

Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Di TK Mukhtarul Ummah

Siti Sawwa Rahmawati Setiawan¹, Imas Kurniasih², Muhamad Yusup Kurniansyah³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; sitisawwarahmawatisetiawan@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; imaskurniasih@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; yusupkurniansyah@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dimulai karena pentingnya membangun kemampuan berpikir kritis pada anak-anak usia dini, yang menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Namun, praktik pembelajaran di TK masih cenderung berfokus pada aktivitas konvensional yang kurang menstimulasi kemampuan analisis anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran yang inovatif serta untuk mengetahui dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di TK Mukhtarul Ummah Cihampelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang melibatkan guru dan anak kelompok B sebagai subjeknya. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam proses belajar dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan keterlibatan mereka, serta membantu pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan yang visual dan kolaboratif. Kesimpulannya, media digital interaktif seperti Canva dapat menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran konstruktif yang berpusat pada anak. Penelitian ini membantu dalam mengembangkan cara belajar di PAUD yang lebih sesuai dengan zaman digital dan membantu mengasah kemampuan berpikir kritis.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Aplikasi Canva, Kemampuan Berpikir Kritis

ABSTRACT

This research was initiated due to the importance of developing critical thinking skills in early childhood, which form the foundation for developing higher-order thinking skills. However, learning practices in kindergarten still tend to focus on conventional activities that do not stimulate children's analytical skills. Therefore, this study aims to describe the use of the Canva application as an innovative learning tool and to determine its impact on improving critical thinking skills in early childhood at Mukhtarul Ummah Kindergarten, Cihampelas. This study used a qualitative method with a descriptive approach, involving teachers and children in group B as subjects. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the

interactive model of Miles and Huberman. The results showed that the use of Canva in the learning process can increase children's interest in learning, increase their engagement, and help develop critical thinking skills through visual and collaborative activities. In conclusion, interactive digital media such as Canva can be an effective means of integrating technology with child-centered constructive learning. This research helps in developing learning methods in early childhood that are more appropriate to the digital age and help hone critical thinking skills.

Keywords: Early Childhood, Canva Application, Critical Thinking Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk membantu setiap orang berkembang secara optimal sehingga mereka dapat berkontribusi kepada masyarakat dan negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka dalam berbagai hal seperti spiritualitas, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Dananjaya, 2023). Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan tidak hanya berfokus pada prestasi akademik tetapi juga pada perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan moral anak. Masa kanak-kanak awal sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan berpikir anak (Amiliya & Susanti, 2024). Oleh karena itu, program pembelajaran di PAUD harus direncanakan dengan baik sehingga anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara aktif, mengeksplorasi dunia, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara alami.

Salah satu kemampuan kognitif yang sangat penting, kemampuan berpikir kritis, harus dikembangkan sejak usia dini. Berpikir kritis tidak hanya membantu anak memahami dunia secara rasional, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis, terbuka, dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambil (Taib, 2021). Berpikir kritis tidak hanya membantu anak memahami dunia secara rasional, tetapi juga melatih mereka untuk bersikap reflektif, terbuka, dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil (Rasyidi, 2024). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak usia dini masih kurang (Uswatun dkk., 2022). Proses belajar di banyak lembaga PAUD masih bersifat tradisional dan berpusat pada guru, dengan metode yang hanya menghafal dan berupa instruksi satu arah. Akibatnya, anak kurang memiliki kesempatan untuk bertanya, berpendapat, dan menemukan solusi secara mandiri. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan kontekstual, yang dapat menstimulasi anak berpikir kritis melalui pengalaman belajar konkret.

Berbagai penelitian terdahulu telah berupaya mengembangkan media dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Misalnya, penelitian oleh Musannadah & Jannah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital dapat meningkatkan keterlibatan anak

dalam pembelajaran. Selanjutnya, Putri dkk (2022) melaporkan bahwa aplikasi *Canva* dapat membantu guru menyajikan materi secara visual, menarik, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi serta kemampuan berpikir logis anak. Penelitian lain oleh Yuliastri dkk (2025) mengungkapkan bahwa *Canva* berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) melalui kegiatan mengamati, membandingkan, dan menyimpulkan informasi secara visual. Selain itu, hasil studi Anggrian & Saefurahman (2025) yang berlandaskan teori konstruktivisme Piaget menegaskan bahwa anak belajar optimal ketika terlibat langsung dengan pengalaman konkret dan visual, yang dapat difasilitasi melalui penggunaan aplikasi digital kreatif seperti *Canva*.

