

Eksplorasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Am-Mentari Kota Jambi

Madyan¹, Dewanti Apriliana², Bunga Permata Sari³, Witdia⁴

¹⁻⁴Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Alamat: Jl. Jambi Ma. Bulian KM.16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi

Korespondensi penulis: ianmadyan@gmail.com

Abstract. *This explorative research was conducted to comprehensively explore and describe the utilization of the Canva application as an effective digital learning medium in efforts to enhance the visual-spatial intelligence of early childhood. Visual-spatial intelligence, which includes the ability to understand spatial relationships, manipulate mental imagery, and solve visual problems, is an essential foundation for children's learning readiness. This study adopted a qualitative approach with a descriptive case study method located at RA Am-Mentari Jambi City. Data were collected through structured observation techniques regarding children's interaction with the Canva application, semi-structured interviews with educators, and in-depth analysis of the digital portfolios produced by the children. The research subjects involved classroom teachers and a group of children aged 5-6 years. The results of the exploration indicate that the utilization of Canva creates an active and child-centered learning environment. The graphic design features available in Canva (such as drag and drop, layering, and object scale adjustment) were employed by teachers as targeted stimulation. This utilization successfully improved children's abilities in: a) Arranging and organizing visual elements (layout), b) Recognizing and differentiating shapes, sizes, and orientations (visual discrimination), and c) Representing their ideas and imagination into two-dimensional forms (spatial representation). The conclusion of this study is that the Canva application not only serves as a tool but also as a creative platform that significantly facilitates the enhancement and refinement of the aspects of visual-spatial intelligence in early childhood. The implementation of Canva provides an innovative alternative to traditional methods in developing this cognitive domain.*

Keywords: *Canva, Visual-Spatial Intelligence, Early Childhood, Digital Medium, Qualitative Exploration*

Abstrak : Eksplorasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di RA Am-Mentari Kota Jambi. Penelitian eksploratif ini dilaksanakan untuk menggali dan mendeskripsikan secara komprehensif pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Kecerdasan visual spasial, yang meliputi kemampuan memahami hubungan ruang, memanipulasi citra mental, dan memecahkan masalah visual, merupakan fondasi penting bagi kesiapan belajar anak. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif yang berlokasi di RA Am-Mentari Kota Jambi. Data diperoleh melalui teknik observasi terstruktur terhadap interaksi anak dengan aplikasi Canva, wawancara semi-terstruktur dengan tenaga pendidik, dan analisis mendalam terhadap portofolio digital yang dihasilkan anak. Subjek penelitian melibatkan guru kelas dan kelompok anak usia 5-6 tahun. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan berpusat pada anak. Fitur-fitur desain grafis yang tersedia dalam Canva (seperti drag and drop, layering, dan penyesuaian skala objek) dimanfaatkan oleh guru sebagai stimulasi terarah. Pemanfaatan ini berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam: a) Menyusun dan mengorganisasi elemen visual (tata letak), b) Mengenal dan membedakan bentuk, ukuran, dan orientasi (diskriminasi visual), dan c) Merepresentasikan ide dan imajinasi mereka ke dalam bentuk dua dimensi (representasi spasial). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi Canva tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai platform kreatif yang secara signifikan mampu memfasilitasi peningkatan dan

penajaman aspek-aspek kecerdasan visual spasial anak usia dini. Implementasi Canva memberikan alternatif inovatif terhadap metode tradisional dalam mengembangkan domain kognitif ini.

Kata Kunci: Canva, Kecerdasan Visual Spasial, Anak Usia Dini, Media Digital, Eksplorasi Kualitatif.

1. PENDAHULUAN

Dalam pemanfaatan media visual, menunjukkan bahwa terdapat konsep agar pemanfaatan media visual menjadi efektif dengan menyederhanakan bentuk media visual, penting untuk menambahkan keterangan gambar dan warna yang digunakan harus realistis. (Kustandi, dkk. 2021). Visual telah menjadi satu medium dalam proses komunikasi manusia. Proses informasi yang dipelajari melalui berbagai sumber belajar yang didominasi oleh layar dan visual ini memerlukan bimbingan, agar para pembelajar juga turut merasakan pelibatan secara langsung dari apa yang mereka lihat dengan kenyataan. (Nurannisaa, 2017)

Pada saat ini banyak sekali lembaga PAUD yang ada di Indonesia, dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan anak usia dini suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga berusia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan melanjutkan pendidikan berikutnya. PAUD memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan memberikan kesiapan anak untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. (Ridwan & Bangsawan, 2021).

