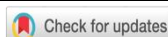


## Pengenalan Organ Tubuh Manusia Melalui Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Di KB Sirnawan

Salmiati<sup>1</sup>, Ihlash<sup>2</sup>, Abdul Haris<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia

Email: [ihlashasan14@gmail.com](mailto:ihlashasan14@gmail.com) Corresponding Author



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.752>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 12 Maret 2026

Revisi Akhir: 26 April 2026

Disetujui: 27 April 2026

Terbit: 30 April 2026

#### Kata Kunci:

Anak usia dini;

Canva organ tubuh manusia;

Pembelajaran PAUD.



### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia pada anak usia dini di KB Sirnawan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian meliputi anak Kelompok Bermain dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan pengetahuan anak mengenai nama, letak, dan fungsi sederhana organ tubuh manusia. Selain itu, media ini juga mendorong meningkatnya perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Visualisasi animasi dan narasi sederhana yang disajikan membantu anak memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Media video animasi berbasis Canva dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif di pendidikan anak usia dini.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi utama dalam membentuk perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan selanjutnya (Refki Agung Purwanto, 2022). Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang ditandai oleh rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir konkret, serta ketergantungan pada pengalaman belajar yang bersifat visual dan menyenangkan (Azizah & Salehudin, 2023). Proses pembelajaran pada jenjang Kelompok Bermain tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi, sebab karakteristik anak usia dini menuntut pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Aprilia et al., 2024).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini adalah pengenalan konsep dasar tentang diri sendiri, termasuk pemahaman mengenai organ tubuh manusia. Pengenalan organ tubuh memiliki peran strategis dalam membantu anak memahami fungsi tubuh, menjaga kesehatan diri, serta mengembangkan kesadaran akan pentingnya merawat tubuh sejak dini (Sutriyani et al., 2023). Materi organ tubuh manusia juga berkaitan erat dengan pengembangan aspek kognitif, bahasa, dan kemandirian anak. Anak yang memahami bagian tubuhnya akan lebih mudah diarahkan untuk membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat, seperti mencuci tangan, menjaga kebersihan anggota tubuh, dan mengenali fungsi anggota tubuh dalam aktivitas sehari-hari (Dimas et al., 2025).

Meskipun pengenalan organ tubuh manusia merupakan materi dasar, pelaksanaannya di lembaga pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat konvensional (Finata, 2026). Guru cenderung menyampaikan materi melalui penjelasan verbal atau menggunakan gambar statis di buku ajar, sehingga anak kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan anak cepat

merasa bosan dan kurang memahami materi secara optimal, mengingat kemampuan anak usia dini dalam memproses informasi sangat bergantung pada rangsangan visual dan pengalaman belajar yang menarik (Misbah, 2025).

Di KB Sirnawan, pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia menunjukkan permasalahan yang serupa. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama organ tubuh dan memahami fungsi sederhana dari organ tersebut. Anak sering kali hanya menghafal tanpa memahami makna, bahkan beberapa anak menunjukkan kurangnya minat ketika pembelajaran berlangsung. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan anak sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih bermakna.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, dinamis, dan mudah dipahami (Maulana et al., 2025). Video animasi mampu mengkombinasikan gambar bergerak, warna yang menarik, suara, serta narasi yang sederhana sehingga dapat merangsang perhatian dan imajinasi anak. Bagi anak usia dini, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep dasar (Hutagalung et al., 2025).

Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Anak dapat melihat secara langsung bentuk organ tubuh, letaknya, serta fungsinya melalui visualisasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Penyajian materi melalui animasi juga memungkinkan anak untuk belajar secara berulang tanpa merasa tertekan, sehingga proses internalisasi konsep dapat berlangsung secara alami (Astuti et al., 2023). Selain itu, penggunaan video animasi mendorong keterlibatan anak secara emosional dan kognitif, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Aplikasi Canva merupakan salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran. Canva menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, template animasi yang variatif, serta elemen visual yang menarik dan ramah bagi pengguna pemula (Ningsih & Wahyuni, 2025). Keunggulan Canva terletak pada kemampuannya untuk membantu pendidik menghasilkan media pembelajaran berkualitas tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Melalui Canva, guru dapat merancang video animasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, baik dari segi visual, bahasa, maupun durasi penyajian (Dewi, 2025).

