

PEMANFAATAN MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN CANVA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN KREATIF PADA ANAK USIA DINI

Siti Sabilah Nasution¹, Purnama Sari², Nur Amalia³, Ifrah Julaiha⁴, Riskiah Nur⁵
sitisabilah894@gmail.com¹, purnamasarirao@gmail.com², anur85038@gmail.com³,
ifrahjulaiha77@gmail.com⁴, riskiahnur52@gmail.com⁵
STAIN Mandailing Natal

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam penyusunan media pembelajaran adalah Canva karena menyediakan berbagai template, gambar, animasi, video, serta fitur desain yang mudah digunakan. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva sebagai sarana pembelajaran kreatif bagi anak usia dini melalui kajian literatur terhadap berbagai penelitian yang relevan. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Data diperoleh dari berbagai jurnal nasional yang membahas penggunaan Canva dalam pembelajaran anak usia dini maupun pendidikan secara umum. Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva mampu membantu guru menciptakan media visual yang menarik, meningkatkan perhatian anak, mengembangkan kreativitas, memperkuat kemampuan literasi, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Pemanfaatan Canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun materi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Canva, Media Visual, Pembelajaran Kreatif, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes to the world of education, including in Early Childhood Education (PAUD). Teachers are required to deliver engaging, creative learning that is appropriate to children's developmental characteristics. One application widely used in developing learning media is Canva, which provides various templates, images, animations, videos, and easy-to-use design features. This article aims to describe the use of Canva as a creative learning tool for early childhood through a literature review of various relevant studies. The method used is qualitative research with a desk study approach. Data were obtained from various national journals discussing the use of Canva in early childhood learning and education in general. The results of the study indicate that Canva can help teachers create engaging visual media, increase children's attention, develop creativity, strengthen literacy skills, and support more interactive learning. The use of Canva also makes it easier for teachers to develop learning materials according to students' needs. These findings indicate that Canva can be an effective alternative learning medium in creating enjoyable and meaningful learning experiences for early childhood.

Keywords: Canva, Visual Media, Creative Learning, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membangun dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik anak. Proses pembelajaran pada usia dini memerlukan pendekatan yang menarik karena karakteristik anak cenderung belajar melalui pengalaman konkret, permainan, gambar, warna, dan aktivitas yang menyenangkan. Guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang mampu merangsang rasa ingin tahu anak sehingga kegiatan belajar tidak terasa membosankan. Media visual

menjadi salah satu sarana yang efektif untuk membantu anak memahami konsep secara lebih mudah. Kehadiran teknologi digital membuka peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini perlu diarahkan pada penggunaan yang edukatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Ayu & Rusdiyani, 2026).

Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang saat ini banyak digunakan oleh pendidik karena memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan template presentasi, poster, video animasi, kartu edukasi, lembar kerja, dan berbagai elemen visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan Canva tidak memerlukan kemampuan desain profesional sehingga guru dapat dengan mudah menghasilkan media yang menarik. Kemudahan tersebut membuat Canva semakin populer di berbagai jenjang pendidikan termasuk PAUD. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kehadiran media visual yang menarik membantu anak lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar (Muhammad et al., 2025).

Pemanfaatan Canva dalam pendidikan anak usia dini menjadi relevan karena anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui gambar, warna, simbol, dan animasi dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Media visual yang dirancang secara kreatif dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih sederhana dan menyenangkan. Penggunaan Canva juga memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Aktivitas belajar yang menarik akan mendorong anak untuk aktif bertanya, mengamati, dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman langsung dan keterlibatan aktif anak. Pengembangan media visual menggunakan Canva menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD (Salsabila Shofa Adra et al., 2026).

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur atau library research. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan Canva sebagai media visual dalam pembelajaran anak usia dini. Data dikumpulkan melalui penelaahan berbagai artikel ilmiah, jurnal nasional, dan hasil penelitian yang relevan dengan topik pembahasan. Sumber data yang digunakan berasal dari jurnal yang terbit dalam beberapa tahun terakhir sehingga informasi yang diperoleh tetap aktual. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk narasi untuk menggambarkan konsep, manfaat, dan implementasi Canva dalam pembelajaran kreatif anak usia dini (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian berbagai penelitian menunjukkan bahwa Canva memiliki peran yang cukup signifikan dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Media yang dirancang melalui Canva mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik dengan kombinasi warna, gambar, ilustrasi, serta animasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini cenderung lebih mudah tertarik pada materi yang disajikan secara visual dibandingkan melalui penjelasan verbal yang panjang. Tampilan media yang menarik membantu mempertahankan perhatian anak selama kegiatan belajar berlangsung. Situasi tersebut membuat anak lebih fokus dalam mengamati, mendengarkan,

dan mengikuti arahan guru selama pembelajaran. Penggunaan lembar kerja berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun karena mampu menarik perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Samdriani & Zarin, 2026).