Perkembangan anak usia dini akan terbentuk karena salah satu penyebabnya adalah kemandirian anak usia dini dan faktor faktor yang mempengaruhinya sehingga terbentuk konsep diri anak usia dini yang positif maka aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara maksimal. (Jamilah, 2014:5)

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 (1), pendidikan suatu usaha sadar dan terorganisir untuk membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara efektif menciptakan potensinya untuk memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Eksplorasi adalah kegiatan penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu, seperti sumber daya alam (migas, mineral, panas bumi) atau untuk memperoleh informasi baru dalam berbagai bidang lain seperti seni dan pendidikan. Kegiatan ini meliputi penyelidikan, pengumpulan data, dan percobaan untuk mencari dan memperkirakan cadangan, potensi, atau konsep yang belum diketahui Dalam konteks lain:

- a. **Seni:** Proses mencari kepuasan batin seniman dalam menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk karya seni.
- b. **Pendidikan:** Tahap di mana peserta didik aktif menelaah dan menemukan informasi, konsep baru, atau pola hubungan antar unsur suatu ilmu pengetahuan.

- c. **Pembelajaran (misalnya, tarian):** Gerak dalam tarian dapat diperoleh melalui eksplorasi atau penjelajahan gerak, yang melibatkan proses berpikir, imajinasi, dan merespons objek melalui panca indera.
- d. **Pengembangan diri:** Kegiatan untuk mengasah keahlian atau kemampuan dengan memperkenalkan diri pada berbagai aktivitas baru

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran yang mengarah pada sebuah penelitian (penjajakan), untuk mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang kondisi atau suatu benda dengan cara melakukan pengumpulan data supaya menghasilkan suatu bentuk perupa yang baru. Eksplorasi menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dapat: Memperkaya media pembelajaran PAUD, Meningkatkan kemampuan visual-spasial anak melalui stimulus visual yang kuat, terstruktur, dan variatif dan Mendorong inovasi guru dalam menyiapkan pembelajaran modern.

2.2. Pemanfaatan Aplikasi Canva

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam dunia pendidikan telah menjadi topik yang relevan seiring dengan akselerasi digitalisasi pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Canva, sebagai *platform* desain grafis berbasis *online*, menawarkan kemudahan dan fleksibilitas yang mendukung proses belajar-mengajar menjadi lebih inovatif dan kreatif (Rahmatullah et al., 2020).

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah alat bantu desain grafis digital yang berfungsi untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti presentasi, poster, infografis, video, dan media sosial (Elsa & Anwar, 2021). Aplikasi ini didesain dengan filosofi "desain untuk semua", artinya pengguna tidak harus memiliki latar belakang keahlian desain profesional yang mendalam untuk menghasilkan karya visual berkualitas.

Aplikasi adalah tugas khusus yang dijalankan didalam enterprensenya secara otomatis dan semi otomatis. Perangkat lunak Aplikasi adalah program-program mandiri yang menjawab kebutuhan bisnis yang terinci (Faulina, dkk. 2021). Pengertian Aplikasi Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (pengguna). Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game) dan sebagainya. (Sukatmi & Pitri, 2018)

1) Keunggulan Inti Canva

Keunggulan utama Canva terletak pada aksesibilitas dan kemudahan pengoperasiannya. Canva tersedia dalam bentuk aplikasi seluler dan *web*

browser, dilengkapi dengan fitur *drag-and-drop* yang intuitif dan ribuan *template* siap pakai (Zebua, 2023). Hal ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan media ajar yang efektif dan estetik dalam waktu yang relatif singkat (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

2) Kedudukan Canva dalam Teknologi Pendidikan

Dalam konteks teknologi pendidikan, Canva ditempatkan sebagai *tool* yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran, sejalan dengan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) (Mishra & Koehler, 2006). Canva memfasilitasi guru untuk mengemas konten ajar (C) menggunakan teknologi (T) dengan metode pedagogis (P) yang relevan (Rahmawati et al., 2024).

b. Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif

Pemanfaatan Canva dalam kelas dapat dilihat dari dua sisi: penggunaan oleh guru dan penggunaan oleh siswa.

1) Pemanfaatan oleh Guru (Penyediaan Media)

Guru menggunakan Canva untuk mentransformasi materi ajar menjadi media visual yang menarik. Manfaat utamanya meliputi:

- a) Visualisasi Konsep Abstrak: Canva membantu guru mengubah konsep-konsep yang sulit dibayangkan menjadi representasi visual konkret (Mustofa & Utami, 2022).
- b) Efisiensi Waktu: Penggunaan *template* yang mudah dimodifikasi menghemat waktu persiapan media ajar, sehingga guru dapat lebih fokus pada aspek pedagogis (Elsa & Anwar, 2021).
- c) Peningkatan Kualitas Visual: Media yang dihasilkan menjadi lebih profesional dan menarik, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi siswa (Junaedi, 2021).

