

## **Optimalisasi Literasi Digital Anak Usia Dini di TK An-Nizham Melalui Permainan Edukasi Dari Aplikasi Canva**

**Nurrohmi Octriana Putri<sup>1</sup>, Dianika Agustira<sup>2</sup>, Nisanur Naswa Sabina<sup>3</sup>, Aisyah Az-Zahra<sup>4</sup>, Sri Indriani Harianja<sup>5</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Jambi, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Dianika Agustira

**E-mail:** [dianika981@sma.belajar.id](mailto:dianika981@sma.belajar.id)

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi digital menuntut anak usia dini untuk mengenal literasi digital sejak dini agar mereka dapat menggunakan media digital dengan cara yang aman, positif, dan mendukung proses belajar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini di TK An-Nizham melalui penggunaan cerita digital dan permainan edukatif dari aplikasi Canva. Mitra kegiatan adalah satu kelas anak usia dini yang mengikuti seluruh rangkaian aktivitas. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, anak menonton cerita digital melalui proyektor dan kemudian mengikuti kuis interaktif sederhana untuk menguji pemahaman mereka. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak sangat antusias, mampu mengikuti cerita dengan baik, dan lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan. Media visual dan audio dari Canva membuat anak lebih fokus serta mudah mengingat isi cerita. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung literasi digital anak usia dini.*

**Kata Kunci** - literasi digital, pendidikan anak usia dini, Canva

### **Abstract**

*The development of digital technology requires early childhood to learn digital literacy from an early age so that they can use digital media in a safe, positive, and supportive manner for the learning process. This community service activity aims to improve the digital literacy of early childhood children at An-Nizham Kindergarten through the use of digital stories and educational games from the Canva application. The activity partners were a class of early childhood children who participated in the entire series of activities. The methods used included preparation, implementation, and evaluation stages. During the implementation stage, the children watched digital stories through a projector and then took a simple interactive quiz to test their understanding. The results of the activity showed that the children were very enthusiastic, able to follow the stories well, and more confident when answering questions. The visual and audio media from Canva made the children more focused and able to remember the content of the stories more easily. These findings indicate that Canva can be an interesting and effective learning medium to support the digital literacy of early childhood.*

**Keywords** - digital literacy, early childhood, canva

## PENDAHULUAN

Pada era yang semakin maju, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Berbagai perangkat seperti gawai, komputer, internet, hingga media sosial memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas (Ronny Gunawan et al., 2024). Teknologi digital kini digunakan oleh semua lapisan usia, mulai dari orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak (Mustofa, 2019) Kelompok yang paling dekat dengan dunia digital adalah generasi Alpha (Salehudin, 2020), yaitu anak-anak yang lahir antara tahun 2010 hingga 2025 dan tumbuh bersama perkembangan teknologi sejak lahir (Zendrato & Ziliwu, 2025).

Paparasi teknologi sejak dini membuat anak-anak terbiasa menggunakan berbagai aplikasi dan permainan digital dalam kehidupan sehari-hari (Lindriany et al., 2022). Namun, penggunaan media digital tidak hanya membawa dampak positif. Salah satu dampak negatif yang sering ditemukan adalah dominannya penggunaan teknologi sebagai sarana hiburan semata, bukan sebagai sumber informasi atau pengetahuan (Salehudin, 2020). Dampak tersebut sangat bergantung pada cara dan tujuan penggunaan teknologi itu sendiri (Restianty, 2018). Oleh karena itu, kemampuan literasi digital menjadi kebutuhan penting bagi anak-anak di era modern.

