

Penggunaan Aplikasi Canva (Coding Warna) dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Tk Darul Ibnu Mazid Padaherang

Syaripah Aliyah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi
Pangandaran ;syaripahaliyah@stittnualfarabi.ac.id

Abstract:

This study aims to describe the planning, implementation, and evaluation of the use of the canva application with the color coding method in creating learning media at Darul Ibnu Mazid Kindergarten in Padaherang. The focus of this study is how digital technology can help early childhood learn to recognize vowels (A, I, U, E, O) in a more enjoyable and developmentally appropriate way. The approach used is qualitative with descriptive methods. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed based on three stages: planning, implementation, and evaluation of learning.

The research was conducted at a preschool and early childhood education institution (PAUD), and the results can serve as a reference for teachers in utilizing the canva app with the color-coding method to create engaging learning media. The sunflower media with colored petals created using canva increased children's enthusiasm for learning, made them more active, and assisted teachers in introducing vowels. Evaluation results showed that most children developed as expected, and some even developed very well. This research offers a new innovation: combining the canva app with the color-coding method in early childhood literacy learning. This study differs from previous research in that it focuses on using color to help children recognize vowels in a visual and fun way.

Keywords: Canva, Color Coding, Learning Media

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan aplikasi canva dengan metode coding warna dalam pembuatan media pembelajaran di TK Darul Ibnu Mazid Padaherang. Fokus penelitian ini adalah bagaimana teknologi digital dapat membantu anak usia dini belajar mengenal huruf vokal (A, I, U, E, O) dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan mereka. Pendekatan yang digunakan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis berdasarkan tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Penelitian dilakukan di satu lembaga PAUD dan hasilnya dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memanfaatkan aplikasi canva dengan metode coding warna untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Media bunga matahari dengan kelopak berwarna yang dibuat menggunakan canva dapat meningkatkan semangat belajar anak, membuat mereka lebih aktif, dan membantu guru

Excellent :
Journal Of Islamic Studies

Vol 2 No 2, November 2025

Hal : 445-451

Received: 18 Agustus 2025
Accepted: 20 Agustus 2025
Published: 30 November 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors.
Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

dalam mengenalkan huruf vokal. Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar anak sudah berkembang sesuai harapan bahkan ada yang berkembang sangat baik. Penelitian ini menawarkan inovasi baru, yaitu menggabungkan aplikasi canva dengan metode coding warna dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus pada penggunaan warna untuk membantu anak mengenali huruf vokal dengan cara visual dan menyenangkan.

Kata Kunci: Canva, Coding Warna, Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Guru di era digital dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi guna menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Harahap & Eliza, 2022). Anak usia dini cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman konkret yang divisualisasikan dalam bentuk gambar, warna, maupun simbol yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar anak sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain grafis yang praktis dan menarik, sehingga memungkinkan guru untuk menyusun media pembelajaran dengan lebih cepat, mudah, dan tetap estetik. Canva juga memberi ruang kreativitas yang luas karena mampu mengombinasikan teks, gambar, warna, audio, maupun video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Wijaksono & Prima, 2022). Hal ini tentu menjadi peluang besar bagi guru PAUD untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Tanjung & Faiza, 2019).

Dalam konteks pembelajaran literasi awal, khususnya pengenalan huruf vokal, anak sering kali mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengingat huruf. Salah satu strategi yang dapat membantu adalah dengan metode coding warna, yaitu pemberian kode warna tertentu pada setiap huruf vokal. Misalnya huruf A diberi warna merah, I warna hijau, U warna ungu, E warna kuning, dan O warna biru. Dengan asosiasi warna ini, anak lebih mudah mengingat huruf karena melibatkan aspek visual sekaligus memperkuat daya ingat (Rahmawati et al., 2024).

Al-Quran menggambarkan semangat menuntut ilmu melalui kisah Nabi Musa yang meminta untuk belajar ilmu yang benar dari seorang guru yang lebih tahu yang tercantum dalam QS. Al-Kahfi: 66.