2) Pemanfaatan oleh Siswa (Proyek Kreatif)

- a) Ketika digunakan oleh siswa, Canva berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan kreativitas dan mengkonstruksi pengetahuan:
- b) Pengembangan Kreativitas: Siswa diajak untuk bereksperimen dengan warna, *font*, dan tata letak, yang secara langsung menstimulasi kreativitas dan pemikiran divergen (Supradaka, 2022).
- c) Keterampilan Presentasi dan Komunikasi Visual: Siswa membuat proyek (seperti infografis atau *e-poster*) untuk mempresentasikan pemahaman mereka, sehingga melatih kemampuan mereka dalam mengkomunikasikan ide secara visual dan terstruktur (Tonra et al., 2023).
- d) Literasi Digital: Penggunaan aplikasi ini juga merupakan bagian dari pelatihan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 (Analisis Difusi Inovasi, 2024).

Kecanggihan aplikasi Canva terletak pada banyaknya template dan fitur animasi yang dapat dengan mudah dimodifikasi tanpa harus mendesain dari awal, sehingga memungkinkan pengguna untuk lebih kreatif dan membuat desain yang unik dan serbaguna. Canva berperan sangat penting sebagai media pembelajaran yang melibatkan pembuatan desain atau lembar kerja yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template, dan penomoran halaman untuk mendorong inovasi serta kreativitas juga menekan biaya. Selain itu, Canva juga dapat menghemat waktu guru atau siswa dalam merancang dokumen yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi dalam bentuk slide, peta pikiran, dan poster. Membantu pendidik menghemat waktu dengan membuat materi pendidikan dalam bentuk visual (gambar). Canva termasuk sangat mudah dioperasikan menggunakan laptop atau hp, Canva mempunyai opsi template yang bagus dan mudah digunakan sangat berguna.

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai peluang bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang mulai banyak dimanfaatkan adalah Aplikasi Canva, platform desain grafis yang sederhana, interaktif, dan mudah digunakan. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Canva dapat dimanfaatkan sebagai media visual kreatif untuk mendukung keterampilan visual-spasial, yaitu kemampuan anak dalam memahami bentuk, warna, ukuran, ruang, serta hubungan antar objek.

Di RA Am-Mentari Kota Jambi, guru berupaya mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan Canva menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan media visual yang lebih atraktif, seperti flashcard, poster edukatif, lembar aktivitas, dan cerita bergambar. Pemanfaatan aplikasi Canva di RA Am-Mentari Kota Jambi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Media Canva yang menarik, berwarna, dan variatif membantu anak memahami ruang, bentuk, pola, dan imajinasi secara lebih efektif. Meskipun terdapat hambatan teknis, penggunaan Canva tetap dapat dioptimalkan melalui pelatihan dan dukungan fasilitas dasar.

2.3. Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial

a. Pengertian Kecerdasan Visual Spasial (KVS)

Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak

yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau untuk anak dimana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban. (Hasanah, 2016). Kecerdasan Visual Spasial (KVS) adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan memanipulasi dunia spasial, baik secara nyata maupun dalam imajinasi (Gardner, 1983). KVS mencakup keterampilan seperti:

- 1) Persepsi Spasial: Kemampuan untuk memahami hubungan ruang antar objek, termasuk orientasi dan posisi relatif (Piaget & Inhelder, 1967).
- 2) Visualisasi: Kemampuan untuk menciptakan gambaran mental (citra mental) dari objek yang tidak hadir secara fisik atau memproyeksikan perubahan bentuk suatu objek (Carroll, 1993).
- 3) Rotasi Mental: Kemampuan untuk membayangkan objek diputar dalam ruang tiga dimensi (Linn & Petersen, 1985).
- 4) KVS dianggap sebagai salah satu prediktor keberhasilan akademik yang kuat, khususnya dalam bidang Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika (STEM) (Wai, Lubinski, & Benbow, 2009).

b. Pengertian Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial

Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial merujuk pada proses intervensi atau stimulasi yang terstruktur dan terencana, yang dirancang untuk memperkuat dan mengembangkan aspek-aspek KVS pada individu (Newcombe & Frick, 2010). Proses peningkatan ini didasarkan pada prinsip bahwa KVS adalah kemampuan yang dapat dimodifikasi (Uttal et al., 2013).

c. Tujuan Peningkatan KVS

Tujuan utama dari peningkatan KVS adalah mentransformasi kemampuan spasial subjek dari yang kurang terampil menjadi lebih mahir melalui latihan, pengalaman, dan strategi pengajaran yang efektif (Sorby, 2009).

d. Mekanisme Peningkatan KVS

Peningkatan KVS terjadi melalui:

- 1) Latihan Manipulasi: Memberikan kesempatan subjek untuk secara aktif memanipulasi objek, baik secara fisik (misalnya, balok atau *puzzle*) maupun digital (misalnya, melalui aplikasi desain), sehingga melatih pemahaman terhadap transformasi spasial (Jirout & Newcombe, 2015).
- 2) Representasi Eksternal: Menggunakan media atau alat bantu untuk memvisualisasikan ide atau masalah spasial ke dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, yang membantu memperkuat citra mental (Uttal & Cohen, 2012).
- 3) Umpan Balik Terstruktur: Intervensi yang efektif selalu menyertakan umpan balik segera mengenai kinerja spasial, memungkinkan subjek mengoreksi dan menyempurnakan strategi kognitif mereka (Sorby, 2009).