Literasi digital merupakan kemampuan memperoleh, memahami, serta memanfaatkan informasi dari berbagai sumber berbasis digital (Hani et al., 2024). Literasi ini penting agar individu tidak tertinggal oleh pesatnya perkembangan zaman (Yudhistira et al., 2020). Pada anak usia dini, literasi digital mencakup kemampuan menggunakan teknologi digital sederhana dan pembiasaan perilaku yang sehat dalam berinteraksi dengan media digital, termasuk pengaturan waktu penggunaan (Handayani, 2022). Literasi digital juga berperan dalam mencegah dampak negatif internet dan membentuk perilaku berteknologi yang bertanggung jawab (Hidayat et al., 2024). Dalam proses pengenalan teknologi tersebut, media pembelajaran menjadi perantara penting untuk menghadirkan pengalaman digital yang aman dan edukatif bagi anak.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bahkan oleh pemula (Kharissidqi & Firmansyah2, 2022). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur visual yang menarik sehingga dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan pendidikan (Basri et al., 2023). Melalui Canva, pendidik dapat merancang materi dan permainan edukatif yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Hendratno et al., 2025).

Selain kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, literasi digital juga mencakup kemampuan berpikir kritis dalam menilai dan menggunakan informasi digital secara tepat (Masruri & Hamid, 2025). Literasi digital yang baik membantu anak menggunakan media digital secara bijak, efektif, kreatif dan produktif (Hairani et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital di rumah dan sekolah dapat meningkatkan minat belajar dan memperkuat keterampilan literasi digital anak sejak dini (Hasanah et al., 2024). Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam membimbing anak agar mampu memilah konten yang valid dan edukatif serta mengajarkan etika penggunaan media digital, yang pada akhirnya membentuk perilaku digital yang sehat dan berbudaya (Setianingrum & Rahmadani, 2025). Dengan demikian, literasi digital pada anak usia dini merupakan fondasi penting untuk menjawab tantangan dan memanfaatkan peluang di era teknologi yang terus berkembang.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini disusun untuk mendeskripsikan proses optimalisasi literasi digital anak usia dini di TK An-Nizham melalui pemanfaatan permainan edukatif berbasis aplikasi Canva. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan sikap positif anak terhadap literasi digital, serta memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK An Nizham dengan melibatkan satu kelas anak usia dini sebagai peserta utama. Pelaksanaan dilakukan secara luring melalui pemutaran cerita digital dan pemberian kuis interaktif. Seluruh tahapan kegiatan dilaksanakan oleh tim pengabdian. Adapun tahapan kegiatan dapat dilihat sebagai berikut:

### **a. Tahap Persiapan**

Tim melakukan pra-survey kelas untuk mengetahui kondisi ruang, jumlah anak, serta ketersediaan fasilitas seperti proyektor dan speaker. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi dan perizinan dengan pihak sekolah. Tim kemudian menyiapkan materi berupa cerita digital yang sudah dilengkapi ilustrasi, dengan alur sederhana beserta audio yang mendukung, serta menyusun kuis interaktif yang disesuaikan dengan usia anak. Instrumen observasi juga disiapkan untuk menilai keterlibatan anak selama kegiatan.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan dilaksanakan di kelas secara bersama-sama. Tim memulai dengan memutar cerita digital menggunakan proyektor dan speaker. Karena video sudah memiliki dubbing, tim hanya memastikan teknis pemutaran berjalan lancar dan anak dapat mengikuti cerita. Selama pemutaran, tim memberi arahan ringan agar anak tetap fokus. Setelah cerita selesai, anak mengikuti kuis interaktif dengan menjawab pertanyaan sederhana secara bergiliran. Tahap ini bertujuan menilai pemahaman anak sekaligus melatih keberanian mereka dalam menjawab lisan.

### **c. Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan dengan mengulang beberapa pertanyaan kunci dari kuis untuk melihat konsistensi pemahaman anak. Tim juga mengamati perhatian dan partisipasi anak selama kegiatan. Hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk melihat keberhasilan kegiatan serta efektivitas penggunaan cerita digital berbasis Canva sebagai media pembelajaran di TK An Nizham.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian mengenai optimalisasi literasi digital anak usia dini di TK An-Nizham melalui permainan edukatif berbasis aplikasi Canva berlangsung pada Selasa, 18 November 2025 dan berjalan lancar. Hasil kegiatan dijelaskan melalui tiga tahapan utama sebagai berikut:

### **a. Tahap Persiapan**

Langkah awal yang kami lakukan sebelum menjalankan kegiatan adalah tim melakukan perizinan dan mengirimkan surat permohonan untuk kegiatan pengabdian di TK An-Nizham. Kami mengadakan diskusi awal dengan guru untuk mendapatkan gambaran tentang situasi pembelajaran, jumlah siswa, serta fasilitas yang ada di sekolah. Informasi ini digunakan untuk memastikan kesiapan teknis dari pelaksanaan kegiatan, terutama dalam hal pengaturan ruang dan penggunaan alat seperti proyektor dan pengeras suara.

Observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak di TK An-Nizham cukup akrab dengan tampilan digital, tetapi penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara mendalam. Situasi ini mempertegas pentingnya kegiatan untuk mengenalkan konsep dasar literasi digital kepada anak dengan menggunakan media yang aman, menarik, dan sesuai dengan usia mereka.

Pada tahap ini kami juga mempersiapkan media cerita digital dan permainan edukatif berbasis Canva. Media tersebut dibuat dengan ilustrasi, animasi sederhana, serta penataan alur cerita yang mudah dipahami anak usia dini. Tahap perencanaan ini menjadi fondasi penting agar kegiatan dapat berjalan efektif, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan penguatan literasi digital pada anak usia dini.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di ruang kelas dengan melibatkan seluruh anak dalam satu kelompok besar. Kegiatan dimulai dengan pemutaran cerita digital berbasis Canva menggunakan proyektor. Visual yang tampil di layar dirancang untuk memfokuskan perhatian anak melalui warna cerah, gambar yang jelas, dan alur cerita yang runtut.



**Gambar 1.**  
Penampilan cerita digital

Tim memberikan jeda pada beberapa slide cerita untuk memastikan anak tetap memperhatikan, dan memberikan kesempatan bagi anak untuk memberikan respons secara spontan. Respons aktif seperti mengangguk, menceritakan kembali bagian tertentu, atau menjawab pertanyaan sederhana menunjukkan bahwa cerita digital ini dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional anak.



**Gambar 2.**  
Cerita digital dengan audio yang menarik

Setelah pemutaran cerita digital selesai, kegiatan berlanjut dengan kuis interaktif yang menggunakan Canva. Pertanyaan kuis disusun dengan sederhana untuk mengukur kemampuan anak mengingat informasi dasar dari cerita. Tim memberikan kesempatan kepada anak untuk

menjawab secara bergiliran, sehingga permainan ini tidak hanya digunakan untuk evaluasi, tetapi juga sebagai cara untuk melatih keberanian dan keterampilan verbal.



**Gambar 3.**  
Pelaksanaan Quiz interaktif

Selama sesi kuis, anak-anak tampak sangat antusias, berebut untuk menjawab, dan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap isi cerita. Fitur interaktif Canva, seperti animasi penghargaan dan suara lonceng, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menjaga anak tetap fokus sampai kegiatan selesai, bahkan beberapa anak yang awalnya pasif mulai berpartisipasi setelah melihat animasi penghargaan dan efek suara dari tampilan kuis.



**Gambar 4.**  
Efek suara dan animasi penghargaan

#### c. Tahap Evaluasi

Proses evaluasi dilaksanakan di akhir kegiatan dengan mengulang beberapa pertanyaan utama dari kuis yang telah diberikan sebelumnya. Pengulangan ini bertujuan untuk mengecek konsistensi pemahaman anak-anak serta mengetahui apakah penyampaian materi lewat media digital efektif dalam membantu mereka mengingat dan memahami informasi.



