

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK PERTIWI KOTA PEKANBARU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Anak Usia Dini**



ASYIFA MAHARANI
NIM. 2086207012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN VOKASI
UNIVERSITAS LANCAANG KUNING
2024**

ABSTRAK

Asyifa Maharani, 2024: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experiment one group pretest posttest*. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK Pertiwi Kota Pekanbaru, jumlah kelompok B2 sebanyak 16 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun setelah mendapat perlakuan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Dari hasil penelitian menunjukkan Sig (2-tailed) $.000 < 0,05$. Hipotesis yang diterima berarti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva mampu membuat kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru menjadi lebih baik. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.

Kata kunci: Berhitung, Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

Asyifa Maharani, 2024: The Influence of Canva Application-Based Learning Media on the Numeracy Ability of Children Aged 5-6 Years in Pertiwi Kindergarten in Pekanbaru City

This study aims to determine whether there is an influence of Canva application-based learning media on the numeracy ability of children aged 5-6 years. The research method used is pre-experiment one group pretest posttest. The subjects of this study were children aged 5-6 years in class B2 of Pertiwi Kindergarten in Pekanbaru City, the number of B2 groups was 16 children consisting of 7 boys and 9 girls. The data collection technique used was in the form of an observation sheet on the development of numeracy skills of children aged 5-6 years after receiving treatment of Canva-based learning media. The results showed Sig (2-tailed) $.000 < 0.05$. The accepted hypothesis means that using Canva application-based learning media is able to make the numeracy skills of children aged 5-6 years in Pertiwi Kindergarten in Pekanbaru City better. Therefore, researchers provide advice to educators to use Canva application-based learning media as an alternative in learning activities, especially in early childhood numeracy learning.

Keywords: *Numeracy, Canva Application-Based Learning Media, Early Childhood Education*

LEMBARAN PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI
KOTA PEKANBARU

Nama : Asyifa Maharani

NIM : 2086207012

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

DISETUJUI,

Pembimbing I



(Reswita, M.Pd)
NIDN.1015119001

Pembimbing II



(Suharni, M.Pd)
NIDN.1014018603

DIKETAHUI,

Dekan FADIKSI
Universitas Lancang Kuning



(Dr. Herlinawati, M.Ed)
NIDN. 1010037901

Ketua Program Studi
PG-PAUD



(Sean Marta Efastri, M.Pd)
NIDN. 1007039001

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi dengan judul:

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
PERTIWI KOTA PEKANBARU

Telah diujikan pada tanggal 24 Februari 2024

DISETUJUI,

Penguji 1: Azlin Atika Putri, M.Pd


(_____)

Penguji 2: Heleni Filtri, M.Psi


(_____)

Penguji 3: Reswita, M.Pd


(_____)

Penguji 4: Suharni, M.Pd


(_____)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- a. Karya tulis saya, dengan judul: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Kota Pekanbaru adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancing Kuning
- b. Karya tulis ini murni gagasan penelitian dan perumusan teori para ahli yang saya gunakan tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing
- c. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas sesuai dengan aturan pengutipan dan dicantumkan sebagai referensi pada halaman daftar Pustaka
- d. Pernyataan ini, saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbersamaan dari pernyataan ini, saya bersedia sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Pekanbaru, 24 Februari 2024



ASYIFA MAHARANI
NIM. 2086207012

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru”** skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai dengan baik karena bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Herlinawati, M.Ed selaku Dekan Fakultas Pendidikan dan Vokasi Unilak.
2. Ibu Sean Marta Efastri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis.
3. Ibu Reswita, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, nasehat, motivasi, dan mendukung penulis sehingga penulis bisa sampai ditahap ini.
4. Ibu Suharni, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau menempuh pendidikan memberikan kritik, saran, dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Ibu Azlin Atika Putri, M.Pd selaku penguji pertama dan ibu Heleni Filtri, M.Psi selaku penguji kedua yang telah menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Lancang Kuning.
7. Ibu Nuraisya, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Pertiwi Kota Pekanbaru beserta seluruh guru dan tata usaha salah satunya kak Yesi Kumalasari, S.Pd

yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan penulis pada proses penelitian skripsi ini.

8. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada ibunda Yurattia tercinta yang telah memberikan banyak cinta dan kasih sayang serta mendo'akan setiap langkah yang dilalui penulis. Ibunda adalah penyemangat penulis sehingga penulis bisa mampu terus berdiri tegap, berpegang-teguh untuk terus mengingat Allah karena banyak sekali rintangan selama proses penulisan skripsi
9. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada Ayahanda Alm. Erdi yang penulis sayangi. Walaupun berpisah sejak penulis berumur 2 tahun, penulis yakin ayahanda terus melihat dan bangga terhadap anak perempuan satu-satunya.
10. Untuk kedua abang penulis yaitu Ilham Tiadi Pratama dan Zaky Tiadi Arrazi yang mau menerima cantik dan jeleknya sikap adiknya yang manis.
11. Teman seperjuangan Rislal Arini dari semester awal hingga akhir yang telah menemani di setiap rintangan dan cobaan yang kita lalui, penulis yakin Allah sedang mempersiapkan kejutan yang tak disangka-sangka untuk kita berdua nanti.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis.
13. Seluruh Angkatan 2020 PGPAUD yang telah berjuang bersama dari awal semester hingga akhir.
14. Untuk ketiga teman yang selalu men-support penulis yaitu Ayunida Fauziah, Mutiara Triyona, dan Tari Eka Putri yang telah banyak menghabiskan waktu bersama penulis dari TK, SMP, SMA, Kuliah, mudah-mudahan sampai kita tua nanti.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini

bermanfaat dan dapat memberikan inspirasi bagi pembaca. Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini diterima dengan baik dan mendapat ridho-Nya.

Pekanbaru, 24 Februari 2024



Asyifa Maharani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT	ii
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Definisi Operasional.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	8
c. Fungsi Media Pembelajaran	10
B. Aplikasi Canva	12
a. Pengertian Aplikasi Canva	12
b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva.....	14
c. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Canva.....	15
C. Kemampuan Berhitung.....	17
a. Pengertian Kemampuan Berhitung.....	17
b. Tahap-tahap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	18

c. Indikator Kemampuan Berhitung	19
D. Penelitian Relevan.....	20
E. Kerangka Berpikir	21
F. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Teknik Analisis Data	26
G. Alur Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil Penelitian.....	28
a. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva	28
b. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva.....	29
c. Analisis Data Penelitian.....	34
B. Pembahasan	36
BAB V PENUTUP	40
A. Kesimpulan.....	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 One Group Pretest Posttest	23
Tabel 3. 2 Instrumen Kemampuan Berhitung	25
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1: Tampilan Halaman Canva.....	15
Gambar 2. 2: Halaman Desain Presentasi	15
Gambar 2. 3: Pilihan Template Desain	16
Gambar 2. 4: Pilihan Elemen	16
Gambar 2. 5: Jenis File Download.....	16
Gambar 4. 1: Persentase Pengaruh Media Pembelajaran (Pretest)	30
Gambar 4. 2: Nilai Berdasarkan Rerata Indikator (Pretest)	31
Gambar 4. 3: Persentase Pengaruh Media Pembelajaran (Posttest).....	32
Gambar 4. 4: Nilai Berdasarkan Rerata Indikator (Posttest).....	33
Gambar 4. 5: Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest	34

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan era saat ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi. Kemajuan teknologi tidak dapat terhindar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta mempersiapkan anak usia dini untuk menghadapi tantangan masa depan yang nantinya akan didominasi oleh teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan teknologi tersebut harus dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan (Wulandari & Mudinillah, 2022). Penggunaan teknologi pada dunia pendidikan juga membantu merangsang pemikiran yang kreatif serta inovatif dalam mengembangkan daya pikir anak. Maka dari itu, teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk menunjang proses belajar menjadi lebih bermutu.

