

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS CANVA SEBAGAI STIMULASI *COMPUTATIONAL
THINKING* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Ni Kadek Winda Adelia Pratiwi¹, I Komang Sesara Ariyana², I Putu Yoga

Purandina³

^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

¹windakadek07@gmail.com, ²sesaraariyana@gmail.com,

³yogapurandina@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for developing Canva-based interactive learning media as a stimulation of Computational Thinking in children aged 5–6 years. The needs analysis was conducted using three main instruments: (1) an observation sheet of teaching process activities, (2) structured interview instruments with the school principal and Group B teachers, and (3) a student needs analysis involving 24 Group B children at TK Kumara Satya Dharma. Observation results indicate that the learning process remains conventional and teacher-centered, with limited use of innovative learning models and varied digital media. Interview findings reveal that the primary obstacle is children's low interest and active engagement, while Smart TV use is limited to twice a week. Student needs analysis results show a very high level of acceptance of digital-based media: 100% of children enjoy digital games, interactive activities, musical elements, and collaborative learning via a large screen. These findings affirm the urgency of developing Canva-based interactive learning media that integrates digitalization, gamification, and a Computational Thinking approach appropriate to the developmental stage of children aged 5-6 years.

Keywords: computational thinking, early childhood, needs analysis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai stimulasi *Computational Thinking* pada anak usia 5-6 tahun. Analisis kebutuhan dilakukan melalui tiga instrumen utama, yaitu: (1) lembar observasi kegiatan proses mengajar, (2) instrumen wawancara kepada kepala sekolah dan guru Kelompok B, serta (3) analisis kebutuhan peserta didik terhadap 24 anak Kelompok B TK Kumara Satya Dharma. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, dengan belum optimalnya penggunaan model pembelajaran inovatif serta media digital yang bervariasi. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa hambatan utama adalah rendahnya minat dan keterlibatan aktif anak, sementara penggunaan *Smart TV* masih terbatas dua kali dalam seminggu. Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan tingkat penerimaan

yang sangat tinggi terhadap media berbasis digital: 100% anak menyukai permainan digital, aktivitas interaktif, unsur musik, dan belajar kolaboratif melalui layar besar. Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan digitalisasi, gamifikasi, dan pendekatan *Computational Thinking* sesuai tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: berpikir komputasional, anak usia dini, analisis kebutuhan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pondasi awal pembentukan karakter dan kemampuan kognitif anak. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mengamanatkan bahwa pembelajaran di era modern harus mampu membekali peserta didik dengan kecakapan abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan *Computational Thinking* (CT).

Ansori (2020) mendefinisikan bahwa berpikir komputasional sebagai proses berpikir yang melibatkan kemampuan memecahkan masalah secara sistematis menggunakan konsep-konsep dasar ilmu komputer. Mulyati (2023) menegaskan bahwa CT mencakup empat elemen utama,

yakni dekomposisi (*decomposition*), pengenalan pola (*pattern recognition*), abstraksi (*abstraction*), dan algoritma (*algorithm*). Dalam konteks PAUD, CT tidak berarti mengajarkan anak memprogram komputer, melainkan melatih cara berpikir terstruktur, logis, dan sistematis melalui aktivitas bermain yang bermakna (Kumala *et al.*, 2023).

Urgensi pengembangan CT pada anak usia dini semakin diperkuat oleh perubahan paradigma kurikulum pendidikan nasional. Kurikulum Merdeka mengedepankan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, eksplorasi, dan berpikir kritis yang sejalan dengan elemen-elemen CT. Namun demikian, penerapan CT di tingkat PAUD di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait ketersediaan media pembelajaran yang kontekstual, kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi, serta

kesenjangan antara kebijakan dan praktik di lapangan (Kurnia *et al.*, 2026).

Realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup signifikan antara tuntutan kurikulum dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di satuan PAUD. Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Kumara Satya Dharma pada tanggal 14 Januari 2026 mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berwarna dan buku kotak, sementara teknologi digital seperti *Smart TV* hanya dimanfaatkan dua kali dalam seminggu. Kondisi ini relevan dengan temuan Febrianto *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa sebagian besar pendidik PAUD masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis *web* yang telah berkembang menjadi alat yang handal

untuk menciptakan media pembelajaran interaktif (Berliana *et al.*, 2024). Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaannya, beragam *template* yang tersedia, serta kemampuannya mengintegrasikan unsur visual, animasi, dan elemen interaktif dalam satu platform (Wulandari & Mudinillah, 2022). Canva juga telah mengembangkan fitur presentasi interaktif yang memungkinkan pengguna menambahkan tautan, tombol klik, video, dan elemen gamifikasi yang relevan untuk pembelajaran anak usia dini (Berliana *et al.* (2024) telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Salah satu guru Kelompok B TK Kumara Satya Dharma menyatakan bahwa Canva memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik untuk anak usia dini. Pernyataan ini memperkuat argumen tentang perlunya pengembangan media berbasis Canva yang kontekstual dan sesuai kebutuhan nyata di lapangan. Namun demikian, pengembangan media yang efektif harus dilandasi oleh analisis kebutuhan yang komprehensif dan

berbasis data, bukan sekadar asumsi tentang apa yang dibutuhkan anak (Irfadila, 2025). Hal ini terutama penting dalam konteks PAUD, di mana karakteristik perkembangan anak, preferensi belajar, serta kesiapan guru merupakan faktor-faktor kritis yang harus dipetakan secara cermat sebelum produk dikembangkan.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk PAUD umumnya masih terfokus pada uji efektivitas produk yang sudah jadi, tanpa memaparkan secara mendalam proses analisis kebutuhan yang melatarbelakanginya. Padahal, kualitas analisis kebutuhan secara langsung menentukan relevansi dan kebermanfaatan produk yang dikembangkan. Studi yang dilakukan oleh Isfandira *et al.* (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tanpa dilandasi analisis kebutuhan yang memadai cenderung kurang kontekstual dan tidak optimal dalam merespons kebutuhan nyata peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, artikel ini

bertujuan untuk memaparkan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai stimulasi *Computational Thinking* pada anak usia 5-6 tahun di TK Kumara Satya Dharma Singaraja, sebagai landasan empiris bagi tahap pengembangan media selanjutnya. Temuan analisis kebutuhan ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran PAUD yang inovatif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada stimulasi kemampuan berpikir anak sejak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan holistik mengenai kondisi, kebutuhan, dan permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran yang terjadi secara nyata di lapangan (Moleong, 2021). Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data secara kaya dan kontekstual, sehingga

temuan yang dihasilkan mencerminkan kompleksitas situasi pembelajaran yang sesungguhnya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini secara eksplisit merupakan bagian awal (fase analisis kebutuhan) dari rangkaian penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang dianalisis secara kualitatif.

Penelitian dilaksanakan di TK Kumara Satya Dharma, Singaraja, Bali, pada 14 Januari 2026, yang dipilih secara *purposif* karena didukung oleh sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti *Smart TV* dan kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran digital interaktif. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, dua pendidik Kelompok B, serta 24 anak kelompok B dengan rentang usia 5 sampai 6 tahun sebagai subjek analisis kebutuhan peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen yang membentuk triangulasi, yaitu lembar observasi proses pembelajaran, lembar wawancara kepada kepala sekolah dan pendidik, serta instrumen analisis kebutuhan peserta didik yang dibacakan secara lisan oleh pendidik. Data observasi dan wawancara dianalisis menggunakan analisis

tematik, sedangkan data kebutuhan peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengacu pada kriteria persentase yang diadaptasi dari Arikunto (2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Observasi Kegiatan Proses Mengajar

Observasi dilakukan terhadap dua pendidik Kelompok B TK Kumara Satya Dharma dan menghasilkan gambaran komprehensif tentang kondisi pembelajaran yang berlangsung. Secara umum, ditemukan pola yang konsisten pada kedua pendidik dalam hal pelaksanaan komponen pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Proses Mengajar