Meski begitu, sebagian besar penelitian tersebut masih fokus pada jenjang pendidikan dasar atau menengah, sedangkan penelitian empiris yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas *Canva* dalam konteks PAUD, terutama dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi bagaimana implementasi *Canva* dapat diterapkan secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran harian di taman kanak-kanak, serta bagaimana respons anak terhadap penggunaan media visual digital dalam konteks pembelajaran berbasis eksplorasi. Kesenjangan penelitian (*research gap*) yang ditemukan adalah minimnya kajian empiris mengenai penerapan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya di TK Mukharul Ummah Cihampelas.

Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih memfokuskan pada peningkatan kreativitas atau semangat belajar, namun tidak secara langsung mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. Penelitian ini hadir sebagai upaya untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana *Canva* dapat menjadi alat pembelajaran inovatif yang mampu merangsang proses berpikir analitis, reflektif, dan evaluatif anak melalui kegiatan-kegiatan visual dan eksploratif yang menarik. Keunikan dari penelitian ini terletak pada penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran yang kontekstual, yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui pendekatan yang partisipatif dan kreatif secara visual.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di TK Mukharul Ummah Cihampelas. Secara khusus, penelitian ini berupaya menggambarkan penerapan *Canva* dalam kegiatan pembelajaran, respon anak terhadap aktivitas berbasis *Canva*, serta perubahan kemampuan berpikir kritis yang terjadi setelah penerapan media tersebut. Secara ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital untuk PAUD, serta memperkaya kajian teoritis tentang hubungan antara media visual interaktif dan perkembangan kognitif anak. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategis bagi guru PAUD untuk merancang pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus memperkuat kompetensi berpikir kritis anak sejak dini.

Selain alasan-alasan yang telah dijelaskan sebelumnya, urgensi pengembangan kemampuan berpikir kritis di PAUD juga berkaitan dengan perubahan paradigma pendidikan di Indonesia. Saat ini kurikulum merancang pembelajaran yang lebih berorientasi pada kompetensi, bukan hanya pengetahuan faktual. Anak-anak didorong untuk menjadi pembelajar aktif yang mampu menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi dilakukan secara satu arah, melainkan melalui proses interaktif yang memberi ruang pada anak untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Namun, implementasi pembelajaran berbasis kompetensi ini masih dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama di daerah yang belum memiliki fasilitas pendidikan memadai atau guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan karena memberikan contoh konkret bagaimana media digital seperti Canva dapat membantu guru mengatasi keterbatasan tersebut dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus, karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam cara aplikasi *Canva* digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di kelas B1 TK Mukhtarul Ummah Cihampelas. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara naturalistik, tanpa manipulasi variabel, dengan menekankan pada makna, pemahaman, dan pengalaman partisipan dalam konteks pembelajaran. Lokasi penelitian ditetapkan di TK Mukhtarul Ummah Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat, yang dipilih karena sekolah tersebut aktif mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran tematik. Peserta penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan empat belas siswa kelas B1, yaitu enam siswa perempuan dan delapan siswa laki-laki.

Tiga metode utama pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk mengamati aktivitas pembelajaran secara langsung, guru dan kepala sekolah diwawancarai tentang penggunaan aplikasi dan dampak pada kemampuan berpikir kritis anak. Untuk melengkapi data, studi dokumentasi dilakukan dengan melihat RPPH, catatan penilaian, dan foto kegiatan pembelajaran. Penelitian menggunakan *Canva* sebagai alat. Pedoman observasi, wawancara, dan lembar dokumentasi dibuat berdasarkan indikator penggunaan *Canva*, hasil penggunaan kemampuan berpikir kritis, dan faktor-faktor yang mendukung dan menghalangi penggunaan *Canva*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dalam Qomaruddin & Sa'diyah (2024) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi.