Perhatian yang meningkat selama pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kualitas pengalaman belajar anak. Anak yang tertarik dengan media pembelajaran akan menunjukkan respons yang lebih aktif dibandingkan anak yang belajar menggunakan metode konvensional. Penggunaan gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses belajar menjadi lebih hidup karena anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengamati dan berinteraksi dengan media yang digunakan. Keterlibatan aktif tersebut membantu anak membangun pemahamannya sendiri terhadap materi pembelajaran. Media visual yang menarik mampu meningkatkan keterampilan membaca awal karena anak lebih termotivasi untuk belajar (Julisa et al., 2025).

Pemanfaatan Canva juga memberikan kontribusi yang besar terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar bagi kemampuan berpikir inovatif pada tahap perkembangan berikutnya. Media pembelajaran yang dibuat melalui Canva memungkinkan anak untuk mengenal berbagai bentuk, warna, simbol, dan objek visual yang dapat merangsang imajinasi mereka. Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati berbagai tampilan visual yang beragam sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan dorongan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Kegiatan belajar yang kreatif memberikan ruang bagi anak untuk menyampaikan gagasan dan mengekspresikan dirinya secara bebas. Pengembangan kreativitas melalui media Canva terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan ide-ide baru dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Suryani et al., 2024).

Pengembangan kreativitas melalui Canva dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang secara menarik oleh guru. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat permainan edukatif, video pembelajaran, kartu bergambar, maupun berbagai media interaktif lainnya. Anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat diajak berdiskusi mengenai gambar, warna, atau objek yang ditampilkan dalam media. Interaksi tersebut mendorong anak untuk berpikir lebih luas dan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang dimilikinya. Lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi visual membantu memperluas wawasan serta daya imajinasi anak. Game edukasi berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui aktivitas yang menarik dan menantang (Berliana et al., 2024).

Kemampuan literasi menjadi aspek perkembangan lain yang dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Literasi pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali simbol, memahami gambar, serta menghubungkan makna dari berbagai informasi yang diterima. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru membuat media literasi yang menarik dan mudah dipahami anak. Penggunaan gambar, huruf berwarna, ilustrasi, dan animasi dapat membantu anak mengenali kosakata baru secara lebih menyenangkan. Pembelajaran literasi menjadi lebih interaktif karena anak dapat belajar melalui media yang kaya akan unsur visual. Kondisi tersebut mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak secara lebih optimal.

Peningkatan kemampuan literasi melalui Canva telah dibuktikan dalam berbagai penelitian yang dilakukan pada lembaga PAUD. Media berbasis Canva mampu membantu anak mengenali huruf, menyusun kata sederhana, serta memahami hubungan antara simbol dan makna. Anak menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika belajar menggunakan media

yang menampilkan gambar dan warna yang menarik. Kegiatan membaca tidak lagi dianggap sebagai aktivitas yang membosankan karena disajikan dalam bentuk yang lebih menyenangkan. Pengalaman belajar yang positif tersebut berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan membaca dan menulis pada tahap berikutnya. Pemanfaatan Canva dapat meningkatkan literasi baca tulis anak usia dini secara efektif melalui penggunaan media visual yang inovatif (Roswati & Wulansuci, 2025).

Pemanfaatan Canva juga terbukti mampu mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak. Anak usia dini berada pada masa perkembangan bahasa yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan menarik. Canva memungkinkan guru menyajikan berbagai materi bahasa melalui gambar, video, maupun aktivitas interaktif yang mudah dipahami anak. Penyajian kosakata baru melalui media visual membantu anak mengingat informasi dengan lebih baik. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena anak memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual dan audio secara bersamaan. Media Canva interaktif efektif dalam meningkatkan perolehan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun (Khesa & Hanum, 2026).