Indikator Aktivitas Guru	Gu -ru 1	Gu -ru 2	Keterangan
Persiapan peserta didik (doa, salam, absen)	Ya	Ya	Berdoa bersama, salam, menanyakan hari dan absen
<i>Ice breaking</i> (bernyanyi/g erak lagu/tepuk)	Ya	Ya	Nyanyian dan tepuk-tepuk bersama
Mengajukan pertanyaan penghubung topik	Ya	Ya	Pertanyaan sesuai tema Rekreasi
Menyampaik an	Ya	Ya	Rekreasi bersama keluarga

tema/subtema dan tujuan			
Menggunakan model pembelajaran inovatif	Tidak	Tidak	Pembelajaran konvensional, berpusat pada guru
Menjelaskan langkah kegiatan dengan jelas	Ya	Ya	Mewarnai gambar, menebalkan garis, menulis huruf
Memberi kesempatan eksplorasi mandiri anak	Tidak	Tidak	Anak tidak bereksplorasi terkait materi/kegiatan
Melakukan pendampingan (<i>scaffolding</i>) saat anak kesulitan	Ya	Ya	Guru mendampingi anak saat kegiatan belajar
Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif	Tidak	Tidak	Menggunakan LKPD berwarna dan buku kotak
Memberikan penguatan positif (pujian)	Ya	Ya	Pujian verbal: bagus, sangat berwarna, pintar
Mengajak anak merapikan alat bahan (<i>Recalling</i>)	Ya	Ya	Merapikan alat kegiatan belajar dan mainan
Menanyakan perasaan anak setelah belajar	Tidak	Tidak	Disubstitusi dengan nyanyian dan tepuk-tepuk
Memberikan pesan moral/rencana esok hari	Ya	Ya	Menginformasikan kegiatan besok: pakaian & ekstra
Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam penutup	Ya	Ya	Doa bersama dan salam penutup

Sumber: Hasil Observasi, 14 Januari 2026

Pada fase kegiatan pendahuluan, kedua guru telah melaksanakan seluruh indikator

dengan sangat baik. Guru berhasil mempersiapkan peserta didik secara optimal melalui doa bersama, pemberian salam, menanyakan hari, dan memeriksa absensi. Selain itu, guru juga melakukan *ice breaking* berupa nyanyian bersama dan tepuk-tepuk untuk meningkatkan motivasi belajar anak (Dewi *et al.*, 2021). Guru juga mengajukan pertanyaan pemantik yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan subtema rekreasi, serta menyampaikan tema dan tujuan kegiatan secara jelas.

Dalam penerapan kegiatan inti terdapat beberapa catatan yang menunjukkan adanya kesenjangan dengan standar pembelajaran inovatif. Kedua guru terlihat belum menggunakan model pembelajaran inovatif karena proses belajar mengajar terpantau masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) (Febrianto *et al.*, 2020). Dalam hal pemanfaatan media pembelajaran (indikator 9), Guru 1 menggunakan LKPD dan buku kotak, sementara Guru 2 menggunakan lembar kerja serupa untuk menulis huruf. Penggunaan media konvensional ini, meskipun memiliki

manfaat tersendiri, dinilai belum mencerminkan pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan inovatif (Soamole, 2024).

Ketidakhadiran kesempatan eksplorasi mandiri anak pada indikator ke-7 mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih sangat terstruktur. Pola pengajaran yang kurang memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan materi belajar secara mandiri berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah anak, yang padahal merupakan fondasi penting dari *Computational Thinking* (Mulyati, 2023).