Pada tahap reduksi, data disaring dan difokuskan sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, serta kutipan hasil wawancara. Pada tahap terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif dengan melakukan verifikasi berulang agar hasil analisis menjadi valid dan konsisten. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Pendekatan ini memastikan hasil penelitian bersifat kredibel, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selain prosedur yang telah dijelaskan, peneliti juga melakukan proses validasi data tambahan melalui diskusi informal dengan guru dan kepala sekolah untuk memastikan bahwa hasil observasi benar-benar mencerminkan kondisi pembelajaran di kelas. Cara ini dilakukan karena pada penelitian kualitatif, pemahaman konteks menjadi faktor penting dalam menghasilkan temuan yang akurat. Peneliti juga meninjau kembali dokumentasi penggunaan Canva di kelas, termasuk karya visual yang dihasilkan anak-anak, untuk menganalisis indikator perkembangan kemampuan berpikir kritis secara lebih mendalam. Tahap ini memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai bagaimana Canva benar-benar berperan dalam proses pembelajaran, baik dari perspektif guru maupun anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Mukhtarul Ummah Cihampelas, diperoleh bahwa penerapan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Guru menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran seperti poster interaktif, cerita bergambar, dan lembar kegiatan visual yang dirancang sesuai tema pembelajaran. Penggunaan media ini membantu anak memahami konsep-konsep abstrak menjadi konkret, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan menumbuhkan semangat eksploratif anak. Selama proses observasi, anak-anak tampak lebih antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga mengklarifikasi isi visual, memberikan alasan atas pilihannya, serta menarik kesimpulan sederhana dari aktivitas yang dilakukan. Dalam kegiatan “membuat poster tentang hewan peliharaan”, misalnya, anak-anak mampu menjelaskan alasan memilih gambar tertentu serta membandingkan ciri-ciri hewan yang berbeda. Ini menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berpikir analitis dan reflektif.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bekerja sama semakin meningkat. Ketika bekerja dalam kelompok kecil untuk mendesain karya menggunakan *Canva*, anak belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan ide teman, serta membuat keputusan bersama. Proses ini tidak hanya membantu anak-anak belajar berpikir logis, tetapi juga melatih rasa empati dan keterampilan berinteraksi sosial, yang merupakan bagian penting dari pendidikan anak usia dini. Selain itu, dari hasil wawancara dengan para guru, terlihat bahwa *Canva* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan sederhana. Guru menilai bahwa *Canva* memudahkan mereka dalam merancang kegiatan yang kreatif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Dukungan dari kepala sekolah dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan

penggunaan *Canva*, terutama dalam menyediakan perangkat digital dan bantuan selama proses belajar. Berikut adalah tabel indikator kemampuan berpikir kritis anak usia dini yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, mengacu pada C. D. Ennis (1991):

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Keterangan
1	Klarifikasi dasar (basic clarification)	Merumuskan Pertanyaan, Menganalisis Argumen, Bertanya dan Menjawab
2	Memberikan alasan untuk suatu keputusan (the bases for the decision)	Menilai kredibilitas sumber dan melakukan observasi
3	Menyimpulkan (inference)	Membuat deduksi, induksi, dan mengevaluasi.
4	Mengevaluasi klarifikasi lebih lanjut (advanced clarification)	Mengidentifikasi istilah dan asumsi.
5.	Dugaan dan keterpaduan (supposition and integration)	Mempertimbangkan premis dan menggabungkan kemampuan.

Tabel 1 menunjukkan lima indikator kemampuan berpikir kritis yang diadaptasi dari teori R. H. Ennis (1993) Setiap indikator menggambarkan proses kognitif yang muncul dalam kegiatan belajar anak. Indikator pertama, klarifikasi dasar, menekankan kemampuan anak dalam memahami masalah melalui pertanyaan dan analisis sederhana. Indikator kedua, memberikan alasan, berkaitan dengan kemampuan anak menilai informasi dan menyusun argumen logis. Indikator ketiga, menyimpulkan, mengarahkan anak untuk menarik makna dari pengalaman belajar. Indikator keempat, mengevaluasi klarifikasi lanjutan, mencakup kemampuan anak dalam menilai ide atau pernyataan berdasarkan bukti yang ada. Sementara itu, indikator kelima, dugaan dan keterpaduan, menunjukkan kemampuan anak menghubungkan berbagai informasi dan membuat prediksi sederhana dari hasil pengamatannya.

