



Efektivitas Media Canva Interaktif dalam Meningkatkan Perolehan Kosakata Bahasa Inggris Anak 5-6 Tahun

Achsania Khesa^{a✉}, Rabitah Hanum Hasibuan^b

^{a,b}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i2.8267](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8267)

Abstrak

Rendahnya perolehan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa media pembelajaran belum optimal karena kurang interaktif. Meskipun Canva banyak digunakan, pemanfaatannya masih cenderung satu arah sehingga belum memfasilitasi keterlibatan aktif anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media Canva interaktif dalam meningkatkan perolehan kosakata anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental One Group Pretest–Posttest pada 15 anak. Data dikumpulkan melalui tes mencocokkan dan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon serta effect size. Hasil menunjukkan peningkatan skor dari 2,80 menjadi 8,60 dengan signifikansi 0,001 dan effect size 0,88 (kategori besar). Temuan ini menegaskan bahwa media Canva interaktif efektif meningkatkan kosakata melalui keterlibatan aktif anak. Secara teoretis dan praktis, hasil ini menekankan pentingnya interaktivitas dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: *anak usia dini, kosakata bahasa Inggris, media Canva interaktif*

Abstract

The low level of English vocabulary acquisition among children aged 5–6 years indicates that learning media are not yet optimal, particularly due to the lack of interactivity. Although Canva is widely used in learning, its implementation remains largely one-way and does not sufficiently facilitate active child engagement. This study aims to analyze the effectiveness of interactive Canva media in improving early childhood English vocabulary acquisition. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental One Group Pretest–Posttest design involving 15 children. Data were collected through a picture-matching test and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and effect size. The results showed an increase in mean scores from 2.80 to 8.60, with a significance value of 0.001 and an effect size of 0.88 (large category). These findings indicate that interactive Canva media effectively improve vocabulary acquisition through active child engagement. Theoretically and practically, this study highlights the importance of interactivity in early childhood language learning.

Keywords: *early childhood, English vocabulary, interactive Canva media*

Copyright (c) 2026 Achsania Khesa & Rabitah Hanum Hasibuan

✉ Corresponding author :

E-mail address: achsaniakhesa01@gmail.com (Binjai, Indonesia)

Received 14 March 2026, Accepted 23 April 2026, Published 24 April 2026

Pendahuluan

Teknologi digital memberikan pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran, termasuk pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan bermakna agar informasi dapat dipahami secara optimal. Oleh karena itu, media digital interaktif menjadi alternatif penting karena mampu memadukan elemen visual, auditori, dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Fadilla et al., 2023).

Perkembangan bahasa anak usia 5–6 merupakan fase penting dalam membentuk kemampuan komunikasi selanjutnya (Novitasari, 2025). Pada tahap ini, kemampuan simbolik dan imajinatif anak berkembang pesat. Anak mulai mampu mengungkapkan gagasan sederhana, memahami instruksi, serta memperkaya kosakata melalui pengalaman langsung (Martorel, 2017). Pembelajaran bahasa mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Novitasari, 2025). Intervensi kosakata pada usia dini terbukti memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan literasi anak (Marulis & Neuman, 2010). Penguasaan bahasa memungkinkan anak menginternalisasi pengalaman ke dalam bentuk simbol yang berfungsi sebagai dasar proses berpikir, dan berekspresi. Anak yang memiliki dasar bahasa ibu yang baik cenderung lebih mudah mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Inggris (Suyanto, 2018).

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional penting diperkenalkan sejak usia dini karena pada masa golden age anak lebih mudah menyerap bahasa baru melalui pengalaman yang menyenangkan (Febriani et al., 2025). Anak usia dini responsif terhadap stimulus bahasa baru sehingga pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual dan berbasis aktivitas bermain. (Shafira dalam Yanuarti et al., 2023). Penguasaan kosakata menjadi fondasi penting bagi perkembangan komunikasi dan kesiapan literasi anak. Pembelajaran kosakata yang kontekstual dan menyenangkan terbukti mendukung pemahaman dan retensi kosakata anak usia dini (Sudarma et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas dan interaksi efektif dalam meningkatkan perolehan kosakata anak usia dini (Takacs et al., 2015).

Salah satu karakteristik anak usia dini adalah rentang konsentrasi yang relatif singkat, yaitu sekitar 5–10 menit dalam satu aktivitas pembelajaran. Anak mudah kehilangan fokus jika pembelajaran bersifat monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif (Sujiono, 2019). Kondisi ini menuntut penerapan media pembelajaran yang mampu memicu perhatian dan melibatkan anak secara aktif. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Hasibuan & Ningsih, 2023). Media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan media pasif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak usia dini (Takacs et al., 2015).