Pada fase penutup, terdapat satu indikator penting yang tidak terlaksana pada kedua guru, yaitu menanyakan perasaan anak setelah belajar secara formal (indikator 12), yang disubstitusi dengan nyanyian dan tepuk-tepuk sebagai refleksi informal. Secara keseluruhan, dari 14 indikator yang diobservasi, rata-rata 10 indikator terlaksana dengan baik, sementara 4 indikator utama tidak terlaksana. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan inovasi, khususnya

dalam pemanfaatan media digital interaktif yang mampu mendorong eksplorasi mandiri dan berpikir kritis anak (Widiastuti *et al.*, 2023).

2. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru

Wawancara mendalam telah dilakukan kepada Kepala Sekolah, Ni Nyoman Suwarni, serta dua orang guru dari Kelompok B untuk menggali data pembelajaran. Berikut temuan-temuan utama yang saling melengkapi dan memperkuat analisis kebutuhan.

Pertama, hambatan utama dalam KBM: Kepala sekolah menyatakan bahwa guru sering mengalami kesulitan menjaga fokus anak yang pendek, memotivasi, serta meningkatkan keterlibatan aktif anak, yang dikonfirmasi pula oleh kedua guru bahwa peserta didik kurang fokus dan aktif dalam mendengarkan arahan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Dewi *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa anak usia dini memiliki rentang perhatian yang singkat dan memerlukan stimulus yang dinamis agar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kedua, media yang digunakan: Kedua guru secara konsisten menggunakan LKPD berwarna sebagai media utama. Guru Komang menyatakan bahwa LKPD berwarna lebih disukai anak karena peserta didik lebih tertarik untuk mengerjakan lembar kerja sesuai sub topik. Meskipun LKPD berwarna cukup efektif, keterbatasannya terletak pada sifatnya yang satu arah dan kurang memberikan umpan balik interaktif kepada anak (Soamole, 2024).

Ketiga, pemanfaatan *Smart TV*, kedua guru menyatakan menggunakan *Smart TV* sebanyak dua kali dalam seminggu dengan fitur utama YouTube dan papan tulis digital. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa anak-anak lebih aktif terlibat saat menggunakan APE dan saat menggunakan media digital seperti *Smart TV* untuk menonton video. Frekuensi penggunaan yang masih terbatas ini menunjukkan masih besarnya potensi yang belum dioptimalkan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran (Widiastuti *et al.*, 2023).

Keempat, pengenalan konsep *coding/Computational Thinking*: Guru Komang menyatakan bahwa konsep

logika/*coding* sudah diperkenalkan melalui teknik *mirroring*, lagu, dan pola warna pada kotak, sesuai yang dikonfirmasi pula oleh Guru Made melalui teknik yang serupa. Ini menunjukkan bahwa pengenalan *Computational Thinking* dasar sudah mulai diimplementasikan, namun masih perlu penguatan melalui media yang lebih sistematis dan menarik (Mulyati, 2023).

Kelima, pemahaman tentang *Computational Thinking* untuk PAUD: Kedua guru menunjukkan pemahaman yang tepat tentang konsep *Computational Thinking* dalam konteks PAUD. Guru Komang menyatakan bahwa *Computational Thinking* untuk anak TK bukan berarti anak belajar untuk membuat permainan/depan komputer, melainkan melatih kemampuan pola pikir secara terstruktur. Pemahaman yang tepat ini merupakan modal penting untuk pengembangan media *Computational Thinking* yang kontekstual (Kumala *et al.*, 2023).

Keenam, pengalaman dan potensi Canva, yaitu terdapat perbedaan pengalaman antara kedua guru. Guru Komang belum pernah menggunakan Canva untuk membuat

media ajar, namun pernah menggunakannya untuk membuat video. Sementara itu, Guru Made telah berpengalaman menggunakan Canva: sudah pernah, banyak kegunaan Canva dalam mengembangkan media ajar seperti membuat LKPD, Poster, PPT yang menarik, dan Canva ini memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan dan menjadi media interaktif untuk anak usia dini (Berliana *et al.*, 2024).