Penggunaan video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran di KB Sirnawan dipandang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media video animasi berbasis Canva dapat menjadi alternatif solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan (Anwar, 2022). Media ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada anak.

Selain aspek kognitif, penggunaan media video animasi juga berpotensi mendukung perkembangan bahasa anak. Narasi sederhana yang disertai visualisasi membantu anak memperkaya kosakata, melatih kemampuan menyimak, serta meningkatkan keberanian anak untuk mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh. Interaksi antara guru dan anak selama pemutaran video animasi dapat dikembangkan melalui kegiatan tanya jawab, peniruan gerak, dan diskusi sederhana, sehingga pembelajaran tidak bersifat satu arah (Handoyo et al., 2025).

Dari sisi rasionalitas penelitian, penting untuk mengkaji secara sistematis bagaimana penerapan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pengenalan organ tubuh manusia pada anak usia dini. Penelitian ini diperlukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman anak, minat belajar, serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan

kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi di lembaga pendidikan anak usia dini (Fitriah et al., 2025).

Urgensi penelitian ini juga didorong oleh kebutuhan guru akan referensi media pembelajaran yang praktis, mudah dikembangkan, dan sesuai dengan kondisi lapangan. Banyak guru di tingkat Kelompok Bermain masih mengalami keterbatasan dalam mengakses atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan media video animasi yang efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian akademik mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya pada materi pengenalan organ tubuh manusia.

Berdasarkan pendahuluan di atas, penelitian mengenai pengenalan organ tubuh manusia melalui media video animasi berbasis aplikasi Canva di KB Sirnawan memiliki relevansi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas kajian tentang penggunaan media pembelajaran visual-animatif pada anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan bermakna.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai proses pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia melalui pemanfaatan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain (KB) Sirnawan pada semester genap tahun ajaran berjalan, dengan mempertimbangkan kondisi alami proses pembelajaran di kelas tanpa adanya perlakuan eksperimen yang bersifat manipulatif. Sasaran utama penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, khususnya interaksi antara guru, peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi organ tubuh manusia. Subjek penelitian terdiri atas anak-anak Kelompok Bermain KB Sirnawan yang berada pada rentang usia dini serta guru kelas yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran yang diteliti. Anak didik menjadi fokus pengamatan terkait respons, partisipasi, dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui media video animasi, sedangkan guru menjadi sumber informasi utama dalam menggali strategi, metode, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan yang meliputi kegiatan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan. Pada tahap ini, peneliti juga merancang dan menyiapkan media video animasi berbasis aplikasi Canva yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini, baik dari segi tampilan visual, penggunaan warna, bahasa, maupun alur penyampaian materi agar menarik dan mudah dipahami. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran ketika media video animasi digunakan oleh guru dalam mengenalkan organ tubuh manusia. Peneliti berperan sebagai pengamat non-partisipan yang tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, tetapi secara cermat mencatat setiap dinamika yang terjadi di dalam kelas, termasuk interaksi guru dengan siswa, respons siswa terhadap media, serta tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan secara berulang untuk memperoleh data yang konsisten dan mendalam. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk merekam secara langsung proses pembelajaran dan perilaku siswa selama

kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru kelas untuk memperoleh informasi terkait perencanaan pembelajaran, penggunaan media video animasi, serta evaluasi terhadap efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, rekaman video pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang relevan.

Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data interaktif. Proses analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak pengumpulan data hingga tahap akhir penelitian, yang meliputi reduksi data, yaitu proses pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian; penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami; serta penarikan kesimpulan yang didasarkan pada temuan-temuan penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, khususnya triangulasi teknik, dengan cara membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang valid, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Hasil penelitian di KB sirnawan menunjukkan bahwa penerapan media video animasi berbasis aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia pada anak Kelompok Bermain di KB Sirnawan. Temuan penelitian diperoleh melalui observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru, serta dokumentasi pendukung. Fokus hasil penelitian mencakup pemahaman anak terhadap organ tubuh, tingkat partisipasi, dan perhatian anak selama proses pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran sebelum penggunaan media video animasi, sebagian besar anak menunjukkan pemahaman yang terbatas terhadap materi organ tubuh manusia. Anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama organ tubuh secara tepat dan belum mampu menjelaskan fungsi sederhana dari organ tersebut. Aktivitas belajar didominasi oleh mendengarkan penjelasan guru dengan tingkat perhatian yang relatif singkat. Kondisi ini terlihat dari perilaku anak yang mudah teralihkan, kurang fokus, dan hanya beberapa anak yang aktif merespons pertanyaan guru.



