

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN  
ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Andini Nurlia Sifa

2000147

**PROGRAM STUDI**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS TASIKMALAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN  
ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

Oleh

Andini Nurlia Sifa

2000147

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Andini Nurlia Sifa

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

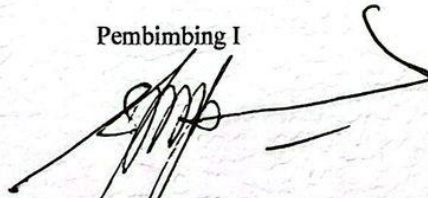
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penul

**ANDINI NURLIA SIFA**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN  
ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Sima Mulyadi, M.Pd  
NIP. 196002141982031003

Pembimbing II

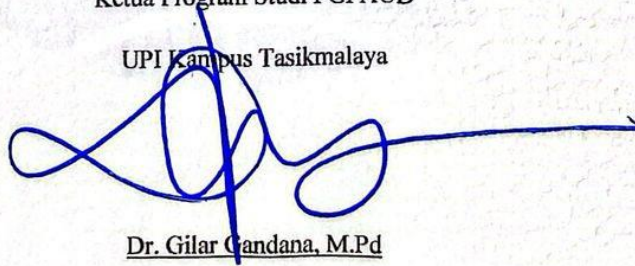


Aini Laila, M.Pd  
NIP. 199003092019032019

Mengetahui

Ketua Program Studi PGPAUD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M.Pd  
NIP. 920200819900605101

## ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan yang ditemukan dilapangan mengenai kurangnya upaya memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun. Perkembangan teknologi di era digital memberikan dampak positif terutama dibidang pendidikan. Dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern, pendidik harus mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang bertujuan agar membuat proses saat pembelajaran lebih beragam dan kondusif, terutama pada pengembangan aspek kemampuan menulis lambang bilangan. Sehingga peneliti melakukan pengembangan media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan anak usia dini 5-6 tahun. Peneliti menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*). Peneliti memulai dengan analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, evaluasi dan refleksi dan kelayakan pada produk. Penelitian ini berdasarkan saran dan arahan dari validator, dan dilakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas tahap satu dan dua. Berdasarkan hasil uji coba efektivitas media digital video animasi berbasis *canva* untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan anak usia dini 5-6 tahun memperoleh capaian yang meningkat. Berdasarkan hasil analisis dan data uji coba, produk media video animasi berbasis *canva* telah berhasil dikembangkan dan memenuhi kriteria efektif yang sesuai untuk digunakan pada anak usia dini 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *canva*, menulis lambang bilangan, *educational design research*, anak usia dini

## **ABSTRACT**

*This research is based on problems found in the field regarding the lack of efforts to facilitate the ability to write number symbols in young children aged 5-6 years. The development of technology in the digital era has had a positive impact, especially in the field of education. In facing the challenges of modern learning, educators must develop creative and innovative learning methods by utilizing technology which aims to make the learning process more diverse and conducive, especially in developing aspects of the ability to write number symbols. So researchers developed Canva based animated video digital media to facilitate the ability to write number symbols for young children aged 5-6 years. Researchers used the EDR (Educational Design Research) method. Researchers start with analysis and exploration, design and construction, evaluation and reflection and feasibility of the product. This research was based on suggestions and directions from the validator, and trials were carried out twice, namely limited trials stages one and two. Based on the results of trials on the effectiveness of Canva-based animated video digital media to facilitate the ability to write number symbols for young children aged 5-6 years, they achieved increased results. Based on the results of analysis and trial data, Canva-based animated video digital media products have been successfully developed and meet the effective criteria suitable for use in early childhood 5-6 years.*

**Keywords:** *Learning media, Canva, writing number symbols, educational design research, early childhood*

## DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENULIS LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN.....	
LEMBAR PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 . Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.2.1 Rumusan Masalah Umum .....	5
1.2.2 Rumusan Masalah Khusus .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Penelitian Umum .....	6
1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus .....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Segi Teori.....	7
1.4.2 Manfaat Segi Praktik.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	8

BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1    Konsep Media Pembelajaran.....	10
2.1.1    Pengertian media pembelajaran .....	10
2.1.2    Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3    Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.4    Pengembangan Media Pembelajaran .....	12
2.2    Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> .....	13
2.2.1    Pengertian Video Animasi .....	13
2.2.2    Karakteristik Media Video Animasi .....	13
2.2.3 <i>Canva</i> .....	14
2.2.4    Manfaat <i>Canva</i> Sebagai Media Pembelajaran .....	15
2.2.5    Kelebihan dan kekurangan <i>Canva</i> .....	16
2.3    Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak Usia Dini.....	17
2.3.1    Pengertian Menulis pada Anak Usia Dini.....	18
2.3.2    Lambang Bilangan Bagi Anak Usia Dini .....	19
2.3.3    Karakteristik Kemampuan menulis Anak usia Dini.....	20
2.4    Penelitian Yang Relevan .....	22
2.5    Kerangka Berfikir.....	23
BAB III .....	24
METODE PENELITIAN.....	24
3.1    Desain Penelitian .....	24
3.1.1    Tahap Analisis dan Eksplorasi ( <i>Analisis and Eksploration</i> ) .....	25
3.1.2    Tahap Desain dan Kontruksi ( <i>Design and Construction</i> ) .....	25
3.1.3    Tahap Evaluasi dan Refleksi ( <i>Evaluation and Reflection</i> ) .....	27
3.1.4    Tahap Kelayakan Produk .....	27
3.2    Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian .....	28
3.2.1    Lokasi Penelitian.....	28
3.2.2    Partisipan Penelitian.....	28

3.3	Subjek Penelitian .....	29
3.4	Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
3.4.1	Variabel .....	29
3.4.2	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
3.5	Data Dan Instrumen Penelitian.....	30
3.5.1	Jenis Data .....	30
3.5.2	Teknik Pengumpulaln Data.....	31
3.5.3	Instrumen Pengumpulan Data .....	32
3.5.4	Sumber Data.....	32
3.6	Prosedur Penelitian.....	34
3.6.1	Persiapan Penelitian .....	34
3.6.2	Pelaksanaan Penelitian .....	34
3.7	Analisis Data .....	34
3.7.1	Analisis Data Kualitatif.....	34
3.7.2	Analisis Data Kuantitatif.....	37
BAB IV .....		40
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....		40
4.1	Temuan dan Pembahasan Dasar Kebutuhan Pengembangan Media (Digital) Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	40
4.1.1	Temuan.....	40
4.1.2	Pembahasan.....	45
4.2	Temuan Dan Pembahasan Rancangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	46
4.2.1	Temuan.....	46
4.2.2	Pembahasan.....	76

4.3	Temuan Dan Pembahasan Uji Coba Media Digital Video Animasi Berbasis Canva Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	76
4.3.1	Temuan.....	76
4.3.2	Pembahasan.....	101
4.4	Temuan dan Pembahasan Kelayakan Media Digital Video Animasi Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun.....	10
2		
4.4.1	Temuan.....	102
4.4.2	Pembahasan.....	105
BAB V	.....	107
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	.....	107
5.1	Simpulan.....	107
5.2	Implikasi.....	108
5.3	Rekomendasi .....	109
DAFTAR PUSTAKA	.....	xix
LAMPIRAN-LAMPIRAN	.....	111
RIWAYAT HIDUP	.....	238

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik yang termasuk kedalam perkembangan menulis, Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 standar nasional PAUD .....	21
Tabel 3. 1 Kriteria Uji Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Canva .....	27
Tabel 3. 2 Sumber Data yang Terlibat dalam Penelitian, yaitu Ahli Validasi, Guru, Anak Kelompok B TK Negeri Pembina .....	32
Tabel 3. 3 Kriteria Skor Skala Likert Lembar Angket dan Lembar Obsevasi .....	37
Tabel 3. 4 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Guru .....	38
Tabel 3. 5 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	39
Tabel 4. 1 Capaian Perkembangan PAUD .....	47
Tabel 4. 2 Standar Tigkat Pencapaian Perkembangan Anak .....	47
Tabel 4. 3 Rancangan Umum Media Digital Video Animasi Berbasis Canva.....	47
Tabel 4. 4 Revisi Rancangan Produk Media Digital Video Animasi Berbasis Canva .....	66
Tabel 4. 5 Storyboard media digital video animasi berbasis canva.....	51
Tabel 4. 6 Tampilan Akhir Media Digital Video Animasi Berbasis Canva untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak .....	66
Tabel 4. 7 Daftar Nama Validator Ahli.....	73
Tabel 4. 8 Hasil Revisi dan Kontruksi produk media saran validator dituangkan dalam tabel .....	70
Tabel 4. 9 Hasil observasi ketercapaian pengembangan media digital video animasi berbasis canva untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun uji coba tahap 1 (Pre-Test) .....	79
Tabel 4. 10 Hasil observasi ketercapaian pengembangan media digital video animasi berbasis canva untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun uji coba tahap 1 (Post-Test).....	80
Tabel 4. 11 Hasil ujian N-Gain masing-masing anak uji coba terbatas tahap 1 .....	81
Tabel 4. 12 Presentase N-Gain pada uji coba terbatas tahap 1 ketercapaian fungsi media .....	82