Proses belajar yang bermutu adalah proses belajar yang melibatkan desain pembelajaran yang terencana dengan baik, menggunakan metode pengajaran yang inovatif, serta mampu memahami kebutuhan anak terhadap konsep dasar pelajaran. Fungsi dari proses belajar adalah untuk melihat adanya perkembangan dan pemahaman anak terhadap ilmu yang diberikan. Tidak hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu, tetapi proses belajar juga memiliki tujuan untuk merangsang pikiran kritis, mengembangkan kreatifitas, serta membentuk karakter dan kepribadian anak. Oleh sebab itu, untuk mendukung proses belajar tersebut, guru membutuhkan adanya alat atau media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke anak didik secara terencana sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana

penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Media pembelajaran dapat digunakan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Fungsi dari media itu sendiri adalah untuk memfasilitasi pemahaman anak terhadap konsep-konsep pelajaran, meningkatkan keterlibatan anak melalui pendekatan yang beragam, serta mempermudah retensi informasi melalui daya ingat visual dan auditori. Adanya media pembelajaran tersebut dapat memberikan demonstrasi yang lebih praktis, dan mendorong kolaborasi antar guru dan anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar memiliki peran penting di setiap pembelajaran.

Pembelajaran yang membutuhkan adanya media salah satunya adalah berhitung. Berhitung merupakan salah satu bagian pembelajaran yang dipengaruhi oleh aspek kognitif anak. Karena pembelajaran berhitung membutuhkan kemampuan mengingat, mengenal, menganalisa, dan perhatian terhadap simbol atau angka. Menurut (Lily dkk., 2023) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, berhitung juga memiliki tujuan seperti melatih anak berpikir logis sejak dini dan mengenal dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang pendidikan yang lebih kompleks. Kemampuan berhitung untuk anak usia 5-6 tahun mulai diperkenalkan secara bertahap dari bilangan, angka, penjumlahan dan pengurangan sederhana. Faktanya pada saat ini masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung, menurut (Paba dkk., 2021) terdapat dua faktor yang mempengaruhi kesulitan berhitung seorang anak diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri seperti motivasi, kematangan, gaya belajar dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan baik dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak yang dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang mempengaruhi

rendahnya kemampuan berhitung anak seperti pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang kurang menarik, serta pembelajaran yang kurang memfasilitasi keanekaragaman anak dikelas. Selain memperkenalkan angka, pembelajaran berhitung memerlukan media yang menarik dalam mentransfer ilmu pada anak usia dini. Kemampuan berhitung dapat diserap anak apabila adanya media dalam proses belajar. Salah satu media yang efektif dan mampu menarik perhatian anak dalam belajar berhitung ialah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Junaedi, 2021). Aplikasi canva menyediakan fitur-fitur animasi yang dapat menarik perhatian anak. Penggunaan aplikasi canva tidak hanya berfungsi sebagai menarik perhatian anak, tetapi juga membantu guru saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan materi dengan menggunakan aplikasi canva (Rohma & Sholihah, 2021). Fitur- fitur pada aplikasi canva dapat membantu guru dalam kolaborasi dengan anak, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih kreatif, menyenangkan, dan bersifat kolaboratif dengan memadukan teknologi dalam proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran berbasis aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK Peritiwi Kota Pekanbaru terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi anak sulit berhitung. Peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, diantaranya yaitu: 1) anak tidak mengenal angka. 2) Anak belum mampu berhitung. 3) Belum tersedianya media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya. 4) Sekolah tidak memiliki media khusus dalam memberikan pembelajaran untuk berhitung. 5)

pengajaran berhitung anak masih menggunakan metode jari tanpa adanya media khusus.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam membangun pemahaman anak usia dini mengenai berhitung. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan merancang media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan memanfaatkan media audio visual yang tentunya akan disenangi anak. Saat ini media pembelajaran yang digunakan masih kurang untuk anak belajar sehingga sangat kurangnya pengetahuan anak mengenai angka termasuk dalam kemampuan berhitung anak. Berdasarkan permasalahan ini peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah: “Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru?”