**Gambar 1.** Proses pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia melalui media video animasi berbasis aplikasi Canva di KB Sirnawan.

Setelah media video animasi berbasis aplikasi Canva diterapkan, terjadi perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi sejak awal kegiatan. Visualisasi animasi dengan warna cerah, gambar bergerak, dan narasi sederhana mampu menarik perhatian anak dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Anak tampak fokus memperhatikan tayangan video dan mengikuti alur cerita yang disajikan,

khususnya ketika animasi memperkenalkan bagian-bagian tubuh manusia seperti kepala, tangan, kaki, mata, dan telinga.

Peningkatan pemahaman anak terlihat dari kemampuan mereka dalam menyebutkan nama organ tubuh manusia secara lebih tepat. Sebagian besar anak mampu menyebutkan beberapa organ tubuh secara mandiri tanpa bantuan guru. Selain itu, anak juga mulai memahami fungsi sederhana dari organ tubuh, misalnya tangan digunakan untuk memegang, kaki untuk berjalan, mata untuk melihat, dan telinga untuk mendengar. Pemahaman ini diperoleh melalui penguatan visual dan narasi yang disajikan dalam video animasi, sehingga anak tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna dari materi yang dipelajari.

Aspek partisipasi anak selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Anak lebih aktif menjawab pertanyaan guru, menirukan gerakan yang ditampilkan dalam video, serta menyebutkan kembali organ tubuh yang telah diperkenalkan. Interaksi antara guru dan anak berlangsung lebih hidup dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Anak menunjukkan antusiasme dengan mengangkat tangan, menunjuk bagian tubuhnya sendiri, dan mengikuti instruksi guru dengan lebih percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Perhatian dan fokus anak selama pembelajaran juga meningkat secara nyata. Selama pemutaran video animasi, anak cenderung duduk lebih tenang dan memperhatikan layar tanpa banyak gangguan. Durasi perhatian anak menjadi lebih panjang dibandingkan pembelajaran tanpa media video animasi. Guru menyampaikan bahwa anak jarang menunjukkan perilaku bosan atau meninggalkan tempat duduk selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva efektif dalam mempertahankan fokus belajar anak usia dini.

Grafik yang disajikan menunjukkan adanya peningkatan capaian anak pada beberapa indikator pembelajaran setelah penggunaan media video animasi berbasis Canva. Indikator tersebut meliputi kemampuan menyebutkan organ tubuh, memahami fungsi sederhana, partisipasi aktif, dan fokus perhatian. Data menunjukkan bahwa capaian anak setelah pembelajaran menggunakan media video animasi berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kondisi awal sebelum penggunaan media. Peningkatan ini memperkuat temuan observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian.

Dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru merasa terbantu dengan adanya visualisasi yang menarik dan sistematis, sehingga penyampaian materi menjadi lebih terstruktur. Guru juga menyatakan bahwa anak lebih mudah memahami materi dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru menilai bahwa aplikasi Canva mudah digunakan dan memungkinkan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia di KB Sirnawan. Media ini mampu meningkatkan pemahaman anak, mendorong partisipasi aktif, serta mempertahankan perhatian anak selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini

### ***Pembahasan***

Pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia pada anak usia dini menuntut strategi yang mampu menjembatani keterbatasan berpikir abstrak anak dengan kebutuhan pemahaman yang bersifat konkret. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva mampu mendukung proses tersebut secara efektif (Maku, 2025). Media visual-animatif memberikan pengalaman belajar yang selaras dengan karakteristik

perkembangan anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui rangsangan visual dan audio yang terpadu (H. Anggraini, 2023).

Peningkatan pengetahuan anak mengenai organ tubuh manusia dapat dipahami melalui teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pemahaman. Video animasi menyajikan representasi visual yang jelas mengenai bentuk, letak, dan fungsi organ tubuh, sehingga anak tidak hanya menerima informasi secara verbal (Pradnyana & Pendidikan, 2025). Visualisasi ini membantu anak membangun skema pengetahuan baru melalui proses pengamatan dan asosiasi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aktivitas menghafal, tetapi berkembang menjadi pemahaman yang lebih bermakna (Mangge, 2025).

