA DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR EKONOMI SISWA Diantyastuti Ramadhani. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(6), 524–532.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taiwo, S. (2009). Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 8(1 Article 8), ISSN: 1303-6521.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.

- Usman, U. (2008). *Meningkatkan Motivasi Belajar*. Grasindo.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>