

Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis *Canva Hyperlink* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Kata Anak Usia Dini

Fauziyah Awalia Nur Halimah¹, Euis Eti Rohaeti², Rohmalina³

^{1, 2, 3} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

¹fauziyah.awalia@student.ikipsiliwangi.ac.id, ²e2rht@ikipsiliwangi.ac.id, ³rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id

Received: 20 February 2026; Accepted: 05 May 2026

Abstract

This study aims to develop an interactive video game using a Canva-based hyperlink play approach to improve early childhood vocabulary acquisition. The study employed a Research and Development (R&D) methodology, which included the following stages: needs analysis, product design, expert validation, revision, limited testing, and extensive testing. The developed product is a transformation of the Children's Worksheet (LKA) into a Canva-based educational game that utilizes hyperlink features. The product's feasibility was assessed by subject matter experts, media experts, and practitioners, with results indicating a "highly feasible" category. A limited pilot test was conducted with 5 children, and a large-scale pilot test with 10 young children. The research results indicate that the use of interactive video games can enhance children's enthusiasm, participation, and engagement during learning activities. Additionally, children's ability to recognize words improved after using the developed product. Thus, the Canva Hyperlink-based Interactive Video Game can serve as an innovative, interactive, and developmentally appropriate learning resource for young children.

Keywords: *interactive video game, Canva hyperlink, word recognition, young children.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Video Game* Interaktif pada Pendekatan Bermain Berbasis *Canva Hyperlink* guna meningkatkan kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Produk yang dikembangkan merupakan transformasi dari Lembar Kerja Anak (LKA) menjadi permainan edukatif berbasis Canva yang memanfaatkan fitur hyperlink. Kelayakan produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan hasil menunjukkan kategori sangat layak. Uji coba terbatas dilakukan pada 5 anak dan uji coba luas pada 10 anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *video game* interaktif mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan anak selama kegiatan belajar. Selain itu, kemampuan anak dalam mengenalkan kata juga mengalami peningkatan setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Dengan demikian, *Video Game* Interaktif berbasis *Canva Hyperlink* dapat menjadi alternatif sumber belajar yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: *video game interaktif, Canva hyperlink, mengenalkan kata, anak usia dini.*

How to Cite: Halimah, FAN., Rohaeti, EE., Rohmalina. (2026). Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis *Canva Hyperlink* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Kata Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 13 (1), 69-78.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap awal perkembangan kehidupan, yaitu sampai usia 6 tahun, yang dikenal sebagai masa ke-emasan. Pada masa ini, stimulasi yang tepat sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian dan kemampuan dasar anak di masa mendatang (Zaini & Dewi, 2017). Oleh karena itu, pendidikan pada anak usia dini perlu diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi anak melalui pembiasaan sikap dan perilaku yang baik sejak dini (Hasanah & Fajri, 2022). Seiring perkembangan zaman, anak juga tumbuh

dalam era digital yang memungkinkan pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang membantu anak-anak memahami materi yang sedang dipelajari serta meningkatkan minat belajar melalui kegiatan yang menyenangkan (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Guru sebagai fasilitator juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif (Mahardika dkk., 2021). Media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur kreatif dan dapat dikembangkan menjadi media interaktif. Canva dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak, termasuk aspek bahasa, secara aktif dan menyenangkan (Apriyani, 2021).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yang perlu dikembangkan sejak dini (Kholilullah et al., 2020). Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus sarana anak untuk belajar, mengekspresikan perasaan, dan membangun hubungan sosial. Kecakapan bahasa yang baik akan menjadi dasar keberhasilan anak dalam berbagai aspek kehidupan (Ariyanti dkk., 2025). Dalam standar Pendidikan AUD, kemampuan bahasa yakni mencakup menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan (Lestari & Handayani, 2023). Dalam prosesnya, anak perlu mampu memahami kosakata, menyimak, mengikuti instruksi, serta menggunakan bahasa secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan bahasa awal sangat dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam memahami, mengenali, dan menggunakan kata. Pendidikan anak usia dini bergantung pada sekolah sebagai tempat di mana anak berinteraksi dan mendapatkan situasi pendidikan yang dapat diberikan sejak dini (Rohmalina dkk., 2020). Oleh karena itu, kemampuan mengenalkan kata menjadi bagian penting dalam perkembangan bahasa anak. Fakta di lapangan menunjukkan, bahwa kemampuan kosakata anak-anak belum berkembang secara optimal, ditunjukkan oleh kesulitan anak-anak dalam mengenali dan menyebutkan nama objek di lingkungan mereka. Sejalan dengan penelitian Silvia & Wirabrata (2021) yang menyebutkan bahwa kemampuan anak dalam menyerap kosakata belum optimal, serta Anisawwn dkk., (2022) yang menunjukkan adanya keterlambatan bahasa jika dibandingkan dengan teman sebayanya.