Aspek perkembangan kognitif anak juga memperoleh manfaat dari penggunaan Canva dalam pembelajaran. Materi yang disajikan secara visual membantu anak memahami konsep-konsep dasar yang sebelumnya sulit dipahami melalui penjelasan verbal. Guru dapat menggunakan Canva untuk mengenalkan bentuk geometri, angka, warna, pola, maupun konsep sederhana lainnya. Anak lebih mudah mengingat informasi ketika konsep tersebut disajikan dalam bentuk gambar yang menarik dan mudah dikenali. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengamatan dan interaksi visual membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Penggunaan media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

Manfaat Canva tidak hanya dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga oleh guru sebagai perancang pembelajaran. Proses pembuatan media menjadi lebih sederhana karena Canva menyediakan berbagai template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Guru tidak perlu memiliki kemampuan desain grafis yang tinggi untuk menghasilkan media yang menarik dan berkualitas. Ketersediaan berbagai fitur visual membantu guru menyusun materi pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien. Waktu yang sebelumnya digunakan untuk membuat media secara manual dapat dialihkan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Kemudahan tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik pada berbagai jenjang pendidikan (Ayu & Rusdiyani, 2026).

Efisiensi penggunaan Canva juga terlihat pada kemudahan penyimpanan, pengeditan, dan penggunaan ulang media pembelajaran yang telah dibuat. Guru dapat memperbarui materi sesuai kebutuhan tanpa harus membuat media baru dari awal. Fleksibilitas tersebut sangat membantu dalam menyesuaikan pembelajaran dengan tema, tujuan, dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Media yang telah dirancang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis teknologi digital. Ketersediaan berbagai format keluaran seperti gambar, presentasi, video, dan dokumen semakin memudahkan guru dalam mengimplementasikan media tersebut. Penggunaan Canva pada akhirnya mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Khesa & Hanum, 2026).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dikaji, Canva dapat disimpulkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk digunakan pada pendidikan anak usia dini. Kemampuan aplikasi ini dalam menghadirkan media visual yang menarik memberikan dampak positif terhadap perhatian, motivasi, kreativitas, literasi, kemampuan bahasa, serta perkembangan kognitif anak. Guru memperoleh kemudahan

dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif tanpa harus memiliki keterampilan desain profesional. Penggunaan Canva juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Integrasi teknologi digital melalui Canva menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang mampu menjawab tantangan pembelajaran pada era modern. Pemanfaatan Canva secara tepat dan terarah dapat membantu mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran kreatif pada anak usia dini. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan guru menciptakan media visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan perhatian, kreativitas, kemampuan literasi, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Kemudahan penggunaan aplikasi ini juga membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Pemanfaatan Canva dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Pengembangan media visual berbasis Canva perlu terus didorong sebagai bagian dari inovasi pendidikan yang relevan dengan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsa, M. F. (2024). *Buku Sakti Desain Canva Desktop (Vol. 2)*. Skillpedia Indonesia.
- Ayu, R., & Rusdiyani, I. (2026). Canva sebagai Ruang Pengalaman Literasi Anak Usia Dini : Sebuah Studi Fenomenologi. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 2105–2113. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2224>
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5913>
- Dewanti, Jamilah, & Fadlan, A. fadlan. (2025). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi. *Eduutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 311–322. <https://doi.org/10.69533/bnxxbf15>
- Julisa, R., Saridewi, Serli Marlina, & Nurhazizah. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Keterampilan Membaca Awal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(02), 134–150. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.26852>
- Kasmir, E., & Usman, S. (2025). Pendekatan Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa. *SIPAKATAU: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 1–9.
- Khesa, A., & Hanum, R. (2026). Efektivitas Media Canva Interaktif dalam Meningkatkan Perolehan Kosakata Bahasa Inggris Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1368–1376. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8267>
- Muhammad, Hendra, & Muslim. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 73–84. <https://doi.org/10.71049/441naw23>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Roswati, L., & Wulansuci, G. (2025). Media Canva: Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Dan Adaptif)*, 8(4), 398–407.
- Salsabila Shofa Adra, Taopik Rahman, & Alia, D. (2026). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Canva untuk Mengoptimalkan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini. *Jurnal*

- Basicedu, 10(3), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Samdriani, S., & Zarin, F. (2026). Efektivitas Lembar Kerja Anak Berbasis Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun : Studi Kuasi Eksperimen. *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1–12.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suryani, S., Mujiyanto, & Suyatno, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Untuk Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di Kelompok TK Saddhapala. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 552–531.