Dalam praktik pembelajaran bahasa Inggris di taman kanak-kanak, metode konvensional seperti penggunaan buku gambar dan pengulangan lisan masih sering digunakan. Pendekatan ini cenderung menempatkan anak sebagai penerima pasif sehingga perolehan kosakata kurang optimal dan sulit bertahan dalam jangka panjang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif. Media digital interaktif mulai dimanfaatkan sebagai alternatif guna menyelesaikan persoalan tersebut. Satu di antara media yang populer dipergunakan ialah Canva. Canva merupakan platform desain digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis visual dan interaktif. (Rahmah et al., 2025). Secara ideal, media digital dalam pembelajaran anak usia dini seharusnya dirancang secara interaktif untuk melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses belajar. Namun, secara empiris penggunaan Canva di kelas masih cenderung bersifat satu arah dan belum mengoptimalkan interaktivitas dalam pembelajaran. Media digital yang tidak interaktif cenderung kurang efektif dalam meningkatkan perkembangan kosakata anak dibandingkan media yang melibatkan interaksi aktif (Hirsh-Pasek et al., 2015).

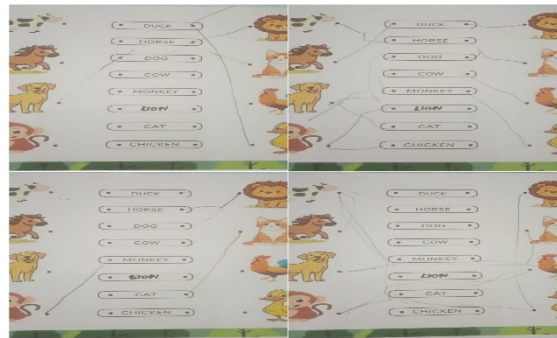
Namun, dalam praktiknya, Canva sering digunakan secara tidak interaktif, yaitu hanya sebagai media presentasi visual satu arah. Canva dikatakan interaktif apabila slide yang dipergunakan melibatkan anak secara aktif, misalnya melalui pertanyaan, pilihan gambar, aktivitas menunjuk, pengulangan kosakata, atau respon verbal anak selama pembelajaran berlangsung. Perbedaan tingkat interaktivitas ini berpotensi menghasilkan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar anak, khususnya dalam perolehan kosakata bahasa Inggris.

Secara teoretis, penerapan media interaktif pada pembelajaran bahasa anak usia dini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Perkembangan bahasa anak dibangun melalui interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya. (Setiasih & Suryadi, 2025). Melalui proses scaffolding, anak memperoleh dukungan bertahap untuk mencapai perkembangan optimal (Palmer et al., 2016). Oleh karena itu, slide Canva yang dirancang secara interaktif berpotensi memperkuat perolehan kosakata melalui dialog dan partisipasi aktif anak. Hal ini juga didukung oleh teori multimedia learning yang menyatakan bahwa integrasi visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran (Mayer, 2009).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti flashcard, aplikasi pembelajaran, dan multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini (Novitasari, 2025) dan (Ilham et al., 2023). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media digital berbasis aplikasi dan video mampu meningkatkan perolehan kosakata anak secara signifikan (Mahardhika et al., 2023). Temuan ini juga didukung oleh penelitian internasional yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi kosakata anak usia dini (Takacs et al., 2015). Akan tetapi, mayoritas studi yang dibahas berfokus pada media berbasis video atau aplikasi khusus, bukan pada penggunaan media Canva interaktif. Namun, kajian yang secara khusus menguji efektivitas Canva sebagai media pembelajaran