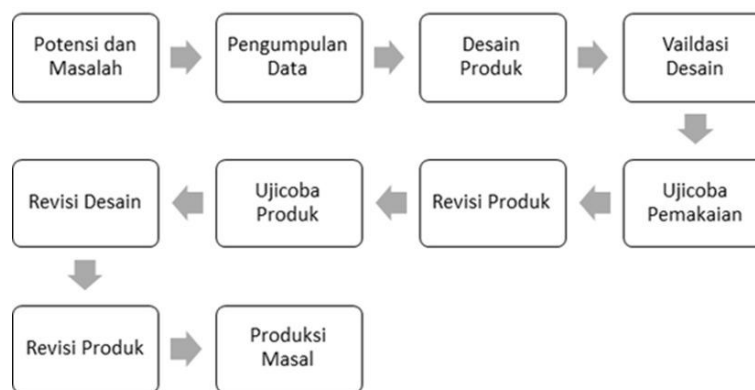
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, salah satunya melalui pendekatan bermain. Pendekatan bermain dianggap mampu mendukung pembelajaran karena melibatkan anak secara aktif dalam setiap kegiatan, menyenangkan, serta tanpa tekanan (Hasanah & Purnama, 2024). Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi pengalaman, mengembangkan kemampuan bahasa, serta meningkatkan interaksi sosial (Sari, 2024.; Westhisi & Nuraeni, 2022).

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin berkembang dan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik (Sarjani dkk., 2023). Salah satu bentuknya adalah video game interaktif berbasis Canva hyperlink yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar (Wibowo dkk., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini masih perlu dikembangkan melalui media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan, kelayakan pengembangan media, mengetahui respon anak, serta untuk mengetahui efektivitas dalam pengembangan video games interaktif pada pendekatan bermain dengan menggunakan canva hyperlink untuk mengenalkan kata pada AUD. Oleh karena itu, penggunaan video game interaktif berbasis Canva dengan pendekatan bermain diharapkan dapat menjadi alternatif media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji “Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis *Canva Hyperlink* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia Dini”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) karena penelitian ini akan menghasilkan produk-produk spesifik dan mengevaluasi efektivitasnya, produk yang dikembangkan dapat berupa bahan ajar yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, model, media, atau alat bantu belajar (Sugiyono, 2020). Prosedur penelitian mengacu pada model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, namun dipersingkat 7 tahapan, yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba terbatas sebanyak 5 anak dan uji coba luas sebanyak 10 anak di salah satu TK Kota Cimahi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, observasi, dan tes kemampuan bahasa. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-4. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan nilai rata-rata dan standar deviasi kemampuan anak, serta analisis deskriptif kualitatif untuk menginterpretasikan masukan dari validator dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.



Gambar 1. Tabel Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D), pada tahap Pengolahan data pada umumnya meliputi uji kelayakan produk, uji efektivitas produk, dan analisis peningkatan hasil pembelajaran.

Rumus penelitian dalam mencari uji normalitas yang digunakan dengan Shapiro-Wilk Sig>0,05 jika data yang berdistribusi normal, selanjutnya untuk mencari rumus uji t (Paired Sample t-test);

$$t = \frac{\bar{d}}{s_d / \sqrt{n}}$$

Lebih lanjut untuk mencari N-Gain dengan rumus;

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{SkorMaksimal - Pretest}$$

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Penelitian ini dilakukan di TK yang berada di daerah Cigugur Kota Cimahi, diawali dengan tahap validasi para ahli yang akan menilai kelayakan media dan memberikan masukan serta revisi agar media yang dibawa layak saat di lapangan lalu dilakukan uji terbatas pada 5 orang anak untuk melihat respon awal dan uji coba luas dilakukan untuk mengukur efektivitas media dengan jumlah anak yang lebih banyak yaitu 10 orang.

Pada tahap awal penelitian, melakukan pengumpulan data melalui teknik observasi guna mengetahui kondisi awal kemampuan mengenalkan kata AUD.

