

122/S/PGPAUD-KCBR/PK.03.08/7/JUNI//2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *COMBI MATH*
BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN KONSEP MATEMATIKA
AWAL UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun oleh:
Serina Ellsa Tasya
(1901890)

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *COMBI MATH*
BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN KONSEP MATEMATIKA
AWAL UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh
Serina Ellsa Tasya

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat menyelesaikan studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Serina Ellsa Tasya, 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SERINA ELLSA TASYA

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *COMBI MATH*
BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN KONSEP
MATEMATIKA AWAL UNTUK ANAK USIA DINI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ai Sutini, M.Pd.

NIP. 197409092006042001

Pembimbing II



Mohammad Helmi Ismail, S.Sn., M.Pd.

NIP. 198012212006042005

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.

NIP. 195909011984032001

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *COMBI MATH* BERBASIS
CANVA DALAM PEMBELAJARAN KONSEP MATEMATIKA AWAL UNTUK
ANAK USIA DINI**

Serina Ellsa Tasya
1901890
serinae653@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif konsep matematika awal yang di latar belakang oleh pelajaran matematika yang dianggap pembelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya penguasaan konsep matematika di jenjang sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami pembelajaran matematika. Tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif konsep matematika awal pada anak kelompok B di TPA Nozomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan R&D dengan menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva ini, memiliki spesifikasi media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik anak dan memiliki kecederungan kearah yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran konsep matematika awal. Anak berpartisipasi aktif dan antusias untuk mencoba menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan bergantian. Anak mampu memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan soal latihan dan merasa puas ketika sudah mencoba menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep matematika awal. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pengembangan multimedia interaktif dapat menarik minat dan antusias anak dalam pembelajaran konsep matematika. Pengembangan multimedia interaktif dapat terus dikembangkan dalam pembelajaran lainnya agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: multimedia interaktif, matematika awal

**DEVELOPMENT OF CANVA- BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA COMBI
MATH IN LEARNING EARLY MATH CONCEPTS FOR EARLY CHILHOOD**

**Serina Ellsa Tasya
1901890
serinae653@gmail.com**

ABSTRACT

This research is a research on the development of interactive multimedia learning media with early mathematical concepts based on mathematics lessons which are considered difficult and frightening learning. This is influenced by the low mastery of mathematical concepts at the previous level. Therefore, it is necessary to develop an effective Canva-based interactive multimedia to improve children's ability to understand learning mathematics. The aim of this research is to produce interactive learning media for early math concepts for group B children at TPA Nozomi. This study uses a qualitative research approach and R&D using the Robert Maribe Branch development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used are participatory observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques were carried out by means of data reduction, data presentation, and data verification. In this Canva-based interactive multimedia development research, it has learning media specifications that adapt to the characteristics of children and have a good tendency to be used as a medium for learning early mathematical concepts. Children participate actively and enthusiastically in trying to use interactive multimedia learning media by taking turns. Children are able to understand learning material and solve practice questions and feel satisfied when they have tried using interactive multimedia learning media in learning early mathematical concepts. The conclusion from this study is that the development of interactive multimedia can attract children's interest and enthusiasm in learning mathematical concepts. The development of interactive multimedia can continue to be developed in other learning in order to increase the effectiveness of learning.

Keywords: *interactive multimedia, early mathematics*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran ..	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran..	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Kriteria pemilihan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Pemanfaatan Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.3 Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif.	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Kelebihan dan kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Komponen-Komponen Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4 Canva.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian Canva	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Dasar-Dasar Penggunaan Canva ...	Error! Bookmark not defined.
2.5 Konsep Matematika Awal bagi Anak Usia 5-6 Tahun	Error!

Bookmark not defined.

2.6 Penelitian yang Relevan..... Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN..... Error! Bookmark not defined.

3.1 Desain Penelitian Error! Bookmark not defined.

3.2 Prosedur Penelitian..... Error! Bookmark not defined.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian Error! Bookmark not defined.

3.1.1 Subjek Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

3.1.2 Populasi & Sampel..... **Error! Bookmark not defined.**

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data **Error! Bookmark not defined.**

3.1.4 Instrument Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

3.4 Teknik Analisis Data Error! Bookmark not defined.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.

4.1 Temuan Penelitian..... Error! Bookmark not defined.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*) **Error! Bookmark not defined.**

4.1.2 Tahap Desain (*Design*) **Error! Bookmark not defined.**

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)..... **Error! Bookmark not defined.**

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*) **Error! Bookmark not defined.**

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*) **Error! Bookmark not defined.**

4.2 Pembahasan Error! Bookmark not defined.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI Error! Bookmark not defined.