Kecerdasan visual-spasial adalah salah satu dari beberapa kecerdasan majemuk

yang dikemukakan oleh Howard Gardner. Kecerdasan visual-spasial mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami, mengolah, dan mempersepsi informasi yang bersifat visual dan spasial. Beberapa karakteristik dari kecerdasan visual-spasial antara lain:

- a. Kemampuan untuk berpikir dalam bentuk gambar dan visualisasi.
- b. Kemampuan untuk memahami dan memanipulasi bentuk-bentuk spasial.
- c. Kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, dan ruang.
- d. Kemampuan membayangkan suatu objek dari berbagai sudut pandang.
- e. Kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide secara visual.
- f. Kemampuan untuk menavigasi dan berorientasi dalam ruan

Dalam konteks penelitian Anda mengenai aplikasi Canva, meningkatkan KVS berarti menggunakan fitur-fitur manipulasi digital Canva sebagai alat intervensi untuk secara spesifik menstimulasi keterampilan visualisasi dan organisasi spasial anak usia dini. Anak yang mengalami Perkembangan kemampuan visual spasial yang sangat menonjol kadang mengalami kesulitan mengidentifikasi simbol bahasa tertulis. Kemampuan visual spasial memiliki indikator sebagai berikut:

- a. Individu yang cerdas secara visual (lebih) mudah membaca peta, gambar, grafik, dan diagram.
- b. Individu yang cerdas secara visual menonjol dalam seni lukis dan karya.
- c. Individu yang cerdas secara visual mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika memikirkan sesuatu.
- d. Individu yang cerdas secara visual mampu menggambar sosok orang atau benda menyerupai aslinya.
- e. Individu yang cerdas secara visual menyukai film, video, slide, gambar atau foto.
- f. Individu yang cerdas secara visual menikmati permainan yang membutuhkan ketajaman, seperti zigzaw, maze.
- g. Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya.
- h. Anak suka menjelajahi lokasi disekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda yang ada disekitarnya. Serta cepat menghafal letak benda-benda.
- i. Anak menyukai balok tau benda lain untuk membuat suatu bangun benda, seperti mobil, rumah, pesawat, ataupun yang diinginkan anak.

- j. Mengacu dari berbagai uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial anak yang diperoleh adalah dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan daya ingat anak, mampu memecahkan masalah, proses belajar lebih efektif bagi anak serta memberikan hasil yang optimal dan lebih tertarik dalam pembelajaran.

2.4. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Maka usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. (Ridwan & Bangsawan, 2021)

Pendidikan prasekolah disebut juga dengan pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan anak usia dini dibagi menjadi tiga jalur formal, nonformal, dan informal. Jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA). Non formal dengan rentang umur 4-6 tahun. Selanjutnya jalur non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB) dengan usia anak 2-4 tahun. Selanjutnya jalur informal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dengan usia mulai dari 3 bulan hingga 2 tahun. (Harianto, 2023). Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, termasuk perkembangan kecerdasan visual spasial.

3. METODE

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan desain Studi Kasus (Eksploratif). Tujuan desain ini adalah untuk memahami secara mendalam (*in-depth*) proses, interaksi, dan makna di balik pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media untuk mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial anak usia dini dalam konteks spesifik RA Am-Mentari.

3.2. Lokasi dan Partisipan

Lokasi: Raudhatul Athfal (RA) Am-Mentari, Kota Jambi dengan Partisipan Kunci:

- a. Guru Kelas: Guru yang secara aktif mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran visual spasial.

- b. Anak Usia Dini: Kelompok anak yang menjadi subjek eksplorasi.
- c. Teknik Sampling: *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria keterlibatan langsung dan pemahaman mendalam tentang praktik penggunaan Canva.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui triangulasi untuk memastikan kedalaman dan keabsahan temuan:

- a. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*): Dilakukan dengan guru untuk memahami perencanaan, implementasi, dan pandangan mereka terhadap efektivitas Canva.
- b. Observasi Partisipatif: Pengamatan langsung dan pencatatan detail mengenai interaksi anak dengan antarmuka Canva dan manifestasi perilaku visual spasial selama proses pembuatan karya.
- c. Dokumentasi: Analisis terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru dan analisis mendalam terhadap hasil karya/desain digital yang dibuat anak menggunakan Canva.