Berdasarkan hasil dokumentasi, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan signifikan dalam kelima indikator berpikir kritis yang diadaptasi dari teori R. H. Ennis (1993) Anak mampu menjelaskan alasan logis di balik pilihannya, menilai hasil karya sendiri, serta memberikan umpan balik terhadap karya teman. Anak yang dulu tidak aktif mulai berani menyampaikan pendapat dan bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka mengerti. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* berhasil menciptakan suasana belajar yang nyaman, ramah, dan mendorong refleksi. Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasi termasuk kreativitas guru dalam mengolah media, dukungan kepala sekolah, dan keterlibatan orang tua yang mendampingi anak saat kegiatan berbasis digital. Di sisi lain, hambatan utama yang ditemui meliputi keterbatasan jaringan internet, kurangnya perangkat di kelas, dan perbedaan tingkat kepercayaan diri anak dalam menggunakan media digital. Namun,

menggunakan Canva ternyata lebih menarik dan efektif daripada metode pembelajaran konvensional yang monoton.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberi dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri anak. Ketika anak berhasil membuat karya visual yang menarik, mereka menunjukkan ekspresi bangga dan senang. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, terutama bagi anak yang biasanya pasif. Guru mengamati bahwa anak-anak tersebut mulai menunjukkan minat untuk mencoba hal-hal baru dan lebih aktif dalam berdiskusi. Bahkan beberapa anak mencoba mengoperasikan fitur Canva secara mandiri dengan bimbingan minimal. Temuan ini penting karena motivasi dan kepercayaan diri merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis. Anak yang percaya diri cenderung lebih berani mengambil keputusan dan mengemukakan alasan di balik pilihannya. Dengan demikian, Canva bukan hanya media untuk meningkatkan aspek visual pembelajaran, tetapi juga sarana untuk membangun karakter positif anak usia dini.

Selain itu, respons guru terhadap penggunaan Canva juga sangat positif. Mereka merasa media ini membantu meringankan tugas dalam menyiapkan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Banyak guru menyebut bahwa Canva menyediakan template dan fitur yang mudah digunakan sehingga memungkinkan mereka menghasilkan media pembelajaran dalam waktu singkat. Hal ini sangat membantu, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan kemampuan dalam mendesain visual. Dengan terbantunya guru dalam aspek teknis, mereka dapat lebih fokus pada peran utama mereka sebagai fasilitator pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran interaktif dapat membangun kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Hasil ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget pada Fitri (2022) yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman konkret. Canva memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, memanipulasi objek visual, serta menemukan hubungan antar konsep melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Aktivitas ini memperkuat proses asimilasi dan akomodasi kognitif yang menjadi dasar terbentuknya kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga menguatkan pandangan Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dalam mengembangkan fungsi-fungsi kognitif tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Saputra & Parisu (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis media digital dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan kemampuan berpikir anak.

Saat anak berkolaborasi menggunakan Canva, terjadi proses *scaffolding* di mana guru dan teman sebaya berperan sebagai fasilitator bagi perkembangan kemampuan berpikir anak. Melalui diskusi sederhana seperti memilih gambar, menilai karya, atau memberi saran, anak-anak belajar berpikir reflektif dan argumentatif sesuai dengan Zona perkembangan proksimal mereka (*zone of*

proximal development). Temuan ini juga sesuai dengan penelitian Patriasih dkk (2025) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis kolaboratif dapat mempercepat perkembangan sosial dan kognitif anak ketika guru berperan sebagai mediator dalam pembelajaran. Dalam konteks berpikir kritis, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak mulai mengembangkan lima komponen berpikir kritis seperti yang dikemukakan oleh Ennis (1993) dan diperkuat oleh Facione (2015), yaitu: interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, dan penjelasan. Kemampuan ini terlihat ketika anak mampu menjelaskan alasan pilihan gambar, menghubungkan informasi visual dengan pengalaman, serta mengajukan pertanyaan reflektif.