Dari sudut pandang teori belajar multimedia, kombinasi gambar bergerak, warna, dan narasi sederhana yang terdapat dalam video animasi berkontribusi terhadap peningkatan daya serap informasi. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga penyajian materi yang monoton cenderung menghambat proses belajar (A. P. Anggraini, 2025). Media video animasi berbasis Canva mampu menjaga perhatian anak dengan menghadirkan stimulus visual yang dinamis dan menarik. Kondisi ini memungkinkan anak tetap fokus selama pembelajaran berlangsung dan memproses informasi secara lebih optimal (Deva, 2023).

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pengembangan video animasi juga memiliki implikasi pedagogis yang penting. Canva menyediakan fitur yang memungkinkan guru menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik anak (Anggriani et al., 2022). Fleksibilitas ini mendukung guru dalam merancang media yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang dirancang secara kontekstual membantu anak mengaitkan materi organ tubuh dengan aktivitas yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Rahmasari & Fathiyah, 2023).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi turut mempengaruhi keterlibatan anak selama pembelajaran. Anak lebih aktif merespons pertanyaan, menunjukkan minat untuk berpartisipasi, dan berani mengungkapkan pemahamannya (Susanto et al., 2025). Keterlibatan aktif ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya partisipasi langsung dalam proses belajar. Pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan (Yana, 2024).

Dari perspektif perkembangan bahasa, penggunaan video animasi berbasis Canva turut memberikan kontribusi positif. Narasi sederhana yang menyertai visualisasi membantu anak memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan menyimak. Anak memperoleh model bahasa yang jelas dan kontekstual, sehingga memudahkan mereka untuk meniru dan mengungkapkan kembali informasi yang diterima. Interaksi antara guru dan anak selama pembelajaran juga memperkuat kemampuan anak dalam berkomunikasi secara lisan (Fitria, 2025).

Pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia melalui media video animasi berbasis Canva juga relevan dengan pendekatan pembelajaran tematik integratif. Materi organ tubuh dapat dikaitkan dengan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional (Ichwan et al., 2025). Ketika anak diminta menunjuk bagian tubuhnya sendiri atau menirukan gerakan tertentu, pembelajaran tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga melibatkan aspek motorik dan kesadaran diri. Pendekatan ini memperkaya pengalaman belajar anak dan mendukung perkembangan yang lebih holistik (Rahayu, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media visual dan animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada anak usia dini. Media yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan mendorong anak untuk terlibat secara aktif (Riyanto & Jollyta, 2023). Namun, keunikan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan media video animasi yang praktis dan mudah diakses oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi

pembelajaran tidak selalu memerlukan teknologi yang kompleks, tetapi dapat dikembangkan melalui platform yang sederhana dan terjangkau (Findi Fardani, 2025).

Meskipun demikian, penggunaan media video animasi perlu didukung oleh peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran. Media tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya pendampingan, penguatan, dan interaksi yang bermakna. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan perhatian anak, mengajukan pertanyaan yang merangsang berpikir, serta memberikan penjelasan tambahan sesuai kebutuhan anak. Kolaborasi antara media pembelajaran dan kompetensi pedagogis guru menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam pengenalan organ tubuh manusia pada anak usia dini. Media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi sederhana dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kualitas proses belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi anak di KB Sirnawan.

## KESIMPULAN

Animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia di KB Sirnawan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pengetahuan anak usia dini. Media video animasi mampu membantu anak mengenali nama, letak, dan fungsi sederhana organ tubuh manusia secara lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa media visual-animatif. Penyajian materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak mendorong meningkatnya perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video animasi berbasis Canva juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada anak. Media ini memfasilitasi pengalaman belajar yang konkret melalui visualisasi dan narasi sederhana, sehingga anak tidak hanya menghafal materi, tetapi mampu mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., & Setiadi, D. (2022). Pengembangan materi ajar berbasis video kreatif biologi pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas XI SMA. 123-129.
- Anggraini, A. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile game pada materi proses pencernaan menggunakan Smart App Creator siswa kelas V SDN Lamper Tengah 01. 3(1), 63-79.
- Anggraini, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva materi sistem respirasi manusia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. 12(3), 801-812.
- Anwar, I. Y. (2022). Interactive animation of learning movement system of the skeleton and bones. 17(1), 43-50.
- Aprilia, C. D., Nulinnaja, R., & Ibrahim, M. (2024). Pengembangan e-modul berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Assalam Kota Batu. 3(2), 160-176.
- Astuti, D. N., Wigati, I., & Asnilawati, A. (2023). Pengembangan e-modul sistem peredaran darah berbasis gender untuk kelas VIII MTs. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15774>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget: Studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264-271. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Deva, I. N. S. (2023). Augmented reality application for traffic management movements. 18(4), 153-164.