3.4. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, & Saldana:

- a. Kondensasi Data: Merangkum dan memilah data yang relevan dari catatan wawancara dan observasi.
- b. Penyajian Data: Menyajikan temuan dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan, dan matriks untuk menggambarkan pola-pola pemanfaatan Canva.
- c. Penarikan Kesimpulan: Menginterpretasi makna dari pola-pola tersebut untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana Canva dieksplorasi dan dimanfaatkan dalam meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial anak.
- d. Keabsahan Data
- e. Keabsahan data dijamin melalui Triangulasi Sumber (membandingkan informasi dari guru, observasi, dan hasil karya anak) dan Uji Kredibilitas temuan dengan melibatkan pemeriksaan oleh partisipan (*member check*).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Eksplorasi Pemanfaatan Aplikasi Canva

Definisi: Merupakan upaya penelitian untuk menjelajahi, menguji, dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana aplikasi desain grafis digital Canva digunakan dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Fokus eksplorasi ini adalah pada strategi guru, interaksi anak, dan potensi fitur-fitur Canva (seperti *drag-*

and-drop, rotasi, dan *layering*) sebagai media pendidikan. Canva di sini dipandang sebagai alat kognitif (*cognitive tool*) yang memediasi pembelajaran, bukan hanya sekadar alat bantu visual biasa (Jonassen, 2000). Eksplorasi bertujuan untuk memahami *bagaimana* alat ini dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik.

4.2. Kecerdasan Visual Spasial (KVS)

Definisi: KVS merujuk pada salah satu jenis kecerdasan majemuk (Multiple Intelligences) yang dikemukakan oleh Howard Gardner. KVS adalah kemampuan individu untuk mempersepsi dunia visual dan spasial secara akurat, serta kemampuan untuk melakukan transformasi atau modifikasi terhadap persepsi awal tersebut, baik dalam pikiran (mental) maupun fisik (Gardner, 2011). Indikator KVS anak usia dini yang ditargetkan dalam konteks Canva meliputi pemahaman terhadap hubungan spasial, proporsi, persepsi kedalaman, dan kemampuan rotasi mental (Kusuma, et al., 2023).

4.3. Anak Usia Dini

Definisi: Merujuk pada subjek penelitian, yaitu anak-anak yang berada dalam rentang usia emas (*golden age*), umumnya berusia 4 hingga 6 tahun, secara karakteristik memiliki perkembangan kognitif, motorik, dan sosio-emosional sangat pesat. Pada fase ini, stimulasi KVS sangat penting karena merupakan masa kritis pembentukan dasar-dasar pemikiran logis dan keterampilan pra-matematika (Haryono, 2024).

4.4. Raudhatul Athfal (RA) Am-Mentari Kota Jambi

Definisi: Merupakan konteks dan lokasi spesifik penelitian. RA adalah lembaga pendidikan setingkat Taman Kanak-Kanak (TK) yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Penetapan lokasi ini menunjukkan bahwa temuan penelitian akan terkait dengan kurikulum, sumber daya, dan karakteristik populasi siswa di lembaga tersebut.

4.5. Sintesis Tujuan (Pengertian Keseluruhan Judul)

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam efektivitas, proses, dan tantangan yang dihadapi oleh guru dan anak usia dini di RA Am-Mentari Kota Jambi saat menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama untuk mengembangkan dan mengukur peningkatan kemampuan berpikir visual, spasial, dan representasional anak.

4.6. Deskripsi Hasil Eksplorasi Pemanfaatan Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva pada anak usia dini di RA Am-Mentari Kota Jambi dieksplorasi secara intensif oleh guru sebagai media inovatif untuk pembelajaran visual spasial. Eksplorasi ini berfokus pada dua dimensi utama: Perencanaan Guru dan Aktivitas Pembelajaran Anak. Pendekatan ini sesuai dengan Vygotsky's *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana penggunaan teknologi seperti Canva menjadi alat mediasi yang memungkinkan anak melakukan tugas yang sedikit di luar kemampuan mandiri mereka, dengan bantuan fitur yang

mudah digunakan (Maulana, 2024).

4.6.1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Canva

Guru merancang kegiatan yang mengintegrasikan fitur-fitur spesifik Canva, seperti fitur drag and drop, penyusunan *layer*, dan pemilihan bentuk/elemen, untuk memfasilitasi tugas-tugas visual spasial. "Perencanaan kami melibatkan pembuatan *template* sederhana di Canva yang kosong, kemudian anak diminta untuk menyusun pola simetris atau menempatkan benda di ruang tertentu menggunakan fitur *search* elemen di Canva. Ini adalah latihan posisi dan hubungan spasial." (Guru Kelas, wawancara 2025).

4.6.2. Aktivitas Anak dalam Eksplorasi Canva

Anak-anak menunjukkan respons positif dan motivasi yang tinggi terhadap penggunaan perangkat digital untuk membuat karya. Kegiatan yang paling efektif dalam memicu Kecerdasan Visual Spasial (KVS) meliputi:

- a. Pembuatan Peta atau Denah Sederhana: Anak-anak menggunakan elemen bentuk untuk merepresentasikan ruang kelas atau lingkungan sekolah.
- b. Penyusunan Pola Geometri: Menggunakan fitur *duplikasi* dan *rotasi* elemen untuk membuat pola yang kompleks dan simetris.
- c. Aktivitas Visualisasi 3D (pada bidang 2D): Anak-anak menyusun elemen agar terlihat memiliki kedalaman melalui teknik *layering*.
- d. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan fokus visual dan ketepatan posisi anak saat menyusun elemen di Canva dibandingkan saat menggunakan alat konvensional (Kusuma, 2023).