Hal tersebut mendukung hasil penelitian Musannadah & Jannah (2022) dan Putri dkk (2022) yang menyatakan bahwa media visual interaktif seperti Canva dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan kemampuan analitis anak. Dari perspektif pembelajaran abad ke-21, penggunaan Canva selaras dengan tuntutan pengembangan keterampilan 4C (*Critical thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) sebagaimana diungkapkan oleh Prensky (2010) dan Mayer (2019) Canva tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga media partisipatif yang memungkinkan anak menjadi produsen konten pembelajaran. Anak-anak belajar berpikir kritis ketika mereka menilai pilihan desain, warna, dan gambar, sekaligus berkomunikasi ide melalui hasil karyanya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yulandra & Mubarak (2025) yang menekankan bahwa media visual interaktif dapat membangun lingkungan belajar berbasis partisipasi aktif, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong anak untuk bereksperimen dalam berpikir.

Peran guru dalam penelitian ini sangat penting. Berdasarkan wawancara, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing anak dalam mengembangkan potensi berpikirnya. Hal ini mendukung teori pembelajaran Miles dkk (2014) bahwa guru dalam pembelajaran kualitatif berperan sebagai pengamat, pembimbing, dan pendorong eksplorasi anak. Yuliasri dkk (2025) dan Amiliya & Susanti (2024) menambahkan bahwa guru yang kreatif dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan yang memancing rasa ingin tahu dan problem solving sederhana. Senada dengan itu, penelitian oleh Asmara dkk (2023) menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam merancang pembelajaran digital yang menggunakan gambar dan visual memberikan dampak besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir yang lebih kompleks pada anak-anak usia dini.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Rasyidi (2024) dan Uswatun dkk (2022), berpikir kritis tidak berkembang optimal tanpa adanya lingkungan belajar yang terbuka terhadap ide, pertanyaan, dan eksplorasi anak. Dalam konteks TK Mukhtarul Ummah, dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru menjadi kunci sukses implementasi media digital. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan, upaya kolaboratif mampu mengatasi hambatan tersebut. Ocha & Laksana (2025) juga mengungkapkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran digital pada anak usia dini sangat bergantung pada dukungan sistem sekolah dan kesiapan teknologi guru.

Dari segi kebaruan, penelitian ini melengkapi temuan Manurung dkk (2023) yang meneliti media digital di pendidikan dasar, dengan fokus khusus pada anak usia dini. Perubahan ini terjadi karena menggunakan Canva sebagai media digital yang menggabungkan unsur visual, kolaboratif, dan reflektif. Media ini terbukti mendorong anak-anak berpikir lebih analitis melalui proses eksplorasi visual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat argumen bahwa media digital bisa menjadi sarana yang strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak sejak usia dini di masa digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital di TK Mukhtarul Ummah Cihampelas secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Melalui aktivitas visual, kolaboratif, dan eksploratif yang dirancang guru, anak-anak menunjukkan perkembangan dalam aspek klarifikasi, analisis, evaluasi, serta penarikan kesimpulan sederhana terhadap informasi visual. Canva telah terbukti memberi ruang bagi anak-anak untuk bereksperimen, mengevaluasi, dan menyampaikan ide-idenya secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan aktif terlibat. Penggunaan media digital ini juga memfasilitasi interaksi sosial yang positif antara guru dan anak. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget serta teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan bantuan sosial dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media digital interaktif dapat berperan sebagai sarana efektif dalam menstimulasi fungsi-fungsi kognitif anak usia dini, khususnya kemampuan berpikir kritis sebagaimana dirumuskan oleh Ennis dan Facione. Penelitian ini memperluas pemahaman tentang penerapan teori konstruktivisme dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi di PAUD, dengan menegaskan bahwa anak usia dini mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi apabila diberikan pengalaman belajar yang visual, kontekstual, dan berpusat pada anak. Dari sisi kontribusi ilmiah, penelitian ini menambah literatur empiris tentang penggunaan Canva sebagai media inovatif yang mampu mengintegrasikan unsur visual, reflektif, dan kolaboratif dalam pembelajaran anak usia dini di Indonesia.