- Dewi, S. K. (2025). Desain bahan ajar digital berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS: Studi pada materi alat gerak manusia untuk fase C. *11(2)*, 916–925.
- Dimas, A., Gunawan, M., Widiyono, A., & Efendi, A. (2025). Development of augmented reality-based card media on grade 6 IPAS material. *5(3)*, 754–761. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i3.527>
- Finata, D. (2026). Analisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis augmented reality materi SIPERMAN untuk siswa sekolah dasar. *4*.
- Fardani, F. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi fungsi organ tubuh manusia kelas V SD. *24*, 1182–1193.
- Fitria, R. L. Y. (2025). Kelayakan media pembelajaran Biorgam untuk meningkatkan pemahaman materi organ tubuh manusia di kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *10*.
- Fitriah, L., Sandya, E. M., Feny, I., & Aini, N. (2025). PAZAR: Puzzle berbasis augmented reality dalam pembelajaran sistem peredaran darah manusia di sekolah dasar. *8*, 113–125.
- Handoyo, T., Kamal, R., & dkk. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.
- Hutagalung, R. L., Sijabat, R. A., Cantika, C., Manik, A., Rosari, I., Sinabariba, O., Nister, L., & Zega, F. (2025). Creative learning media to improve science understanding in grade VI of elementary school with limited facilities. November, 7978–7982.
- Ichwan, M., Marcella, R., Wulandara, A., & Rahma, I. (2025). Pembangunan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan organ tubuh manusia bagi siswa sekolah dasar di SDN 082 Muararajeun Bandung. *8(1)*, 259–266.
- Maku, S. (2025). Pengembangan media pencerdas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *5(2)*, 739–751.
- Mangge, A. Z. (2025). Pengembangan poster anatomi tubuh manusia berbantuan augmented reality (AR) pada materi sistem endokrin manusia bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Suwawa. *5(4)*, 985–997.
- Maulana, M. R., Ismanto, E., & Novalia, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran virtual reality materi sistem pencernaan manusia di SMP. *6(2)*, 303–310.
- Misbah. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *2(2)*, 1–14.
- Ningsih, K., & Wahyuni, E. S. (2025). Kelayakan multimedia interaktif dengan Adobe Animate CC pada materi pencernaan makanan. *13(1)*, 565–580.
- Pradnyana, P. B. (2025). Pengembangan media pembelajaran audio visual dengan konsep etnosains Bali pada mata pelajaran IPAS. *7(1)*, 46–57.
- Rahayu, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi organ gerak hewan di kelas V sekolah dasar. *3(2)*, 67–80.
- Rahmasari, R., & Fathiyah, K. N. (2023). Penerapan pendidikan seksual dini berbasis media audio visual melalui lagu “Kujaga Tubuhku”. *7(1)*, 842–854. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3754>
- Purwanto, R. A. (2022). Persepsi guru PAUD terhadap model pembelajaran dan hasil belajar anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, *2(2)*, 57–63. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.113>
- Riyanto, D., & Jollyta, D. (2023). Penerapan augmented reality pengenalan sistem pencernaan manusia dengan metode marker based tracking sebagai media pembelajaran. *5(2)*, 77–82.
- Susanto, A., Sabili, R., Josi, A., & Afriyansyah, R. (2025). Augmented reality dalam pembelajaran anatomi: Inovatif untuk pendidikan di era digital. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, *16(1)*, 156. <https://doi.org/10.31602/tji.v16i1.17359>
- Sutriyani, W., Wiranti, D. A., Muhaimin, M., Tiara, E., & Ningsih, R. D. (2023). 430–437.
- Yana, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Project Based Learning (PjBL) pada materi sistem sirkulasi darah kelas XI IPA SMA/MA. *12(1)*, 1074–1089.