

## ABSTRAK

Pujiatun (2026), Pengaruh Media Permainan Interaktif Koding Plugged Berbasis Canva Untuk Menstimulasi Berpikir Komputasional Dan Regulasi Afektif Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan

Tesis ini sudah sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci : Media permainan interaktif, plugged coding, Canva, computational thinking, regulasi afektif, anak usia dini.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, serta terbatasnya penggunaan media yang mampu mengintegrasikan perkembangan kognitif dan afektif anak secara bersamaan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen post-test only control group design. Sampel penelitian berjumlah 150 anak kelompok B TK Gugus Tunjung Denpasar Selatan yang terdiri atas 75 anak pada kelompok eksperimen dan 75 anak pada kelompok kontrol. Data kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B. Anak pada kelompok eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Media ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali pola, memecahkan masalah, menyusun langkah secara logis, serta mengelola emosi positif dan negatif dan melakukan penyesuaian sosial secara lebih efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk mendukung perkembangan kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak usia dini secara terpadu.

## **ABSTRACT**

*Pujiatun (2026), The Effect of Canva-Based Plugged Coding Interactive Game Media on Stimulating Computational Thinking and Affective Regulation of Group B Kindergarten Children in Tunjung Cluster, South Denpasar.*

*This thesis has been examined and approved by Supervisor I: Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II: Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.*

*Keywords: interactive game media, plugged coding, Canva, computational thinking, affective regulation, early childhood*

*This study was motivated by the low levels of computational thinking and affective regulation among Group B kindergarten children in the Tunjung Cluster, South Denpasar. This condition is influenced by learning practices that remain conventional, lack interactivity, and provide limited use of instructional media capable of simultaneously integrating children's cognitive and affective development. Therefore, innovative learning media that align with the characteristics of early childhood learners are needed. This study aimed to analyze the effect of Canva-based plugged coding interactive game media on the computational thinking and affective regulation abilities of Group B children. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental post-test only control group design. The sample consisted of 150 Group B kindergarten children from the Tunjung Cluster, South Denpasar, including 75 children in the experimental group and 75 children in the control group. Data on computational thinking and affective regulation were collected using observation sheets that met validity and reliability requirements. Data were analyzed using descriptive statistics and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The results showed that the use of Canva-based plugged coding interactive game media had a significant effect on the computational thinking and affective regulation abilities of Group B children. Children in the experimental group achieved better outcomes than those in the control group. The media improved children's ability to recognize patterns, solve problems, arrange logical sequences, manage positive and negative emotions, and adapt more effectively to social situations. The findings indicate that Canva-based plugged coding interactive game media is an effective innovative learning alternative for supporting the integrated development of computational thinking and affective regulation in early childhood education.*