Produk Lama



Gambar 2. Produk Lama

Produk Baru



Gambar 3. Produk Baru

a. Hasil Penelitian Uji Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva Hyperlink*

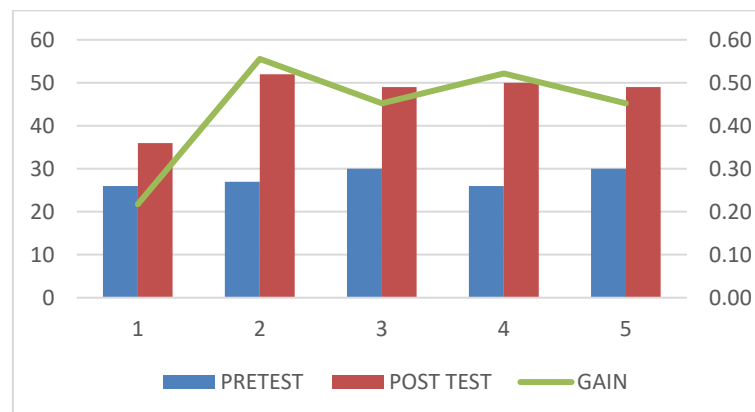
Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator media memberikan skor pada indikator penilaian, yang meliputi aspek tampilan, desain, kejelasan isi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta tingkat kesesuaian media dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil tersebut, total skor yang diperoleh adalah 95-100 dengan persentase sebesar 0,99 atau 99%. Dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1. Persentase Uji Validator

Validasi Materi	Validasi Media	Validasi Praktisi
96%	99%	100%

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, media *Video Game Interaktif* dengan Pendekatan Bermain Berbasis *Canva Hyperlink* memperoleh kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan media sudah memenuhi komponen isi materi, kualitas tampilan, teknis pemakaian, serta kepraktisan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini sehingga layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan.

b. Hasil Uji Coba Terbatas



Gambar 2. Grafik Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil grafik dan data uji coba terbatas terhadap 5 anak usia dini, dapat diasumsikan bahwa penggunaan Video Game Interaktif pada Pendekatan Bermain Berbasis Canva Hyperlink memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenalkan kata anak usia dini. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah anak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif. Anak juga menunjukkan respon yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, seperti lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti kegiatan mengenalkan kata melalui media Canva *hyperlink*.

c. Hasil Uji Coba Lapangan

Hipotesis penelitian dirumuskan ke dalam hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1), kemudian diuji menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

1. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.183	10	.200*	.884	10	.145
POSTTEST	.130	10	.200*	.928	10	.428

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada nilai pretest, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan signifikansi sebesar 0,200, sedangkan uji Shapiro-Wilk menunjukkan signifikansi sebesar 0,145. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data pretest dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa skor awal kemampuan mengenalkan kata anak sebelum diberikan perlakuan tersebar secara wajar dan memenuhi asumsi statistik parametrik. Distribusi normal pada data pretest menandakan bahwa kondisi awal peserta didik cukup homogen dan tidak terjadi penyimpangan data yang ekstrem.

Hasil uji normalitas pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,428. Karena kedua nilai tersebut berada di atas 0,05, data posttest dapat dinyatakan berdistribusi normal. Artinya, nilai kemampuan mengenalkan kata setelah perlakuan juga tersebar normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik lanjutan. Kondisi ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media video game interaktif, data hasil belajar anak masih berada dalam pola distribusi yang baik dan tidak bias.

Tabel 3. Uji Sampel Paired Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	31.90	10	1.595	.504
	POSTTEST	55.00	10	3.266	1.033

Rata-rata nilai pretest sebesar 31,90, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 55,00. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 23,10 poin setelah penggunaan media pembelajaran. Kenaikan rata-rata ini menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan mengenalkan kata AUD sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan video game interaktif berbasis Canva *hyperlink*.

Jumlah responden pada pretest dan posttest sama-sama sebanyak 10 anak. Ini menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti proses penelitian dari awal hingga akhir tanpa ada data yang hilang. Jumlah sampel yang konsisten penting dalam uji berpasangan karena nilai pretest dan posttest dibandingkan dari subjek yang sama.

Standar deviasi data pretest sebesar 1,595, sedangkan standar deviasi data posttest sebesar 3,266. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai posttest lebih besar dibandingkan penyebaran nilai

pretest. Artinya, setelah perlakuan terdapat perbedaan peningkatan kemampuan antar anak. Ada anak yang meningkat sangat tinggi, ada juga yang meningkat sedang. Namun secara keseluruhan, rata-rata kelas tetap mengalami peningkatan signifikan.