5.1 Simpulan..... Error! Bookmark not defined.

5.2 Implikasi..... Error! Bookmark not defined.

5.3 Rekomendasi Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA..... 11

Riwayat Hidup..... Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Tampilan canva untuk pemula **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2 Tampilan pilihan templete pada canva **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.3 Tampilan halaman kosong pada templete presentasi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.4 Tampilan fitur-fitur desain yang terdapat pada canva **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.5 Tampilan menyimpan hasil desain **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.1 Tampilan Tittle Page..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.4 Tampilan Tujuan Pembelajaran..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.5 Materi Pembelajaran Konsep Angka Berhitung.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.6 Materi Pembelajaran Konsep Angka Menjumlahkan..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.7 Materi Pembelajaran Konsep Pola dan Hubungan ..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.8 Materi Pembelajaran Konsep Hubungan Geometri.**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.9 Materi Pembelajaran Konsep Pengukuran **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.10 Evaluasi Materi Pembelajaran Konsep Angka. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.11 Evaluasi Materi Pembelajaran Konsep Pola dan Hubungan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.12 Evaluasi Materi Pembelajaran Konsep Hubungan Geometri dan Ruang **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.13 Evaluasi Materi Pembelajaran Konsep Pengukuran..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.14 Tugas Meteri Pembelajaran Konsep Pengumpulan, Pengaturan, dan
Tampilan Data **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.15 Referensi **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.16 Profil **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Uji Ahli Materi Pelajaran .**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Uji Ahli Media Pelajaran..**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.1 Analisis Materi Pembelajaran Matematika..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Pelajaran..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Pelajaran **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.4 Bagian-bagian multimedia interaktif sebelum revisi dan sesudah revisi **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.6 Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I INSTRUMEN PENELITIAN	56
1. Angket Hasil Penilaian Ahli Media	57
2. Angket Hasil Penilaian Ahli Materi	59
3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	61
4. Angket Respon Penilaian Guru.....	69
5. Penilaian Hasil Observasi Anak.....	71
6. Analisis Data Lembar Observasi Anak.....	88
LAMPIRAN II HASIL DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN	89
1. Tampilan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	90
LAMPIRAN III DOKUMENTASI	91
1. Dokumentasi Wawancara	92
2. Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran	92
3. Dokumentasi Hasil Tugas Anak.....	93
LAMPIRAN IV ADMINISTRASI.....	95
1. SK Pengangkatan Dosen	96
2. Buku Bimbingan.....	99
3. Surat Izin Penelitian.....	101
4. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian.....	102
5. Form Perbaikan Skripsi	103

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, H. M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung untuk Anak Kelompok A TK Taruna Bangsa. *Pendidikan Guru PAUD S-1*. (2), 5-27.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Brier, J. & lia J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Creswell. (2016). *Educational Research*. (4). Boylston: Pearson Education.
- Damopolii, V, (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematic Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Embelajaran Interaktif*. 1. Yogyakarta: UNY Press.
- Effendi, M. (2021). Pada Paud Tk Bunaya. *Jurnal Informatika*, 10(1), 30–38.
- Fatria, F. (2017). Fita Fatria, Listari_Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2(1).
- Fahyuni.E. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pembelajaran Anak Usia Dini. *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017*. 1(1), 5–6.
- Hapsari, S. M., & Kristanto, A. (2016). Pengembangan Media Kamiko Logic Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/14206>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun*

- Laily, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 396.
- Lestari, K. (2011). Konsep matematika untuk anak usia dini. *Seri Bacaan Orang Tua*. <https://adoc.pub/konsep-matematika-untuk-anak-usia-dini-seri-bacaan-orang-tua.html>
- Lubis, A. N., & Umar, A. (2022). Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak* , 3 (2), 53-62. <http://grahajurnal.id/index.php/seulanga/issue/view>.
- Luhanarky, A., & Ulfah, M. (2013). Dalam Pembelajaran Matematika Permulaan Di TK Negeri Pembina Cirebon Ayu Luhanarky.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah. Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Fatria, F. (2017). Fita Fatria, Listari_Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2(1). Piniman, P. (n.d.). *Elemen , Komponen Dan Produk Multimedia*
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah*, 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>.

- Reni Yulistiana, 2017. (2017). Upaya Pengembangan Mengenal Angka 1 - 10 Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. *Informatika*, 6(1), 33–89.
- Resmini, Satriani. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*. 4(2), 335–343.
- Septian, Fatman. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15– 24.
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 1–6. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. (4). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pengembangan ICT dalam Pembelajaran.. 3(2), 36–44.
- Tarigan, R. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Sepren*, 2(2), 17– 22. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.508>.
- Valen, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199–2208.
- Widayant, Kala. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>