Secara praktis, temuan ini memberikan rekomendasi bagi guru dan lembaga PAUD untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sehari-hari. Guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing anak untuk berpikir kritis dan kreatif melalui pengalaman eksploratif. Sementara itu, lembaga pendidikan perlu menyediakan dukungan berupa pelatihan, perangkat teknologi, dan lingkungan belajar yang mendorong inovasi pembelajaran digital. Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi lanjutan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan Canva terhadap aspek lain perkembangan anak usia dini, seperti kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta menguji efektivitasnya dalam

konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menegaskan pentingnya inovasi media digital dalam pembelajaran anak usia dini, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan abad ke-21 yang adaptif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Temuan penelitian ini semakin menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini bukanlah sekadar tren, tetapi kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mempersiapkan generasi yang adaptif, kreatif, dan kritis dalam menghadapi perkembangan zaman. Canva sebagai media pembelajaran memberikan alternatif solusi yang mudah diakses, ekonomis, dan fleksibel bagi guru dalam merancang kegiatan belajar. Dengan dukungan tenaga pendidik, sekolah, dan orang tua, pemanfaatan media digital ini dapat memberikan dampak yang lebih luas terhadap kualitas pembelajaran di PAUD. Penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian lebih mendalam mengenai penggunaan media digital lain yang berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, R., & Susanti, U. V. (2024). Urgensi Masa Golden Age Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/1372>
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(1), 1–11. <http://ejournal.stitqurrotaayun.ac.id/index.php/recqa/article/view/43>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://www.academia.edu/download/120846999/5728-25641-2-PB.pdf>
- Dananjaya, U. (2023). *Media pembelajaran aktif*. Nuansa cendekia. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=UN-wEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Undang-Undang+Sistem+Pendidikan+Nasional+No.20+Tahun+2003+menyatakan+bahwa+pendidikan+merupakan+usaha+yang+terencana+dan+sadar+untuk+membangun+suasana+belajar+serta+proses+penyampaian+ilmu+yang+memungkinkan+siswa+secara+aktif+mengembangkan+berbagai+kemampuannya+dalam+aspek+spiritual,+kontrol+diri,+karakter,+kecerdasan,+moral+yang+baik,+serta+keterampilan+yang+dibutuhkan+oleh+individu,+masyarakat,+bangsa,+dan+negara+&ots=V6ketkukqF&sig=2gKa7PwDR7xAliUDOP048Dw8qAo>
- Ennis, C. D. (1991). Discrete Thinking Skills in Two Teachers' Physical Education Classes. *The Elementary School Journal*, 91(5), 473–487. <https://doi.org/10.1086/461670>
- Ennis, R. H. (1993). Critical thinking assessment. *Theory Into Practice*, 32(3), 179–186. <https://doi.org/10.1080/00405849309543594>

- Fitri, R. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *Pedagogi Hayati*, 6(1), 1-11. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/pedagogihayati/article/view/5121>
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi berpikir kritis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120-132. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1831>
- Mayer, R. E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 531-549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook. (No Title). <https://cir.nii.ac.jp/crid/197002348484333791>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 72-80. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/81036>
- Ocha, F. A., & Laksana, S. D. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar melalui Gamifikasi Digital: Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 208-233. <https://journal.stai-yypbwi.ac.id/index.php/JOECES/article/view/580>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin press. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=3JhE_QIjfagC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Prensky+\(2010\)&ots=6n99JDAPXq&sig=YmEdLn95TI7aIS0XpHncZf8AZBA](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=3JhE_QIjfagC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Prensky+(2010)&ots=6n99JDAPXq&sig=YmEdLn95TI7aIS0XpHncZf8AZBA)
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 5(01). <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/276/270>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84. <https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93>
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai pengembang pemahaman serta pengamalan ajaran Islam kehidupan sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1-21. <https://barkah-ilmu-fiddunya.my.id/ojs/index.php/ier/article/view/11>
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). The Role Of Social Psychology In Individual Cognitive And Social Development. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(1), 44-55. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/23>

- Taib, M. (2021). Pembelajaran IPA Berbasis Mind Mapping dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif, Komunikatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 465–486. <https://scholar.archive.org/work/2toc2miguvbnlh5hhvpsndexi/access/wayback/https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/download/345/313>
- Uswatun, U., Suryani, L., El Liza, M., & Saputra, N. I. (2022). Analisis Deskriptif Penerapan Model Pembelajaran Bcct Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 26–36. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Atthufulah/article/view/2425>
- Yulandra, R., & Mubarak, M. (2025). Transformasi Pembelajaran IPA: Meningkatkan Partisipasi Siswa melalui Pendekatan Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1828–1835. <https://jpion.org/index.php/jpi/article/view/649>
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., Ashari, M. A., & Wardi, Z. (2025). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun media pembelajaran inovatif. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(2), 567–575. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/29432>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).