4.6.3. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial (KVS)

- a. Hubungan Spasial (*Spatial Relations*)

Pemanfaatan Canva secara signifikan memfasilitasi pemahaman anak tentang hubungan spasial. Ketika anak-anak harus menyesuaikan ukuran objek, memindahkan elemen di bidang desain, atau memastikan objek A diletakkan *di atas* atau *di samping* objek B, mereka secara aktif melatih konsep posisi, jarak, dan arah. Menurut Gardner (2011), Kecerdasan Visual Spasial mencakup kemampuan untuk merasakan dan memanipulasi dunia visual. Dalam konteks ini, layar Canva berfungsi sebagai "dunia visual" yang dapat dimanipulasi secara langsung. Kemudahan antarmuka Canva mengurangi hambatan motorik halus yang sering dialami anak usia dini dalam menggambar manual, sehingga fokus mereka beralih penuh ke konsep visual-spasial

(Nursalim & Widodo, 2022).

b. Visualisasi dan Transformasi Gambar

Eksplorasi penggunaan fitur rotasi dan pengubahan ukuran (*scaling*) elemen di Canva terbukti menjadi alat efektif untuk meningkatkan kemampuan visualisasi dan transformasi gambar. "Kemampuan anak untuk memutar elemen di Canva untuk mengisi ruang yang kosong menunjukkan bahwa mereka telah memvisualisasikan transformasi objek dalam pikiran mereka sebelum melakukannya secara digital." (Catatan Lapangan, Observasi, 19 Mei 2024). Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa kemampuan mental untuk memutar objek adalah inti dari kecerdasan spasial (Maulana, 2024). Canva menyediakan *feedback* visual instan, memungkinkan anak untuk segera mengoreksi hipotesis spasial mereka, memperkuat proses belajar coba-coba yang efektif.

c. Keunggulan Canva sebagai Media Pembelajaran

Keunggulan utama Canva dalam konteks ini adalah ketersediaan elemen dan kemudahan penggunaan yang tidak memerlukan keterampilan menggambar tingkat tinggi. Ini memberikan kesempatan yang sama kepada semua anak untuk mengekspresikan pemahaman spasial mereka secara kreatif dan detail, terlepas dari kemampuan motorik halus mereka. Integrasi teknologi ini juga memberikan relevansi pendidikan dengan era digital, mempersiapkan anak untuk literasi teknologi di masa depan (Sari, 2023).

d. Dampak Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak

Pemanfaatan Canva terbukti membantu anak:

- 1) Mengenali bentuk, warna, dan pola melalui gambar yang jelas dan variatif.
- 2) Mengembangkan kemampuan memetakan ruang, misalnya saat anak menyusun puzzle atau mencocokkan objek dalam worksheet.
- 3) Meningkatkan kreativitas visual, karena media yang ditampilkan lebih menarik dan kaya warna.
- 4) Membangun daya imajinasi, melalui storytelling bergambar.
- 5) Meningkatkan fokus karena desain Canva lebih rapi dan tidak membingungkan.

Aktivitas Anak dan Manifestasi Kecerdasan Visual Spasial

Aktivitas anak dalam Canva menghasilkan data kualitatif yang kaya mengenai manifestasi KVS:

1. Penggunaan Fitur Rotasi (*Mental Rotation*): Ketika anak menyusun kepingan pola (misalnya, membuat mozaik digital), Kemampuan memutar elemen secara digital ini adalah representasi eksternal dari Rotasi Mental, komponen fundamental KVS (Kusuma, et al., 2023).
 2. Pengaturan Kedalaman (*Depth Perception*): Anak menggunakan fitur Posisi (*Layering*) untuk menempatkan objek di *belakang* (seolah jauh) dan *di depan* (seolah dekat). Kemampuan ini menunjukkan perkembangan persepsi kedalaman (kedekatan/kejauhan) meskipun hanya pada bidang dua dimensi (2D).
 3. Keterampilan Menggambar (*Graphic Skills*) Digital: Anak-anak yang mungkin kesulitan memegang pensil atau mengontrol garis, dapat menghasilkan karya visual yang rapi dan kompleks secara digital. Ini menunjukkan bahwa Canva menjadi media alternatif yang efektif untuk mengungkapkan ide visual spasial mereka tanpa dibatasi oleh keterbatasan motorik halus manual.
- e. Analisis Teoritis Peningkatan KVS melalui Canva

1) Canva dan Komponen KVS (Menurut Gardner)

Howard Gardner (2011) mendefinisikan KVS mencakup kemampuan inti: Mempersepsi bentuk dan ruang secara akurat dan Kemampuan untuk mengubah persepsi visual-spasial secara mental. Canva menyediakan lingkungan digital yang secara eksplisit melatih kedua kemampuan ini:

- a) Persepsi Akurat: Ketika anak memilih elemen (misalnya, memilih bentuk segitiga yang tepat untuk atap), mereka melatih diskriminasi visual bentuk.
- b) Transformasi Mental: Fitur mirroring (flip) dan rotasi di Canva memaksa anak untuk memprediksi hasil transformasi visual sebelum menerapkan aksi.