Tabel 4. Uji Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	10	.491	.150

Nilai korelasi pretest dan posttest sebesar 0,491 dengan signifikansi 0,150. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan sedang antara skor pretest dan posttest. Akan tetapi, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Fokus utama penelitian ini tetap pada perubahan nilai melalui uji t berpasangan.

Tabel 5. Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Std. Deviation	Std. Error	Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean		Mean	Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST -	-	2.846	.900	-25.136	-21.064	-	9	.000
	POSTTEST	23.100				25.667			

Nilai selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar -23,100. Tanda negatif muncul karena perhitungan dilakukan dari pretest dikurangi posttest. Ini berarti nilai posttest lebih tinggi 23,10 poin dibanding pretest. Selisih ini menunjukkan peningkatan yang nyata setelah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Nilai t hitung sebesar -25,667 dengan df = 9. Nilai t hitung yang besar mengindikasikan adanya perbedaan yang menggambarkan korelasi sangat kuat antara hasil pengukuran awal dan akhir (pretest-posttest). Semakin besar nilai t hitung, maka semakin besar pula keyakinan bahwa peningkatan nilai bukan terjadi secara kebetulan, melainkan akibat perlakuan yang diberikan selama penelitian.

Nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Video Game Interaktif pada Pendekatan Bermain Berbasis Canva Hyperlink terhadap kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini.

Diskusi

Temuan wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa proses pembelajaran pada taman kanak-kanak tersebut masih menggunakan media konvensional berupa Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Gea & Zega (2025), metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya unsur interaktif dalam pembelajaran dapat membuat anak cepat merasa bosan dan mengurangi keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. serta menghambat kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, Amalia (2019) menjelaskan bahwa minat anak terus berkembang seiring bertambahnya usia, yang ditandai dengan meningkatnya perbendaharaan kata yang dimiliki anak. Namun demikian, guru di TK tersebut menyampaikan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali kosakata serta menyebutkan nama benda di lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan perlunya pembaruan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik anak dan interaktif agar menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Studi ini menghasilkan produk berupa Video Game Interaktif pada Pendekatan Bermain Berbasis Canva Hyperlink yang dikembangkan dari media pembelajaran konvensional berupa LKA. Pada tahap awal,

penggunaan LKA masih berfokus pada kegiatan menebalkan, mencocokkan gambar, dan mengerjakan tugas secara tertulis sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan anak secara aktif. Sebagaimana dijelaskan oleh Ayuningtyas & Wijayaningsih (2020), anak cenderung tidak memperhatikan, tertarik, ataupun terlibat dalam kegiatan pembelajaran apabila pembelajaran tersebut tidak mampu menarik minat mereka. Kondisi tersebut menyebabkan anak cepat merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran bahasa. Iskandar dkk. (2023) menjelaskan bahwa proses belajar AUD perlu didukung oleh media yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal serta dilakukan cara yang menyenangkan agar anak lebih mudah menerima stimulus yang diberikan guru. Selain itu, Hasni dkk. (2023) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Information and Communication Technology/ICT) diperlukan untuk meningkatkan minat dan potensi anak usia dini. Oleh karena itu, dilakukan inovasi dengan mengubah konsep LKA menjadi media permainan interaktif yang lebih menarik sehingga kegiatan mengenalkan kata dapat dilakukan melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dalam proses pengembangannya, media dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur hyperlink sebagai penghubung antarhalaman permainan dan materi pembelajaran. Budiarti dkk. (2023) menyatakan bahwa pemilihan teknologi untuk anak usia dini perlu mempertimbangkan komponen yang mampu mendukung proses pembelajaran. Menurut Herman dkk. (2025) juga menjelaskan bahwa media digital tidak hanya mengubah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, tetapi juga membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik melalui penggunaan warna cerah, gambar yang sesuai dengan karakteristik anak, audio pendukung, serta tombol navigasi yang mudah digunakan. Hal itu disebutkan dalam penelitian Lusiana dkk. (2021) yang menjelaskan media dengan visualisasi menarik dapat memunculkan suasana belajar yang berwarna bagi anak. Aktivitas dalam media meliputi memilih gambar sesuai kata, mencocokkan kata dengan gambar, serta mengenal kosakata melalui permainan sederhana. Dengan demikian, media Canva Video Games bukan sekedar berguna sebagai sarana menyenangkan, sekaligus dapat digunakan sebagai media belajar interaktif dan edukatif. Hal ini diperkuat oleh Dewanti dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu dalam menyampaikan aktivitas pembelajaran secara lebih efektif.