interaktif dalam meningkatkan kosakata anak usia dini masih terbatas. Meskipun Canva semakin banyak digunakan dalam pembelajaran, pemanfaatannya pada pendidikan anak usia dini masih cenderung bersifat presentatif dan belum mengoptimalkan interaktivitas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas media Canva interaktif dalam meningkatkan perolehan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun secara empiris.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun di TK IT Caricca Hubbul Wathan Kota Binjai telah dilaksanakan. Namun, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa 12 dari 15 anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengingat kosakata bahasa Inggris sederhana. Kondisi tersebut bisa disimak melalui dokumentasi kegiatan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di kelas sebagaimana tersaji melalui Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi Observasi Awal Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengasosiasikan gambar dengan kosakata bahasa Inggris yang tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris anak masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan capaian kosakata bahasa Inggris anak. Kesulitan anak dalam mengenali dan mengingat kosakata sederhana mengindikasikan bahwa media dan strategi yang dipergunakan belum secara penuh menunjang perolehan kosakata dengan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Canva yang dirancang secara interaktif sebagai media pembelajaran, bukan sekadar media presentasi visual, serta pengujian empiris menggunakan pendekatan kuantitatif pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Canva interaktif dalam meningkatkan perolehan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji perubahan perolehan kosakata anak. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta menjadi referensi bagi pendidik PAUD dalam meningkatkan perolehan kosakata bahasa Inggris anak.

Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Caricca Hubbul Wathan Kota Binjai, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan model one group pretest–posttest (Campbell dan Stanley dalam Nursalam, 2020). Desain ini dipilih karena keterbatasan jumlah subjek dalam konteks penelitian PAUD. Meskipun tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga memiliki keterbatasan dalam mengontrol variabel luar, desain ini tetap digunakan untuk mengukur perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 5–6 tahun yang merupakan peserta didik aktif di kelompok B. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini lazim digunakan apabila jumlah populasinya tergolong kecil dan memungkinkan peneliti mengobservasi seluruh subjek secara menyeluruh. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh subjek dapat diamati secara menyeluruh (Etikan et al., 2016). Karena seluruh populasi kelas dilibatkan, potensi bias seleksi dapat diminimalkan. Subjek penelitian merupakan anak kelompok B usia 5–6 tahun yang berada pada tahap perkembangan praoperasional dan belum memperoleh pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara terstruktur. Subjek penelitian dipilih karena sesuai dengan karakteristik usia yang menjadi fokus penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan tes mencocokkan berbasis gambar yang diberikan secara individual kepada anak. Tes mencocokkan dipilih karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun yang masih bergantung pada stimulus visual. Di tahapan ini, anak berpikir secara simbolik namun masih bergantung pada representasi visual dan objek konkret dalam memahami konsep (Martorel, 2017). Oleh karena itu, penggunaan stimulus gambar membantu anak menghubungkan simbol bahasa dengan representasi konkret secara lebih efektif. Instrumen berbasis visual juga terbukti mendukung pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini karena memfasilitasi proses asosiasi antara kata dan gambar (Febriani et al., 2025).

Instrumen disusun berdasarkan indikator perkembangan kosakata anak usia dini dan terdiri dari 10 butir soal. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi (*content validity*) berdasarkan kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran serta keterwakilan materi kosakata yang diukur. Instrumen disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa anak usia dini sehingga memiliki kesesuaian dengan konstruk yang diukur. Instrumen disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa anak usia dini sehingga memiliki kesesuaian dengan konstruk yang diukur. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha dengan hasil sebesar 0,707 yang menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel dan memiliki konsistensi internal yang baik.

Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan media digital berbasis Canva interaktif yang memuat gambar hewan berwarna, animasi sederhana, dan audio pelafalan kosakata bahasa Inggris. Media ditampilkan menggunakan perangkat laptop dan speaker aktif. Perlakuan diberikan selama empat pertemuan dalam dua minggu dengan durasi 30 menit pada setiap sesi pembelajaran. Setiap pertemuan diawali dengan apersepsi, dilanjutkan dengan penyajian Canva interaktif yang memuat pengenalan kosakata, pengulangan bersama, serta aktivitas respons verbal anak. Kegiatan diakhiri dengan refleksi singkat untuk memperkuat pemahaman kosakata yang telah dipelajari. Selama periode penelitian, materi kosakata dibatasi pada konten intervensi dan tidak diberikan pembelajaran tambahan di luar sesi penelitian untuk menjaga konsistensi perlakuan.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor pretest dan posttest berupa nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test untuk membandingkan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama dengan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, perhitungan *effect size* dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan. Nilai *effect size* dihitung menggunakan rumus $r = Z/\sqrt{N}$ dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria Cohen, yaitu 0,10 (kecil), 0,30 (sedang), dan $\geq 0,50$ (besar).