Ketujuh, kebutuhan media ideal: Kepala sekolah dan Guru Komang mengharapkan media yang menggabungkan digitalisasi, permainan interaktif yang menyenangkan dan menarik anak, serta mampu mendorong anak untuk memecahkan masalah. Guru Made menginginkan media interaktif untuk mengenalkan literasi digital dalam bentuk permainan *coding* digital (*plugged coding*) yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini (Kurnia *et al.*, 2026).

3. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan terhadap 24 anak Kelompok

B (21 laki-laki dan 3 perempuan) melalui 10 pertanyaan ya/tidak yang dibacakan secara lisan oleh guru. Hasil analisis menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap media berbasis digital interaktif, sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik (n=24)

Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)	Keterangan
Apakah kamu suka bermain game atau menonton video di tablet/HP/TV?	100%	0%	24 anak menjawab Ya
Apakah kamu suka mencoba permainan yang ada di HP/TV?	100%	0%	24 anak menjawab Ya
Pernahkah kamu menggerakkan karakter (seperti robot atau hewan) di layar menggunakan jari?	79,17 %	20,83 %	19 Ya, 5 Tidak
Apakah kamu senang jika harus mengikuti petunjuk jalan (panah kanan/kiri) untuk menemukan harta karun?	95,83 %	4,17 %	23 Ya, 1 Tidak
Apakah kamu suka menyusun	100%	0%	24 anak menjawab Ya

balok, lego, atau memasangkan gambar sampai membentuk sesuatu?			
Apakah kamu suka menyusun mainan dari yang paling kecil ke yang paling besar?	87,5 %	12,5 %	21 Ya, 3 Tidak
Apakah kamu merasa senang jika belajar menggunakan permainan yang ada gambarnya dan bisa digerakkan dengan tangan?	100%	0%	24 anak menjawab Ya
Apakah kamu suka kalau ada suara musik saat bermain di TV?	100%	0%	24 anak menjawab Ya
Apakah kamu merasa lebih aktif dan senang jika belajar dengan melihat gambar yang lucu?	100%	0%	24 anak menjawab Ya
Apakah kamu mau belajar sambil bermain game seru bersama teman-teman yang ditampilkan pada TV Besar/Smart TV?	100%	0%	24 anak menjawab Ya

Sumber: Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik, 14 Januari 2026

Hasil tabel di atas menunjukkan beberapa temuan yang sangat signifikan. Sebanyak tujuh dari sepuluh pertanyaan mendapatkan respons positif (Ya) dari seluruh anak (100%), yaitu pertanyaan nomor 1, 2, 5, 7, 8, 9, dan 10. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan anak dengan teknologi digital, preferensi terhadap pembelajaran visual-auditori interaktif, dan kesiapan untuk belajar melalui media digital kolaboratif sudah sangat tinggi (Arifah & Maknun 2024). Pertanyaan nomor 3 tentang pengalaman menggerakkan karakter di layar menggunakan jari mendapatkan respons positif dari 79,17% anak (19 dari 24), menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah memiliki pengalaman dasar dengan antarmuka layar sentuh (Sahara *et al.*, 2024). Pertanyaan nomor 4 tentang mengikuti petunjuk jalan mendapatkan respons 95,83% (23 dari 24 anak), mengindikasikan tingginya kesiapan anak terhadap aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah berbasis navigasi, yang merupakan elemen dasar *Computational Thinking* (Mulyati, 2023). Sementara pertanyaan nomor

6 tentang mengurutkan mainan dari kecil ke besar mendapatkan respons 87,5% (21 anak), yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah familiar dengan konsep pengurutan (*sorting*) sebagai salah satu elemen dasar algoritma (Kumala et al., 2021). Hasil ini secara keseluruhan menunjukkan tingkat kesiapan dan minat anak yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran berbasis digital interaktif.

4. Pembahasan

Triangulasi data dari ketiga instrumen menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan nyata pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di TK Kumara Satya Dharma. Pembahasan difokuskan pada temuan-temuan yang paling relevan dengan kebutuhan peserta didik dan guru, dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang mendukung maupun melengkapi temuan penelitian ini.