Dalam mengetahui tingkat kelayakan media, dilakukan validasi oleh 3 validator. Puspitasari & Febrinita, (2021) menjelaskan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian harus valid agar dapat menghasilkan informasi yang tepat dan mendukung pengambilan keputusan yang sesuai. Instrumen validasi digunakan untuk mengukur tingkat validitas media yang dirancang, terdiri dari sangat layak, layak, kurang layak, maupun tidak layak sesuai kategori tertentu (Pribowo, 2018). Validasi ahli materi bertujuan mengevaluasi ketepatan pembelajaran, ketepatan kosakata, juga keterkaitan bahan pembelajaran dengan indikator perkembangan bahasa anak usia dini. Sementara itu, validasi ahli media berfokus pada kualitas desain, tampilan visual, kemudahan navigasi, dan tingkat interaktivitas media. Adapun validasi praktisi dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan perangkat pembelajaran dalam belajar di kelas. Mengacu pada hasil validasi yang diperoleh, ketiga validator memberikan penilaian pada kategori sangat layak, sehingga diketahui bahwa media memenuhi syarat untuk digunakan dalam tahap uji coba penelitian.

Selain hasil validasi, hasil wawancara lanjutan dengan guru menandakan Video Game Interaktif Berbasis Canva Hyperlink berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru menilai bahwa tampilan media yang interaktif dengan unsur permainan membuat anak lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar aktif dan antusias dibandingkan saat menggunakan LKA konvensional. Guru juga menyampaikan bahwa media Canva berbasis hyperlink membantu proses penyampaian materi mengenalkan kata menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Setelah media dinyatakan layak, penelitian dilanjutkan pelaksanaan uji coba terbatas terhadap 5 orang anak. Uji coba dilakukan untuk melihat respon anak terhadap penggunaan media serta mengetahui potensi efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan kata. Hendrayani & Windarsih, (2026) menjelaskan bahwa kemampuan bahasa sangat penting untuk mendukung kesiapan anak pada jenjang pendidikan berikutnya karena membantu anak mengungkapkan informasi dengan lebih baik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa anak memberikan respon positif terhadap penggunaan media Canva hyperlink. Anak terlihat antusias saat melihat tampilan permainan, aktif dalam merespon aktivitas, menggunakan alat bantu digital, serta bersemangat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Selain itu, anak tampak lebih fokus dan terlibat selama proses pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Setelah media dinyatakan layak melalui tahap validasi dan uji coba terbatas, penelitian dilanjutkan pada tahap uji coba luas terhadap 10 anak usia dini. Tahap selanjutnya guna mengetahui efektivitas penggunaan video game interaktif berbasis Canva hyperlink untuk kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini. Uji coba dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang telah dikembangkan sebelumnya. Anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media melalui berbagai aktivitas, seperti memilih kata yang sesuai, mencocokkan gambar dengan kosakata, serta mengenali kata melalui tampilan visual dan audio interaktif. Selama proses belajar, anak menunjukkan tingkat aktivitas dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil uji coba luas menunjukkan bahwa penggunaan media Canva hyperlink memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan hasil pretest dan posttest setelah anak menggunakan media pembelajaran. Nilai rata-rata pada tes awal (pretest) yang semula berada dalam kategori rendah, meningkat pada hasil tes akhir (posttest) setelah anak mengikuti kegiatan belajar menggunakan permainan video interaktif. Selain itu, hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenalkan kata setelah menggunakan media. Hasil yang diperoleh mencerminkan bahwa perangkat pembelajaran mampu membantu anak memahami juga mengenal kosakata baru melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan.