**Gambar 5.**  
Evaluasi hasil media

Secara keseluruhan, Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan konsisten. Anak-anak sangat tertarik dengan media digital yang ditampilkan, terutama pada animasi dan transisi slide, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat cerita ketika disertai gambar berwarna dan efek suara. Kegiatan kuis juga membantu meningkatkan rasa percaya diri anak, termasuk yang biasanya cenderung diam. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita digital berbasis Canva efisien dalam mendukung ingatan jangka pendek anak-anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Canva sangat potensial digunakan dalam pembelajaran di TK An-Nizham karena mampu membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi anak. Jika ingin dikembangkan lebih lanjut, media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas untuk mendukung pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian mengenai optimalisasi literasi digital anak usia dini melalui permainan edukatif berbasis aplikasi Canva di TK An-Nizham berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti pemutaran cerita digital dan kuis interaktif. Media visual yang menarik, animasi sederhana, serta dukungan audio terbukti membantu anak fokus, memahami alur cerita, serta mengingat kembali informasi yang diberikan. Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan memperlihatkan peningkatan rasa percaya diri, termasuk pada anak yang semula cenderung pasif. Temuan ini menegaskan bahwa Canva merupakan media digital yang efektif, menyenangkan, dan sesuai untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar TK An-Nizham terus memanfaatkan media digital interaktif seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guna memperkuat literasi digital anak secara berkelanjutan. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan lanjutan terkait pembuatan konten digital sederhana agar dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan sesuai dengan tema kelas. Pada kegiatan pengabdian berikutnya, program dapat diperluas dengan melibatkan orang tua melalui workshop pendampingan penggunaan gawai di rumah, sehingga penguatan literasi digital dapat berlangsung secara konsisten antara sekolah dan keluarga. Selain itu, evaluasi jangka panjang perlu dilakukan untuk memantau perkembangan kemampuan literasi digital anak setelah penerapan media Canva dilaksanakan secara rutin di sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang

sangat berarti selama proses penyusunan artikel pengabdian ini, serta kepada kepala sekolah, para guru, dan seluruh peserta didik yang telah menerima kami dengan baik dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian di sekolah. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh anggota tim pengabdian atas kerja sama, dedikasi, dan semangat kolaboratif yang diberikan. Berkat dukungan semua pihak, kegiatan pengabdian dapat berjalan lancar dan artikel ini dapat tersusun serta diterbitkan sebagai dokumentasi ilmiah dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Hairani, S., Maureen, I. Y., & Khotimah, N. (2025). Analisis Pengenalan Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Era Abad 21. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(1), 215–223. <https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.2816>
- Handayani, I. N. (2022). Peran Orang Tua pada Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Era Teknologi Digital. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 101–110. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/898>
- Hani, S. U., Aditya, A., Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2630–2639. <https://doi.org/10.59837/tv4xf054>
- Hasanah, U., Khilmiyah, A., Ibrahim, A., & Deiniatur, M. (2024). *Read Aloud For Children: Bibliometric Analysis (2015-2025)*. 10(2), 201–215. [www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады)
- Hendratno, H., Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Hidayat, F., Nurhatsyah, M. Fikry Ananda Syaheza, & Feby Fauzi. (2024). Literasi Digital, Membekali Anak Dengan Kemampuan Digital. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 1(3), 46–52. <https://doi.org/10.37776/pend.v1i3.1410>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, F. V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Masruri, F., & Hamid, A. (2025). Memanfaatkan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Langkah Awal Menuju Generasi Cerdas Digital. *Naafi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 2025. <https://doi.org/10.62387/naafijurnalilmiahmahasiswa.v2i1.114>
- Mustofa, B. H. B. (2019). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Zaman Now. *Pustakaloka*, 11(1), 114–130.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi, & Henrik Tuka. (2024). Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>
- Salehudin, M. (2020). Tidak Dipake Tdk Cocok Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115.
- Setianingrum, N. R., & Rahmadani, N. K. A. (2025). Peranteknologi Dalam pembelajaran PauD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 167–186.

- Yudhistira, R., Muhammad, A., Rifaldi, R., Awaludin, A., Satriya, J., Bahasa, P., Indonesia, S., Pendidikan, I., Jakarta, U. M., Dahlan, J. K. A., & Selatan, T. (2020). Pentingnya pendidikan di era modern. *Prosiding Samasta*, 6, 1–3.
- Zendrato, J. F. C., & Ziliwu, N. M. P. (2025). Dampak Teknologi Digital Dalam. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 02(1), 1–6.