
OPTIMALISASI LITERASI DAN NUMERASI BAHASA INGGRIS MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS CANVA AI DI PAUD

Bella Putri Pratiwi, Fatma Nurul Aini, Lia Andayani,
Shanty Elisabeth Sabrina *, Shopa Mardiana, Euis Siti Aisyah

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Subang, Indonesia

* shantysabrina1@gmail.com

Article History:

Diterima 12 Juli 2026

Disetujui 19 Juli 2026

Dipublikasikan 21 Juli 2026

Kata kunci:

game, canva ai android, edukatif

Keywords:

games, canva ai android, educational

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas keterampilan literasi dan numerasi Bahasa Inggris pada anak usia dini melalui penerapan *Game* edukatif berbasis *Canva AI*. Kemajuan teknologi digital membuka peluang besar bagi pendidikan anak-anak, termasuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah 15 anak berusia 4-6 tahun di TK AL FURQON CIBOGO. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna dalam pengenalan huruf, angka, dan kosakata Bahasa Inggris setelah penggunaan media permainan *Spin & Count*, sebagaimana tercermin dari respons dan antusiasme anak selama proses pembelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik dan sifat interaktifnya, *Canva AI* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *game* Edukasi berbasis *Canva AI* efektif sebagai media pembelajaran literasi dan numerasi Bahasa Inggris di PAUD. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *game* edukasi berbasis *Android* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan integrasi aplikasi sebagai suplemen kurikulum PAUD untuk memperkuat fondasi literasi dan numerasi sejak dini.

Abstract

This research examines the effectiveness of English literacy and numeracy skills in early childhood through the application of educational games based on Canva AI. Advances in digital technology open up great opportunities for children's education, including the use of interesting and interactive game-based learning media. This study employs a qualitative descriptive approach using a case study method, involving 15 children aged 4-6 years at AL FURQON CIBOGO Kindergarten. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews with teachers, and documentation. The results revealed a meaningful improvement in the recognition of English letters, numbers, and vocabulary after using the *Spin & Count* game media, as reflected in the children's responses and enthusiasm throughout the learning process. With its attractive visual appearance and interactive nature, Canva AI has succeeded in creating a fun learning experience for young children. This research concludes that educational games based on Canva AI are effective as a medium for learning English literacy and numeracy in PAUD. These findings indicate that Android-based educational game media can be an

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan peran fundamental dalam membentuk fondasi perkembangan anak, baik dari segi aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Salah satu keterampilan yang menjadi poin penting pada tahap ini adalah literasi dan numerasi. Literasi meliputi kemampuan dasar membaca dan mengetahui huruf, sedangkan numerasi melibatkan pengenalan angka dan metode berhitung sederhana. Namun, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung kurang menarik bagi anak usia dini, sehingga kemampuan perkembangan dasar mereka akan terhambat (Destiawati & Dhika, 2024). Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya minat anak untuk belajar Bahasa Inggris. Anak-anak belum sepenuhnya menguasai kosakata dasar seperti menyebutkan angka, mengenal huruf, dan nama-nama benda di sekitar mereka. (Yusril Pratama & Khusnul Khotimah, 2024). Sebagai solusi, dikembangkanlah sebuah game edukasi berbasis android yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran literasi dan numerasi Bahasa Inggris untuk AUD dengan memanfaatkan media Papan Interaktif Digital (PID).