Selain peningkatan hasil belajar, respon anak selama uji coba luas ini memperoleh respon positif dari anak. Hal tersebut tercermin dari antusiasme anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat mengikuti permainan, tertarik pada tampilan visual media, serta aktif mencoba setiap aktivitas yang tersedia. Penggunaan gambar, warna, audio, dan tombol interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selama kegiatan berlangsung, anak juga tampak lebih percaya diri dalam menyebutkan kata dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, hasil uji coba luas menunjukkan bahwa video game interaktif berbasis Canva hyperlink tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan mengenalkan kata pada anak usia dini melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Menurut Hurlock, perkembangan bahasa anak terjadi secara bertahap melalui kemampuan mendengar, meniru, memahami, hingga menggunakan kata untuk berinteraksi dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi hubungan sosial juga lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi bahasa secara aktif kepada anak. Oleh karena itu, anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan agar kemampuan bahasanya dapat berkembang secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Video Game Interaktif* pada Pendekatan Bermain Berbasis *Canva Hyperlink* mampu menjadi sumber belajar yang menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak AUD. Perangkat *digital* ini dikembangkan dari sumber yang konvensional berupa Lembar Kerja Anak (LKA) menjadi permainan edukatif berbasis teknologi yang lebih melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba terbatas maupun uji coba luas menunjukkan respon positif dari anak, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan, serta kemampuan anak dalam mengenalkan kata. Hasil uji statistik juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenalkan kata setelah penggunaan media. Dengan demikian, media video game interaktif berbasis Canva hyperlink dinilai efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa yang menyenangkan dan bermakna bagi AUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah atas izin dan dukungan yang diberikan selama penelitian ini berlangsung, serta kepada para guru dan anak-anak di Kelompok B yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para ahli validator yang telah memberikan masukan dan saran selama proses pengembangan produk. Selain itu, kami ingin

menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Anisawwn, A. W. H., Chandra, A., & Sulianto, J. (2022). Perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun ditinjau dari aspek fonetik dan aspek semantik. *Generasi Emas*, 5(1), 1–7. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).7482](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).7482)
- Apriyani, N. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814–822. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, E., & Purwanti, E. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai video pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan kelompok usia 4–5 tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1821–1838. <https://doi.org/10.37905/aksara.9.3.1821-1838.2023>
- Dewanti, J., Jamilah, & Fadlan, A. (2025). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan visual spasial anak usia dini di Raudhatul Athfal AM Mentari Kota Jambi. *Edutama*, 1(2), 311–322. <https://doi.org/10.69533/bnxxbf15>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran bermain dalam optimalisasi pembelajaran anak usia dini: Studi kasus di TK KB Darul Guroba Desa Wakan Kecamatan Jerowaru. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v11i2.26462>
- Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Harianja, S. I., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Learning Apps untuk mengoptimalkan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini di era digital. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3). <https://doi.org/10.51214/00202303691000>
- Hendrayani, A. F., & Windarsih, C. A. (2026). Flashcard berbasis Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini. <https://doi.org/10.22460/ceria.v9i1.30769>
- Herman, N. M., Akib, T., & Intisari, I. (2025). Pengaruh penggunaan media video Canva terhadap kemampuan literasi anak kelompok B. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 778–783. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.658>
- Iskandar, Y. Z., Suryani, N., Marlina, N., Narsidah, & Nurmaidah. (2023). Penerapan ice breaking dalam pembelajaran anak usia dini. *Plamboyon Edu*, 1(1), 66–74. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyon/article/view/323>
- Lestari, R. E., & Handayani, R. (2023). Peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal At-Tabayyun*, 6(2), 113–126. <https://doi.org/10.62214/jat.v6i2.158>
- Lusiana, T. S., Briliany, N., Purdhani, L. T., Suryani, C., & Nuraeni, S. (2021). Edukasi guru dalam pembuatan infografis media pembelajaran anak usia 4–6 tahun menggunakan aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v1i1.33193>

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Pribowo, F. S. P. (2018). Pengembangan instrumen validasi media berbasis lingkungan sekitar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i1.1355>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian validasi isi (content validity) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring matakuliah matematika komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Rohmalina, R., Wulansuci, G., Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Gambaran paternal accessibility dalam pendidikan anak usia dini dilihat dari persepsi guru. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 24–30. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1477>
- Sari, B. M. (2024). Permainan interaktif sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1169>
- Sarjani, A. I., Syarfuni, S., & Nasution, A. R. (2023). Integrasi media teknologi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini: Systematic literature review. *Jurnal Buah Hati*, 10(2), 109–122. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i2.2304>
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–270. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD. <https://doi.org/10.2246/eduglobal.v1i4.1545>
- Westhisi, S. M., & Nuraeni, L. (2022). Penyuluhan daring pendekatan Reggio Emilia melalui bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak dalam konteks merdeka belajar bagi pendidik Kober di Desa Cilame Kabupaten Bandung Barat. <https://doi.org/10.22460/as.v5i1.6864>
- Wibowo, T., Cahyani, S. D., Hendar, I., & Rasyidhy, F. A. (2024). Gamed dan GDLC: Pembuatan video game untuk edukasi moral. *IJIS – Indonesian Journal on Information System*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.36549/ijis.v9i1.299>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>