"Musa berkata kepada Khidhr, 'Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?'" (QS. Al-Kahfi: 66)

Kisah ini menunjukkan nilai penting belajar dari sumber yang benar dan berkompeten sebagai bagian dari proses pendidikan yang efektif. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan aplikasi Canva dengan metode coding warna sebagai media pembelajaran anak usia dini merupakan wujud nyata dari usaha mencari dan mengajarkan ilmu dengan cara yang inovatif, kreatif, dan sesuai perkembangan zaman. Pendekatan ini selaras dengan nilai Islam tentang prioritas belajar secara berkelanjutan dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran, baik untuk meningkatkan kreativitas guru maupun mempermudah pemahaman siswa terhadap materi (Tanjung & Faiza, 2019; Wijaksono & Prima, 2022). Namun, penelitian yang secara khusus mengombinasikan canva dengan metode coding warna, terutama dalam pembelajaran pengenalan huruf vokal di pendidikan anak usia dini, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi penggunaan aplikasi canva dengan coding warna dalam pembelajaran di TK Darul Ibnu Mazid Padaherang.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggali secara mendalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan aplikasi canva dengan metode coding warna dalam pembelajaran pengenalan huruf vokal. Lokasi penelitian adalah TK Darul Ibnu Mazid, Desa Padaherang, Kecamatan Padaherang, Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat. Penelitian dilakukan dengan subjek guru kelas, kepala sekolah dan 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, serta lembar dokumentasi berupa foto kegiatan, RPPH, dan hasil karya anak. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi untuk mencatat proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan kepala sekolah mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi media canva berbasis coding warna, dan dokumentasi untuk memperkuat bukti penelitian. Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi teknik,

sumber, dan waktu sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data untuk memilih data yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berulang untuk memperoleh temuan yang valid.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran pengenalan huruf vokal di TK Darul Ibnu Mazid Padaherang dilakukan secara sistematis melalui penyusunan RPPH yang memuat identifikasi tema, tujuan, langkah kegiatan, media, serta instrumen penilaian. Guru menyiapkan media pembelajaran utama berupa desain bunga matahari menggunakan aplikasi canva, dengan setiap kelopak berisi huruf vokal yang diberi kode warna berbeda: A merah, I hijau, U ungu, E kuning, dan O biru. Perencanaan ini memperlihatkan bahwa guru tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memperhatikan aspek menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Temuan ini mendukung pendapat Wijaksono dan Prima (2022) bahwa canva dapat membantu guru menyusun media pembelajaran yang kreatif, praktis, dan mudah digunakan untuk kebutuhan kelas.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dalam tiga bagian, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal dimulai dengan apersepsi, di mana guru menanyakan huruf yang sudah dikenal anak sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki anak dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru memperkenalkan media bunga matahari hasil desain canva dengan kelopak berwarna. Pada kegiatan inti, guru mencontohkan cara menyebutkan huruf sambil menunjuk warna pada kelopak bunga. Anak-anak kemudian diminta untuk menirukan dan melakukan kegiatan mewarnai sesuai kode warna yang sudah ditentukan. Observasi di kelas menunjukkan bahwa anak-anak tampak antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan bersemangat dalam mengikuti instruksi guru. Ketika guru menunjukkan kelopak berwarna merah, anak-anak secara serempak menjawab "A!", yang menandakan adanya keterlibatan visual, verbal, dan motorik sekaligus. Hal ini selaras dengan teori Edgar Dale dalam *Cone of Experience*, bahwa semakin banyak indera yang digunakan dalam proses belajar, maka semakin tinggi kemungkinan pengetahuan dapat dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Selain itu, hasil observasi juga mencatat bahwa metode coding warna membantu anak yang sebelumnya kesulitan membedakan huruf vokal. Misalnya, seorang anak yang awalnya sering tertukar antara huruf “U” dan “O”, setelah mengikuti pembelajaran dengan media canva mampu membedakan keduanya dengan mengingat bahwa huruf “U” diberi warna ungu sedangkan huruf “O” berwarna biru. Data ini diperkuat dengan hasil wawancara guru kelas yang menyatakan: *“Anak-anak lebih cepat tangkap kalau ada warna. Mereka suka bilang ‘A itu merah bu guru, U itu ungu’, jadi lebih gampang mengingatnya.”* Hal ini sesuai dengan penelitian Rahmawati et al. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan kode warna dalam pembelajaran literasi dapat meningkatkan daya ingat anak karena melibatkan kemampuan visual sebagai salah satu stimulus utama dalam belajar.