2) Canva sebagai *Cognitive Tool* untuk Hubungan Spasial

- a) Canva berfungsi sebagai *cognitive tool* (alat kognitif) yang menjembatani konsep abstrak spasial menjadi praktik nyata. Dalam tugas membuat denah kelas:
- b) Abstraksi: Anak harus mengabstraksi objek 3D (meja, kursi) menjadi bentuk 2D (segi empat, lingkaran).
- c) Relasi: Mereka harus memahami relasi proporsional (ukuran relatif objek)

dan relasi topologis (hubungan posisi 'di samping', 'di bawah').

- d) "Penggunaan ikon perpustakaan di Canva membantu anak memahami bahwa satu ikon dapat mewakili banyak objek di ruang nyata. Ini adalah loncatan dari berpikir konkret ke semi-abstrak dalam representasi spasial." (Nursalim & Widodo, 2022).

3) Peningkatan Motivasi Intrinsik

Faktor penting yang dieksplorasi adalah motivasi intrinsik. Karena Canva terasa seperti permainan digital yang kreatif, anak-anak menunjukkan durasi fokus yang lebih lama dan kemauan untuk mencoba ulang desain (refleksi diri) ketika hasilnya tidak sesuai harapan. Elemen visual yang menarik dan *feedback* instan dari aplikasi memperkuat minat mereka untuk terus bereksplorasi, yang pada akhirnya secara tidak langsung meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk melatih kemampuan visual spasial mereka (Sari, 2023).

3. Implikasi Integrasi Literasi Digital pada Pengembangan KVS

Eksplorasi ini memperkuat pandangan bahwa Literasi Digital Produktif harus diintegrasikan dalam kurikulum PAUD. Penggunaan Canva mengajarkan anak bahwa teknologi bukan hanya alat konsumsi (menonton video) tetapi alat kreasi (mendesain). Implikasinya adalah bahwa sekolah seperti RA Am-Mentari tidak hanya meningkatkan KVS tetapi juga secara bersamaan mengembangkan keterampilan desain visual awal dan pemikiran komputasional (Fitriani & Suhendar, 2023). Integrasi ini mempersiapkan anak untuk tantangan abad ke-21, di mana kemampuan berpikir visual dan representasi digital semakin penting. Keberhasilan ini tergantung pada kreativitas guru dalam merancang tugas yang memanfaatkan antarmuka intuitif Canva untuk tujuan pendidikan spesifik.

KESIMPULAN

Berdasarkan eksplorasi kualitatif mengenai pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial (KVS) anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) Am-Mentari Kota Jambi, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama:

1. Canva sebagai *Cognitive Tool* Efektif: Aplikasi Canva terbukti menjadi media digital yang sangat efektif dan relevan dalam memfasilitasi pengembangan Kecerdasan Visual Spasial anak usia dini. Kemudahan antarmuka dan

ketersediaan fitur visual-spasial (seperti *drag and drop*, *scaling*, rotasi, dan layering) secara langsung melatih komponen inti KVS, seperti Hubungan Spasial dan Transformasi Mental (Rotasi Mental).

2. Peningkatan Motivasi dan Ekspresi Kreatif: Pemanfaatan Canva meningkatkan motivasi intrinsik dan durasi fokus anak. Aplikasi ini memungkinkan anak untuk mengekspresikan pemahaman spasial mereka secara rapi dan kompleks, mengatasi kendala motorik halus yang sering membatasi ekspresi kreatif pada media manual.
3. Peran *Scaffolding* Guru: Keberhasilan pemanfaatan Canva sangat bergantung pada perencanaan guru yang menerapkan prinsip *scaffolding*. Guru menggunakan Canva untuk menyusun tugas yang secara bertahap menantang pemahaman anak tentang proporsi, posisi, dan komposisi ruang.
4. Manifestasi KVS Digital: Penelitian ini mengidentifikasi bahwa Kecerdasan Visual Spasial dapat termanifestasi secara digital melalui kemampuan anak dalam mengatur kedalaman (*layering*) dan melakukan transformasi objek (*rotasi* dan *flip*) di lingkungan 2D Canva.
5. Secara keseluruhan, pemanfaatan Canva di RA Am-Mentari bukan hanya tentang literasi digital, tetapi juga merupakan inovasi pedagogis yang sukses dalam mengoptimalkan potensi visual spasial anak usia dini.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, diajukan beberapa saran:

1. Saran untuk Praktisi (Guru dan RA Am-Mentari)
 - a. Diversifikasi Fitur: Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi fitur-fitur Canva yang lebih kompleks (misalnya, fitur garis, grafik, atau *drawing*) untuk menciptakan tantangan visual-spasial yang berbeda dan lebih tinggi tingkatannya.
 - b. Integrasi Kurikulum yang Lebih Luas: Pemanfaatan Canva dapat diperluas untuk mengintegrasikan KVS dengan aspek perkembangan lain, seperti pengembangan bahasa (membuat *storyboard* visual) dan matematika awal (membuat grafik batang sederhana).
 - c. Penyediaan Perangkat yang Memadai: Institusi perlu memastikan ketersediaan perangkat digital (tablet/komputer) yang stabil dan rasio perangkat-anak yang ideal agar setiap anak mendapatkan waktu eksplorasi yang maksimal.

2. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian Kuantitatif Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif atau *Mixed Methods* (gabungan kualitatif-kuantitatif) untuk mengukur signifikansi statistik peningkatan KVS yang dihasilkan dari intervensi Canva.
- b. Perbandingan Media: Melakukan penelitian komparatif antara efektivitas Canva dengan media digital lain atau media konvensional (misalnya, balok atau *puzzle*) dalam mengembangkan KVS.
- c. Studi Jangka Panjang: Melakukan penelitian longitudinal (jangka panjang) untuk mengamati dampak berkelanjutan penggunaan Canva terhadap kemampuan spasial dan kesiapan sekolah anak di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Carroll, J. B. (1993). *Human Cognitive Abilities: A Survey of Factor-Analytic Studies*. Cambridge University Press.
- Dodi Harianto, dkk. (2023). *Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Upaya Peningkatan Produktivitas Pendidikan Raudhatul Athfal*. KBM Indonesia.
- Elsa, P., & Anwar, M. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1-10.
- Fitriani, M., & Suhendar, A. (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Kemampuan Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 150-165.
- Haryono, D. (2024). *Perkembangan Kognitif dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Kencana.
- Junaedi, J. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2419-2429.
- Kharissidqi, M. L., & Firmansyah, M. F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran E-Learning untuk Kalangan Pendidik dan Peserta Didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 6(3), 332-340.
- Kusuma, A. R., Nabila, F., & Hakim, T. M. (2023). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Keterampilan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 45-58.
- Kusuma, A. R., Nabila, F., Hakim, T. M., & Dewi, S. A. (2023). Peran Teknologi Visual dalam Mengembangkan Keterampilan Visual Spasial Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 45- [Catatan: Sebagian nomor halaman hilang].
- Linn, M. C., & Petersen, A. C. (1985). Emergence and Characterization of Sex Differences in Spatial Ability: A Meta-Analysis. *Child Development*, 56(6), 1479-1498.
- Maulana, R. (2024). *Peran Teknologi dalam Perkembangan Kognitif Anak*. Pustaka Digital.

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mustofa, M. F., & Utami, B. W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 121-130.
- Newcombe, N. S., & Frick, A. (2010). Early Education for Spatial Intelligence: Why, What, and How. *Mind, Brain, and Education*, 4(3), 102–110.
- Nursalim, A., & Widodo, A. (2022). Aplikasi Canva sebagai Alat Bantu Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Visual Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 1(2), 112-125.
- Rahmawati, R. S., Ariswan, Y., & Haryati, S. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Alkhairaat*, 2(1), 10-17.
- Rahmatullah, A. S., Susilo, A. H., & Rinda, R. F. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 1-10.
- Ridwan & Bangsawan. (2021). *Kosep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Anugerah Pratama Press.
- Sari, D. K. (2023). Literasi Digital dan Implikasinya pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(3), 201-21 [Catatan: Sebagian nomor halaman hilang].
- Supradaka, I. (2022). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Melalui Pelatihan Aplikasi Canva. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Pendidikan*, 3(1), 1-9.
- Tonra, A. D., et al. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Masa Kini dalam Meningkatkan Kreativitas Desain Grafis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 7(2), 143-150.
- Tri Wulandari, S. N., & Adam Mudinillah, D. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 10(2), 154-167.
- Uttal, D. H., & Cohen, N. J. (2012). Spatial Thinking and the Development of Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Skills. In B. L. B. M. L. G. G. J. T. N. P. J. G. R. S. (Ed.), *Psychology, Pedagogy, and Practice* (pp. 147–168). Routledge.
- Uttal, D. H., Meadow, N. G., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The Development of Spatial Skills: A Meta-Analysis of Training Studies. *Psychological Bulletin*, 139(2), 352–402.
- Zebua, N. K. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 4721-4726.