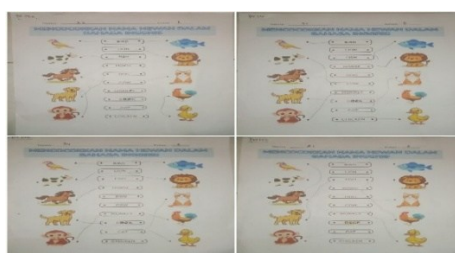
Hasil dan Pembahasan

Analisis data penelitian dilakukan secara bertahap untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun setelah penerapan media Canva interaktif. Tahap awal analisis difokuskan pada pengujian reliabilitas instrumen sebelum dilakukan analisis terhadap skor pretest dan posttest.

Tabel 1. Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach Alpha	N Of Item
.707	10

Berdasarkan Tabel 1, nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh sebesar 0,707. Instrumen yang digunakan terdiri dari 10 butir soal untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Inggris anak. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen dapat digunakan dalam pengambilan data penelitian.



Gambar 2. Pelaksanaan Pretest Kosakata Bahasa Inggris

Gambar 2 menunjukkan pelaksanaan pretest yang dilakukan secara individual menggunakan tes mencocokkan berbasis gambar. Kegiatan ini dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan menggunakan media Canva interaktif. Pretest digunakan untuk memperoleh data awal mengenai kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Perbandingan skor pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan perubahan kemampuan kosakata anak. Analisis ini mencakup nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi. Hasil analisis deskriptif skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	15	1	6	2.80	1.568
Posttest	15	4	10	8.60	2.131

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor pretest sebesar 2,80 dengan nilai minimum 1 dan maksimum 6. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 8,60 dengan nilai minimum 4 dan maksimum 10. Standar deviasi pada pretest sebesar 1,568 dan posttest sebesar 2,131 menunjukkan variasi skor pada masing-masing pengukuran.

Tabel 3. Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Pretest	.249	15	.013	.877	15	.043
Posttest	.411	15	.000	.678	15	.000

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,043 dan posttest sebesar 0,000. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Variabel	N	Z	Sig. (2 tailed)
Posttest-Pretest	15	-3.436	0.001

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Z sebesar -3,436 dengan nilai signifikansi 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai effect size yang diperoleh sebesar 0,88. Nilai tersebut termasuk dalam kategori besar. Hasil ini menunjukkan besarnya perbedaan skor antara pretest dan posttest. Nilai effect size yang diperoleh sebesar 0,88 yang termasuk dalam kategori besar.

Dalam konteks penelitian pendidikan, ukuran efek yang tinggi menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang kuat dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil meta-analisis oleh Michael M. Neumann yang menunjukkan bahwa media digital interaktif cenderung memberikan peningkatan kemampuan literasi dan bahasa anak usia dini secara lebih konsisten dibandingkan media non-interaktif (Neumann, 2018). Selain itu, penelitian internasional juga menegaskan bahwa keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan retensi kosakata (Hirsh-Pasek et al., 2015). Dengan demikian, besarnya nilai effect size dalam penelitian ini tidak terlepas dari desain pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif anak selama proses berlangsung. Untuk memperjelas konteks pelaksanaan intervensi tersebut, dokumentasi proses pembelajaran disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Canva Interaktif

Dokumentasi pada Gambar 3 menunjukkan bahwa media Canva digunakan secara interaktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai media presentasi satu arah. Anak terlibat aktif melalui kegiatan menirukan pelafalan kosakata, menjawab pertanyaan, serta merespons stimulus visual yang ditampilkan. Pola interaksi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara partisipatif dan melibatkan berbagai aspek sensorik anak. Secara teoretis, keterlibatan aktif ini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan bahasa karena anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui interaksi langsung dalam proses belajar (Hirsh-Pasek et al., 2015).

Proses pembelajaran menggunakan media Canva interaktif dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang melibatkan apersepsi, penyajian materi berbasis visual dan audio, pengulangan kosakata, serta aktivitas tanya jawab dan kuis. Setiap tahapan dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif anak melalui respons verbal dan interaksi langsung dengan media pembelajaran. Kegiatan pengulangan dan pemberian stimulus visual secara konsisten membantu anak dalam memperkuat asosiasi antara kosakata dan representasi objek. Selain itu, pemberian kuis interaktif berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) terhadap pemahaman kosakata yang telah dipelajari. Secara teoretis, tahapan pembelajaran ini mencerminkan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini. Implementasi tahapan pembelajaran tersebut juga terlihat melalui keterlibatan langsung anak dalam menggunakan media Canva interaktif, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Aktivitas Anak Mengerjakan Kuis Menggunakan Media Canva Interaktif