Evaluasi hasil belajar dilakukan menggunakan penilaian autentik sesuai dengan standar PAUD yang mencakup kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Aspek yang dinilai mencakup kemampuan mengenali huruf vokal, ketepatan mewarnai kelopak bunga sesuai kode, keterampilan membedakan bentuk huruf, dan kemampuan mengingat urutan huruf vokal. Dari 15 anak, sebanyak 6 anak mencapai kategori BSB, 7 anak berada pada kategori BSH, sementara 2 anak masih pada kategori MB. Catatan guru menunjukkan bahwa anak yang masih berada pada kategori MB membutuhkan penguatan berulang, khususnya dalam membedakan huruf yang sering tertukar. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun mayoritas anak telah mengalami peningkatan, diperlukan strategi penguatan tambahan untuk anak-anak tertentu agar perkembangan mereka lebih optimal.

Selain dari hasil observasi dan evaluasi, wawancara dengan kepala sekolah juga menguatkan bahwa inovasi penggunaan canva berbasis coding warna memberikan kontribusi nyata bagi mutu pembelajaran. Kepala sekolah menuturkan: *“Media seperti ini sederhana tapi menarik. Anak-anak jadi lebih senang belajar, guru juga lebih kreatif karena terbiasa memakai teknologi.”* Ucapan ini menegaskan bahwa media digital tidak hanya bermanfaat bagi anak, tetapi juga mendorong guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Tanjung dan Faiza (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian

ini membuktikan bahwa penggunaan canva berbasis coding warna dalam pembelajaran pengenalan huruf vokal merupakan inovasi yang efektif untuk mendukung literasi awal di PAUD. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf vokal melalui pendekatan visual yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, canva berbasis coding warna dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran literasi di PAUD, khususnya untuk mengatasi kesulitan anak dalam mengenali dan membedakan huruf vokal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva dengan metode *coding* warna dalam pembelajaran pengenalan huruf vokal di TK Darul Ibnu Mazid Padaherang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak. Pada tahap perencanaan, guru mampu menyusun RPPH yang sistematis serta menyiapkan media berbasis canva berupa bunga matahari dengan kelopak berwarna sebagai representasi huruf vokal. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berjalan interaktif, anak menunjukkan antusiasme tinggi, dan metode *coding* warna membantu mereka lebih mudah mengingat huruf vokal melalui asosiasi visual. Evaluasi hasil belajar menunjukkan mayoritas anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), meskipun masih terdapat sebagian kecil anak yang memerlukan penguatan tambahan. Temuan ini menguatkan bahwa canva berbasis *coding* warna dapat menjadi alternatif strategi inovatif dalam literasi awal PAUD, sekaligus mendorong guru untuk lebih kreatif memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran.

5. Referensi

- Adi, Arista Prasetyo. 2023. *Mahir Segala Macam Jenis Desain Dengan Canva* (Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo)
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harahap, M., & Eliza, D. (2022). *E-Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Computational Thinking*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3063- 3077

- Moleong, L. J. (2016). *metode penelitian kualitatif (edisi revisi)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rahma, Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Rahmawati, N., Putri, A., & Lestari, D. (2024). Penggunaan kode warna dalam pembelajaran literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 9(1), 55–66. <https://doi.org/10.21009/jpaudindonesia.09105>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, H., & Faiza, R. (2019). Media digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120. <https://doi.org/10.31004/paud.v8i2.987>
- Wijaksono, A., & Prima, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.4552>