Pertama, temuan bahwa 100% anak menyukai bermain *game* atau menonton video di tablet/HP/TV (pertanyaan 1) dan senang mencoba permainan baru di perangkat digital

(pertanyaan 2) menunjukkan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun sudah memiliki kedekatan yang sangat erat dengan teknologi digital, sejalan dengan temuan Arifah & Maknun (2024) bahwa konten digital pada anak usia dini di Indonesia sudah menjadi bagian dari kehidupan keseharian mereka. Fakta ini seharusnya dimanfaatkan sebagai *entry point* yang efektif dalam merancang media pembelajaran, bukan dihindari. Media interaktif berbasis Canva yang dirancang menyerupai pengalaman digital yang sudah dikenal anak akan mempercepat adaptasi dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Berliana et al., 2024).

Kedua, respons 100% anak yang menyukai permainan bergambar yang bisa digerakkan dengan tangan (pertanyaan 7) dan merasa lebih aktif belajar dengan gambar lucu (pertanyaan 9) menunjukkan kebutuhan yang kuat terhadap media yang bersifat visual dan kinestetik. Temuan ini memperkuat prinsip multimedia pembelajaran Rasmani et al. (2023) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman

dan keterlibatan anak melalui kombinasi visual, audio, dan elemen interaktif secara lebih efektif dibandingkan media konvensional. Oleh karena itu, media berbasis Canva yang menonjolkan karakter animasi lucu, warna-warna cerah, dan elemen yang dapat digerakkan secara interaktif sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak pada tahap ini (Isfandira *et al.*, 2022).

Ketiga, seluruh anak (100%) menyatakan menyukai adanya suara musik saat bermain di TV (pertanyaan 8). Temuan ini mencerminkan kenyataan bahwa anak-anak tidak lepas dari musik dalam aktivitas sehari-hari mereka. Dewi *et al.* (2021) menegaskan bahwa penggunaan unsur musik dalam media pembelajaran mampu memperpanjang rentang perhatian anak usia dini dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Lebih jauh, Rasmani *et al.* (2023) menemukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen musik dan audio dalam aktivitas bermain mampu meningkatkan keterlibatan emosional anak dan memperkuat retensi terhadap konten yang

dipelajari. Dengan demikian, unsur musik dan audio menjadi komponen esensial dalam rancangan media berbasis Canva yang akan dikembangkan.

Keempat, 95,83% anak (23 dari 24) senang mengikuti petunjuk jalan berupa panah kanan/kiri untuk menemukan harta karun (pertanyaan 4), dan 100% anak menyukai menyusun balok/lego hingga membentuk sesuatu (pertanyaan 5). Kedua temuan ini secara langsung mengindikasikan kesiapan anak terhadap elemen-elemen dasar *Computational Thinking*. Aktivitas mengikuti petunjuk arah panah merepresentasikan pemahaman konsep algoritma (*sequencing*), sementara aktivitas menyusun balok/lego merepresentasikan dekomposisi dan pemecahan masalah. Temuan ini relevan dengan penelitian Relkin *et al.* (2021) yang mengembangkan alat ukur *TechCheck* dan menemukan bahwa anak usia 4-6 tahun mampu mendemonstrasikan kemampuan CT dasar melalui aktivitas bermain fisik maupun digital yang dirancang secara tepat. Implikasinya, media berbasis Canva perlu dirancang dengan narasi

permainan yang mengandung misi berbasis navigasi dan penyusunan pola untuk menstimulasi elemen CT secara menyenangkan.

Kelima, 100% anak menyatakan ingin belajar sambil bermain *game* bersama teman-teman melalui *Smart TV* (pertanyaan 10). Temuan ini mengonfirmasi pentingnya dimensi kolaboratif dan sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Ma'mun *et al.* (2024) melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menegaskan bahwa anak berkembang lebih optimal ketika berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sebaya dalam konteks belajar yang terstruktur, sehingga media Canva yang dikembangkan harus dapat ditampilkan melalui *Smart TV* dan mendukung partisipasi seluruh anak dalam satu kelas secara interaktif.