Sejumlah sumber penelitian menunjukkan bahwa pengembangan literasi awal sangat mempengaruhi keberhasilan dari strategi pembelajaran yang diimplementasikan oleh pendidik. Pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan memanfaatkan berbagai media. (Soniati, 2026). Perkembangan teknologi informasi (TI) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Perangkat berbasis *Android* dan Papan Interaktif Digital (PID) membuka peluang baru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Meskipun demikian, tidak sedikit lembaga PAUD yang belum optimal dalam mengintegrasikan TI dalam proses pembelajaran, termasuk TK Al Furqon Cibogo, Subang. Sejauh ini, TK Al Furqon masih menggunakan pendekatan konvensional seperti buku cerita bergambar, *flash card*, dan balok warna sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris (Syafei, 2025). Literasi digital adalah kemampuan memanfaatkan teknologi dan perangkat digital secara efektif dan bertanggung jawab, termasuk keterampilan mencari, menilai, menghasilkan, serta menyampaikan informasi dengan pemikiran kritis dan kesadaran etika. (Redhana, 2024, dalam Febrianty et al., 2025).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus (*case study*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pembelajaran literasi dan numerasi Bahasa Inggris melalui *game* edukasi berbasis *Canva AI* dalam konteks nyata di lapangan. Sebagaimana dikemukakan oleh Creswell (2014), penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial atau kemanusiaan. Subjek penelitian ini adalah 15 anak usia 4-6 tahun di TK Al Furqon Cibogo, Subang, beserta dua orang guru kelas. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu pemilihan yang didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut memiliki informasi yang relevan dan mampu memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Lokasi

penelitian dipilih karena TK Al Furqon Cibogo merupakan salah satu lembaga PAUD yang tengah berupaya mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas, interaksi, dan respons anak terhadap *game* edukasi *Spin & Count*; (2) wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan guru kelas untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka dalam menggunakan media *game* edukasi; serta (3) dokumentasi berupa foto dan rekaman video proses pembelajaran sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman (1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. (Rahim, A, 2023) Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses perancangan *game* edukasi berbasis *Android* yang sesuai dengan kebutuhan belajar AUD; (2) mengeksplorasi pengalaman dan respon anak serta guru dalam implementasi *game* tersebut di TK Al Furqon Cibogo; dan (3) memahami secara mendalam dampak penggunaan *game* dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam pembelajaran literasi dan numerasi Bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain Penelitian

Pada tahap ini, *game* edukasi *Spin & Count* berbasis *Android* diimplementasikan sesuai konsep yang dirancang. *Game* ini meliputi beberapa bagian, di antaranya: Tampilan Awal Menu, Gambar papan roda putar dengan kategori anggota tubuh, hewan, dan buah-buahan, Tombol Mulai (Go), dan Halaman *Feedback* dari hasil jawaban.

Tampilan Awal

Tampilan awal adalah tampilan pembuka pada aplikasi *game* edukasi *Spin & Count* di mana jika pengguna menekan tombol "Go" maka papan roda putar akan berputar dan akan berhenti di salah satu kategori yang ditandai tanda panah.



Gambar 1.1 Tampilan awal

Tampilan Menu

Tampilan menu pada *game* edukasi ini terdapat 3 (tiga) kategori, yaitu: (1) Hewan, (2) Buah - buahan, dan (3) Anggota Tubuh. Setiap kategori menampilkan soal berupa gambar yang harus dijawab oleh siswa. Setelah menjawab, siswa akan mendapatkan *feedback* berupa skor akhir.



Gambar 1.2



Gambar 1.3

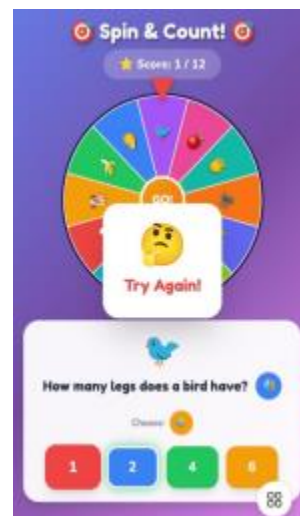


Gambar 1.4

Skor dan *Feed Back* Hasil Jawaban



Gambar 1.5



Gambar 1.6

Link Video Implementasi Pembelajaran Spin & Count

<https://youtube.com/shorts/58mA2UmBP90?si=R0K2mBkS4V3OVeps>

Pengujian

Tahap pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang telah dirancang, dibuat, dan diimplementasikan dengan melakukan proses input dan output untuk memverifikasi apakah sudah memenuhi syarat yang telah ditentukan. Berikut tabel hasil pengujian:

Tabel 1. Hasil Pengujian Aplikasi

No	Nama Pengujian	Output yang Diharapkan	Hasil
1	Akses Aplikasi	Pengguna mengklik tautan web dan diarahkan ke menu <i>game Spin & Count</i> Papan roda putar muncul dengan tiga kategori.	Berhasil
2	Fungsi Roda Putar	Pengguna menekan tombol "Go" roda berputar dan berhenti di salah satu kategori. Soal muncul sesuai kategori diikuti <i>feedback</i> dan skor akhir.	Berhasil
3	Fitur Suara	Pengguna menekan tombol on/off suara. Musik pengiring aktif dan berhenti sesuai perintah.	Berhasil

Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan implementasi secara langsung dengan mendemonstrasikan *game* edukasi *Spin & Count* di sekolah, pada hari Selasa, 22 April 2026, yang melibatkan guru dan anak-anak kelompok B di TK Al Furqon Cibogo dengan izin Kepala Sekolah. Langkah awal persiapan, guru di kelompok B menyiapkan media berupa PID dan menampilkan aplikasinya. Pada saat implementasi, anak-anak diminta berbaris rapi, selanjutnya menguji aplikasi tersebut dengan didemonstrasikan terlebih dahulu oleh guru.

Kesimpulannya, implementasi *game* edukasi berbasis *Android* ini berhasil diimplementasikan dan dapat dijadikan konsep untuk pengembangan lebih baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kolaborasi antara penulis, guru, dan siswa dalam tahap ini membuktikan manfaat nyata dan memberikan solusi alternatif dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Kutipan Wawancara Mendalam dengan Guru TK Al Furqon Cibogo

No	Pertanyaan	Kutipan Jawaban Guru	Tema
1	Bagaimana respons anak-anak saat pertama kali menggunakan <i>game Spin & Count</i> ?	"Saat diperkenalkan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Tampilan roda putar yang berwarna-warni segera menarik perhatian, dan beberapa anak berebut ingin menekan tombol "Go", perilaku yang berbeda dibandingkan saat mereka belajar dengan buku.u." (Guru S, wawancara 22 April 2026)	Antusiasme & Keterlibatan Aktif
2	Apakah anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pengenalan kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan <i>game</i> ini?	"Setelah beberapa kali bermain, tampak peningkatan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada sejumlah anak. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan kini lebih lancar menyebutkan seperti " <i>Eye</i> ", " <i>hand</i> ", " <i>nose</i> ", dan " <i>orange</i> ", " <i>Dog</i> " and " <i>cat</i> " sehingga guru merasa terkejut dengan kemajuan tersebut.(Guru S, wawancara 22 April 2026)	Peningkatan Kosakata

No	Pertanyaan	Kutipan Jawaban Guru	Tema
3	Bagaimana pendapat Ibu mengenai kemudahan penggunaan <i>game</i> berbasis <i>Canva AI</i> ini dalam proses pembelajaran?	" <i>Game</i> berbasis <i>Canva AI</i> ini mudah digunakan, desainnya menarik namun simpel, sehingga guru tidak memerlukan keahlian teknis khusus; cukup membuka tautan dan menekan " <i>Go</i> " untuk langsung digunakan dalam kegiatan belajar di kelas.." (Guru S, wawancara 22 April 2026)	Kemudahan Penggunaan
4	Apakah ada kendala yang Ibu rasakan saat mengimplementasikan <i>game</i> ini di kelas?	"Kendala yang dialami terutama terkait koneksi internet; saat sinyal lemah, permainan menjadi lambat. Selain itu, ada tantangan manajemen kelas karena beberapa anak cenderung berebut maju ke depan secara bersamaan, sehingga diperlukan pengaturan giliran yang lebih teratur". (Guru S wawancara 22 April 2026)	Kendala Implementasi
5	Apakah Ibu merekomendasikan <i>game Spin & Count</i> untuk digunakan secara berkelanjutan di sekolah?	"Secara keseluruhan, guru merekomendasikan penggunaan <i>Spin & Count</i> secara berkelanjutan karena dapat meningkatkan semangat belajar bahasa Inggris pada anak. Mereka juga mengusulkan pengembangan kategori yang lebih beragam untuk memperkaya materi pembelajaran.." (Guru S, wawancara 22 April 2026)	Rekomendasi Keberlanjutan