Meskipun demikian, keterbatasan penelitian perlu diperhatikan, terutama pada tidak digunakannya kelompok kontrol dalam desain penelitian. Kondisi ini memungkinkan adanya pengaruh faktor eksternal, seperti maturasi atau pengalaman belajar lain di luar intervensi, yang tidak dapat dikendalikan secara penuh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimental atau eksperimen dengan kelompok kontrol untuk meningkatkan validitas inferensial dan kekuatan generalisasi temuan. Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media Canva interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perolehan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas interaktivitas dalam media pembelajaran merupakan faktor kunci dalam memaksimalkan efektivitas penggunaan media digital pada anak usia dini.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan Lev Vygotsky bahwa pemerolehan bahasa anak berkembang melalui interaksi aktif dan proses mediasi yang bermakna dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran PAUD tidak cukup hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi perlu diarahkan pada keterlibatan aktif anak sebagai bagian dari proses konstruksi makna bahasa. Selain itu, temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa anak usia dini dengan menekankan pentingnya integrasi elemen interaktif dalam media digital. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi pendidik PAUD untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif anak dalam proses belajar.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva interaktif efektif dalam meningkatkan perolehan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun, yang ditunjukkan melalui hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi 0,001 serta effect size sebesar 0,88 dalam kategori besar. Temuan ini menegaskan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran berperan penting dalam mendukung pemerolehan bahasa anak usia dini melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa anak usia dini dengan menekankan pentingnya integrasi elemen interaktif dalam media digital sebagai sarana konstruksi makna bahasa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik PAUD dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif anak. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol, sehingga penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kuat disarankan untuk meningkatkan validitas temuan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, secara khusus kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan berharga demi penyempurnaan karya ini. Selain itu, penghargaan juga disampaikan kepada TK IT Caricca Hubbul Wathan Kota Binjai atas kerja sama dan bantuan yang diberikan selama proses pengumpulan data lapangan.

Daftar Pustaka

- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/doi:10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fadilla, N., Prayogo, M. S., & Fadilah, R. P. N. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: Literatur Review. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pendidikdas.v4i2.189>
- Febriani, S., Saridewi, S., Pransiska, R., & Sari, R. E. (2025). Pengaruh aplikasi English for kids terhadap kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1826–1833. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7392>
- Hasibuan, R. H., & Ningsih, A. D. (2023). Analysis of Independent Curriculum Based on Differentiated Learning Early Childhood Education Level. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7843–7850. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5881>
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in “educational” apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Ilham, M., Rahman, F., Sari, D. D., & Annisaturrahmi, A. (2023). Enhancing Preschool English Vocabulary

- Through Multimedia Tools: Insights from a Mixed-Methods Study. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/al-athfal.2023.92-02>
- Mahardhika, F., Kusumawardani, R., & Asmawati, L. (2023). Pengaruh media YouTube terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 7–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1085>
- Martorel, P. (2017). *Experience Human Development(13th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Marulis, L. M., & Neuman, S. B. (2010). The effects of vocabulary intervention on young children's word learning: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 80(3), 300–335. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.3102/0034654310377087>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Neumann, M. M. (2018). Using tablets and apps to enhance emergent literacy skills in young children. *Early Childhood Research Quarterly*, 42, 239–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.10.006>
- Ningsih, A. D., Veryawan, V., & Hasibuan, R. H. (2025). Integrating Moderate Religious Values in Early Childhood Education: Analysis of Teachers' Roles and Strategies. *Jurnal Raudhah*, 13(2), 225–237. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v13i2.4875>
- Novitasari, D. A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1522>
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (5th ed.)*. Salemba Medika.
- Palmer, M., Bonial, C., & Hwang, J. D. (2016). 17 VerbNet: Capturing English Verb Behavior, Meaning, and Usage. *The Oxford Handbook of Cognitive Science*, 315.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 441–450. <https://doi.org/https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.22895>
- Setiasih, N., & Suryadi, S. (2025). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/gifted.v1i1.1>
- Sudarma, T. F., Novitasari, Y., & Reswita, R. (2023). Analisis Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/gifted.v1i1.1>
- Sujiono. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.Indeks.
- Suyanto. (2018). *Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698–739. <https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0034654314566989>
- Yanuarti, R., Al-Faruq, H. A., & Ramadhani, C. B. (2023). Flashcard Digital Berbasis Android Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Abdimas PHB Vol*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.30591/japhb.v6i4.6054>