Secara keseluruhan, triangulasi temuan dari observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan peserta didik secara konsisten menunjukkan bahwa peserta didik dan tenaga pendidik di TK Kumara Satya Dharma sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan elemen visual,

audio/musik, gamifikasi, dan konten CT yang kontekstual. Temuan ini melengkapi penelitian Berliana *et al.* (2024) yang telah mengembangkan game edukasi berbasis Canva dan terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sekaligus memperluas cakupan penelitian tersebut dengan mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan berbasis data lapangan yang lebih komprehensif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui triangulasi data observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun di TK Kumara Satya Dharma membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk dapat menstimulasi *Computational Thinking*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ini, peneliti akan melanjutkan ke tahap berikutnya dalam penelitian pengembangan (R&D), yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva yang mengintegrasikan elemen gamifikasi, visual animasi, audio/musik, dan konten CT yang kontekstual sesuai tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Hasil pengembangan ini

diharapkan menjadi solusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan stimulasi CT di jenjang PAUD.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa hasil analisis kebutuhan yang komprehensif ini menjadi dasar yang valid bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada tahap penelitian berikutnya. Media yang akan dikembangkan diyakini akan memiliki relevansi dengan kebutuhan nyata di lapangan karena didasarkan pada data triangulasi dari tiga sumber utama, yaitu pendidik, kepala sekolah, dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (*Computational Thinking*) dalam Pemecahan Masalah. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 111–126.
- Arifah, B. R., & Maknun, L. (2024). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3120–3132.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201-210.
- Dewi, R. S., Suryana, D., & Mulyasa, H. E. (2021). Analisis perhatian anak usia dini dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1765–1776.
- Febrianto, P. T., Mas'udah, S., & Megasari, L. A. (2020). Implementation of online learning during the Covid-19 pandemic on Madura Island, Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(8), 233–254.
- Irfadila, M. S. (2025). Pengembangan analisis kebutuhan dan analisis situasi kurikulum pembelajaran bahasa. *Inovasi Pendidikan*, 12(1), 24-34.
- Isfandira, H. B., Utama, M. P., & Hernawan, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Pengenalan Huruf Dan Angka Pada Anak Di Ba Aisyiyah Tejobang Simo Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kumala, R. A. D., Fathiyah, K. N., & Krisnani, R. V. R. (2023). Computational thinking pada

- anak usia dini: Tinjauan sistematis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3418–3436.
- Kumala, R. A. D., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2021). Profil kemampuan computational thinking anak usia 5-6 tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 81–96.
- Kurnia, D., Harun, H., Hayati, N., & Maryatun, I. B. (2026). Pembelajaran Coding sebagai Strategi Penguatan Computational Thinking di PAUD: Systematic Literature Review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2), 405-415.
- Ma'mun, A. A. J., Handayani, N. S., & Munawaroh, H. (2024). Konsep Zone Of Proximal Development (ZPD) dalam permainan anak anak. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Rosda.
- Mulyati, M. (2023). Tren dan pengembangan keterampilan berpikir komputasional anak usia dini pada abad 21: Perspektif teoretis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4155–4165.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiarmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16.
- Relkin, E., de Ruiter, L. E., & Bers, M. U. (2021). Learning to code and the acquisition of computational thinking by young children. *Computers & Education*, 169(1), 104222.
- Sahara, K. D., Lukitasari, R., & Maulana, S. (2024). Pola komunikasi generasi alpha di tengah pesatnya transformasi teknologi digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 3, 1120–1128.
- Soamole, H. (2024). Penggunaan Media Interaktif Berbasis ICT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 1 Sanana. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 89-97.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Widiastuti, N. L. P. E., Suarni, N. K., & Magta, M. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD di Bali: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(1), 45–56.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–116.