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam, ditemukan bahwa *game* edukasi *Spin & Count* berhasil menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme anak dalam belajar Bahasa Inggris. Anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif (*active engagement*) dan ekspresi kegembiraan yang nyata selama sesi pembelajaran berlangsung, sebagaimana terekam dalam catatan lapangan dan dokumentasi video.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Destiawati & Dhika, 2024) yang mendeskripsikan bahwa inovasi pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar literasi dan numerasi Bahasa Inggris di PAUD secara bermakna. Penggunaan media berbasis Teknologi Informasi (TI) seperti Papan Interaktif Digital (PID) juga terbukti menciptakan komunikasi yang efektif dan interaktif antara guru, anak, dan orang tua (Sela Nurlaela et al., 2024). Dari perspektif kualitatif, keterlibatan emosional dan kognitif anak selama penggunaan *game* menjadi indikator utama keberhasilan media pembelajaran ini.

Kelebihan dan Kekurangan *Game* Edukasi *Spin & Count*

Kelebihan:

1. *Game* edukasi dibuat dengan konsep yang menarik.
2. Menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.
3. Memotivasi antusias siswa dalam belajar.
4. Memberikan penjelasan secara audio-visual terkait gambar.

Kekurangan:

1. Tampilan *desain* masih terbilang sederhana dan perlu pengembangan lebih lanjut.
2. Konten soal terbatas pada tiga kategori, perlu penambahan kategori kosakata lainnya.
3. *Game* edukasi ini hanya bisa diterapkan apabila pihak sekolah memiliki fasilitas Teknologi Informasi yang memadai.
4. Keterbatasan kemampuan guru dalam berinovasi membuat *game* menggunakan Teknologi Informasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan *Game* Edukasi berbasis *Android*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi di TK Al Furqon Cibogo dirancang sebagai solusi inovatif untuk mendukung guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Harapannya, penggunaan teknologi akan meningkatkan interaktivitas dan daya tarik pembelajaran bagi anak-anak usia dini.
2. Pemanfaatan *game* edukasi berbasis *Android* memberikan kemudahan, dapat digunakan sebagai penunjang fasilitas guru di kelas maupun sebagai sumber belajar mandiri siswa, sehingga memperluas cakupan pembelajaran.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis *Android* efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris dan mengatasi kendala pada metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan potensi besar dalam memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran anak-anak usia dini. Implementasi *game* edukasi menjadi langkah awal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat taman kanak-kanak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Al Furqon Cibogo, Subang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada Dosen Pengampu mata kuliah : Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Din, ibu Euis Siti Aisyah, M.Pd, dan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Subang atas bimbingan akademik yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliman, M. (2021). Multimedia Development Life Cycle (MDLC): Konsep dan implementasinya dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45–58.
- Destiawati, F., & Dhika, H. (2024). Inovasi pembelajaran digital: Peningkatan literasi dan numerasi di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 12–25.
- Febrianty, N., Ruhaena, L., Muthoharoh, L., & Muslichah, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Dengan Media Game Literasi. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, 6(1), 166–174.
- Hasrawati, H. (2023). Penggunaan media Papan Interaktif Digital dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 6(2), 33–44.
- Izza, N. U. K., Gunawan, G., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2024). Studi Pendahuluan Pengembangan Media Game Edukasi Counting Object 1-10 Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 5(3), 112–117.
- Nurlaela, S., Rahayu, T., & Fitriani, N. (2024). Penggunaan aplikasi Smart Game untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 9(1), 21–32.

- Rahim, A. (2023). Strategi Peningkatan Ketrampilan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Journal Sains and Education*, 1(3), 72-79.
- Soniati, Nia. "Penguatan Literasi Awal, Partisipasi, dan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif." *Al-Khidmah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2026): 77-91.
- Syafei, I (2025). Pembelajaran anak usia dini berbasis teknologi di era digital. *Widina Medina Utama*
- Yusril Pratama, Y., & Khusnul Khotimah, K. (2024). Perancangan dan implementasi game edukasi tebak gambar dan angka sebagai media pembelajaran Calistung (Baca, Tulis, dan Berhitung) Taman Kanak-Kanak berbasis Android. *Sienna*, 5(1), 52–65.