C. Batasan Masalah

Agar fokus dan terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru.

D. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

2. Aplikasi Canva

Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Junaedi, 2021)

3. Kemampuan Berhitung Anak

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya yang dimulai dari lingkungan sekitar sehingga dapat membantu anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi agar dapat mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Memiliki teori pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di taman kanak-kanak khususnya mengenai kemampuan berhitung bagi anak usia dini.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Anak

Sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak dalam menambah wawasan pengetahuan mengenai kemampuan berhitung, dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar bagi anak serta memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk aktif belajar.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat menambah wawasan anak tentang kemampuan berhitungnya.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai input atau masukan bagi pihak sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang berharga dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Pekanbaru. Hasil perolehan data setelah diakumulasikan adalah nilai t_{hitung} -64.156 dan $sig.$ 0.000, karena uji $sig < 0.05$ berarti data signifikansi. Sebelum dilakukan *treatment* diketahui bahwa pemahaman anak tentang berhitung dengan kriteria belum berkembang persentase 24% dan mulai berkembang 76%. Setelah diberikan *treatment* terdapat perubahan yang signifikan terhadap pemahaman anak tentang berhitung dengan kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 17% dan berkembang sangat baik 83%. Hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva efektif terhadap kemampuan berhitung anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran untuk pihak-pihak di Pendidikan Anak Usia Dini, antara lain:

a. Pihak Sekolah

Diharapkan sekolah dapat menyediakan fasilitas yang memadai untuk pembelajaran berhitung yang menyenangkan bagi anak.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat mengevaluasi metode serta media pembelajaran berhitung yang mudah dipahami dan disenangi anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengevaluasi media pembelajaran berhitung dengan cara menggunakan animasi sehingga pembelajarannya menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, E., Handayani, D. H., Babys, I., Nurkamisah, D. P. T., Yuliana, N., & Romlah, L. (2023). Pemanfaatan Media Audio Visual “Cerita Lebah “Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun di TK Nur Adiba Banyuasin. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 971–978.
- Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, Purwanti, E., Naif, M. M., Nureda, & Syarifah, R. U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk berhitung Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan*. 09(September), 1831–1838.
- Cahyati, N. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 75. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1033>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Publishing. j
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Istikomah, T., Lian, B., Noverina, R., & Berhitung, K. (2020). Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang. *Jurnal Anak Usia Dini*, 4(2), 134.

- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. 1–38.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, 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>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Lestari, P. B., & Amala, N. (2021). *Pemanfaatan Sarana Bahan Alam Untuk..Meningkatkan..Kecakapan..Berhitung..Pada..Anak..Usia..5-6..Tahun*. 1(2), 6.
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Margaretha, L. (2022). Efektivitas Media Audia visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Locus Penelitian dan*

- Pengabdian*, 1(7), 562–567. <https://doi.org/10.58344/locus.v1i7.233>
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(3), 182–194.
- Novitasari, Y., Fadillah, S., & Putri, A. A. (2023). Impresi Guru pada Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Awal Bahasa Inggris Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3745–3754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4619>
- Paba, E., Noge, M. D., & Wau, M. P. (2021). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sdi Bobawa Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada Tahun 2020. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 265–276. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i2.246>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis

- Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syarifudin, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 9, 78–95.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- Widi Astuti, A., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 39–48.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16.

<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>

Yanuarsari, R., Dewi Latifah, E., & Lisnawati. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Metode Bernyanyi Dengan Media Flash Cards (Studi Deskriptif di RA Al-Furqon Kabupaten Ciamis). *Juli*, 2(2), 128–133.

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Nomor 1).