Tabel 4. 13	Capaian kemampuan menulis lambang bilangan anak usia berdasarkan hasil uji coba tahap 1 terbatas .....	85
Tabel 4. 14	Rekapitulasi respon guru terhadap uji coba terbatas tahap 1 penggunaan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun.....	81
Tabel 4. 15	Hasil Analisis respon guru terhadap uji coba terbatas tahap 1 penggunaan media digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> .....	81
Tabel 4. 16	Hasil Analisis respon guru terhadap penggunaan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun uji coba terbatas tahap 1 .....	82
Tabel 4. 17	Hasil revisi uji coba terbatas tahap 1 .....	89
Tabel 4. 18	Hasil observasi ketercapaian pengembangan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun uji coba tahap 2 (Pre-Test) .....	91
Tabel 4. 19	Hasil observasi ketercapaian pengembangan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun uji coba tahap 2 (Post-Test).....	93
Tabel 4. 20	Hasil ujian N-Gain masing-masing anak uji coba terbatas tahap 2 .....	94
Tabel 4. 21	Presentase N-Gain pada uji coba terbatas tahap 2 ketercapaian fungsi media .....	91
Tabel 4. 22	Capaian kemampuan menulis lambang bilangan anak berdasarkan hasil uji coba terbatas tahap 2 .....	91
Tabel 4. 23	Rekapitulasi respon guru terhadap penggunaan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> uji coba terbatas tahap 2.....	93
Tabel 4. 24	Hasil Analisis guru terhadap uji coba penggunaan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> .....	99
Tabel 4. 25	Hasil observasi aktivitas anak dalam menggunakan media digital video animasi berbasis <i>canva</i> untuk memfasilitasi kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini 5-6 tahun uji coba tahap 2.....	100

Tabel 4. 26 Hasil obsevasi ketercapaian efektivitas terhadap media digital video animasi berbasis <i>canva</i> tahap 1 .....	103
Tabel 4. 27 Hasil observasi ketercapaian efektivitas terhadap media digital video animasi berbasis <i>canva</i> tahap 2 .....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir .....	23
Gambar 3. 1 Model Generik EDR.....	25
Gambar 3. 2 Langkah-langkah Analisis Data Model Miles dan Hurbeman.....	35
Gambar 4. 1 Halaman awal aplikasi Canva .....	62
Gambar 4. 2 Pemilihan ukuran video animasi .....	63
Gambar 4. 3 Pemilihan karakter animasi .....	64
Gambar 4. 4 Pemilihan font video animasi.....	64
Gambar 4. 5 Pemilihan properti .....	65
Gambar 4. 6 Pengisian suara untuk video animasi .....	66
Gambar 4. 7 Tampilan awal cover .....	66
Gambar 4. 8 Tampilan awal karakter animasi.....	66
Gambar 4. 9 Tampilan angka 1 .....	66
Gambar 4. 10 Tampilan angka 2 .....	67
Gambar 4. 11 Tampilan angka 3 .....	67
Gambar 4. 12 Tampilan angka 4 .....	67
Gambar 4. 13 Tampilan angka 5 .....	67
Gambar 4. 14 Tampilan angka 6 .....	68
Gambar 4. 15 Tampilan angka 7 .....	69
Gambar 4. 16 Tampilan angka 8 .....	69
Gambar 4. 17 Tampilan angka 9 .....	69
Gambar 4. 18 Tampilan angka 10 .....	69
Gambar 4. 19 Tampilan karakter .....	70
Gambar 4. 20 Tampilan karakter dan propertti .....	70
Gambar 4. 21 Tampilan karakter dan properti .....	70
Gambar 4. 22 Tampilan karakter animasi .....	71
Gambar 4. 23 Tampilan akhir video .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.....	113
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Izin Observasi ke TK Negeri Pembina .....	116
Lampiran 1. 3 Surat Permohonan Izin Observasi ke TK Cangkurileung .....	117
Lampiran 1. 4 Surat Permohonan Izin Observasi ke RA Al-istiqomah.....	118
Lampiran 1. 5 Surat Permohonan Izin Penelitian ke TK Negeri Pembina .....	119
Lampiran 1. 6 Surat Keterangan Observasi dari TK Negeri Pembina.....	120
Lampiran 1. 7 Surat Keterangan Observasi dari TK Cangkurileung .....	121
Lampiran 1. 8 Surat Keterangan Observasi dari RA Al-Istiqomah .....	122
Lampiran 1. 9 Surat Keterangan Penelitian dari TK Negeri Pembina.....	123
Lampiran 2. 1 Lembar Pedoman Wawancara .....	125
Lampiran 2. 2 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan Dengan Guru TK Negeri Pembina.....	131
Lampiran 2. 3 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan Dengan Guru TK Cangkurileung .....	137
Lampiran 2. 4 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan Dengan Guru RA Al-Istiqomah.....	143
Lampiran 3. 1 Skenario Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> .....	150
Lampiran 3. 2 Rancangan Umum Produk Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> .....	152
Lampiran 3. 3 Instrumen Lembar Validasi Produk Video Animasi Berbasis <i>Canva</i>	154
Lampiran 3. 4 Hasil Validasi Produk Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> .....	163
Lampiran 3. 5 Surat Pernyataan Validator .....	172
Lampiran 4. 1 Lembar Instrumen Observasi Ketercapaian Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 .....	179
Lampiran 4. 2 Hasil Observasi Ketercapaian Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis	

Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 (Pre-Test).....	182
Lampiran 4. 3 Hasil Observasi Observasi Ketercapaian Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 (Post-Test) .....	185
Lampiran 4. 4 Lembar Respon Angket Guru Terhadap Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun uji coba terbatas Tahap 1 .....	188
Lampiran 4. 5 Hasil Lembar Respon Angket Guru Terhadap Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun uji coba terbatas Tahap 1 .....	190
Lampiran 4. 6 Lembar Instrumen Observasi Aktivitas dalam Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 .....	192
Lampiran 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas dalam Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 .....	195
Lampiran 4. 8 Lembar Instrumen Observasi Ketercapaian Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2 .....	198
Lampiran 4. 9 Hasil Observasi Observasi Ketercapaian Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2 (Pre-Test).....	200

Lampiran 4. 10 Hasil Observasi Ketercapaian Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2 (Post-Test) .....	202
Lampiran 4. 11 Lembar Respon Angket Guru Terhadap Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun uji coba terbatas Tahap 2.....	198
Lampiran 4. 12 Hasil Lembar Respon Angket Guru Terhadap Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun uji coba terbatas Tahap 2 .....	207
Lampiran 4. 13 Lembar Instrumen Observasi Aktivitas dalam Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2 .....	209
Lampiran 4. 14 Hasil Observasi Aktivitas dalam Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	213
Lampiran 4. 15 Lembar Instrumen Observasi Efektivitas Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 .....	216
Lampiran 4. 16 Hasil Observasi Efektivitas Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 1 .....	218
Lampiran 4. 17 Lembar Instrumen Observasi Efektivitas Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis	

Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	220
Lampiran 4. 18 Hasil Observasi Efektivitas Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> untuk Memfasiliasi Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Uji Coba Terbatas Tahap 2.	222
Lampiran 5. 1 Lembar Kerja Anak .....	217
Lampiran 5. 2 Hasil Lembar Kerja Anak Tahap 1 .....	218
Lampiran 5. 3 Hasil Lembar Kerja Anak Tahap 2.....	220
Lampiran 6. 1 Buku Panduan Penggunaan Media Digital Video Animasi Berbasis <i>Canva</i> .....	227
Lampiran 6. 2 Dokumentasi Kegiatan .....	227

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Ilyasa, Rizqi. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018
- Andrasari, N,A. Haryati, D,Y. Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022. “Transformasi Pendidikan di Era Super Smart Society 5.0” Oktober 2022
- Ardiana, Reni. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. Murhum : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. e-ISSN: 2723-6390, hal. 103-111 Vol. 4, No. 1, Juli 2023 DOI: 10.37985/murhum.v4i1.117. 2023
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. 2014
- Astuti, sri. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (1), 2016
- Creswell, J. (2009) *Research Design* (J Creswell, Ed) Sage Publication
- Dacholfany, Ihsan. Hasanah, Uswatun. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta. Sinar Grafika Offset
- Erviana, Y. Munifah, S. Mustikasari, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas. *Jurnal Mentari* 1(2), Desember 2021
- Fatmawati, N. Sofia, A. Sari, P, D. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5, No 1 (2019) Hlm. 124-133 ISSN: 2580-9504. 2019
- Fitriana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia DI MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 53(9), 1–155.

- Haryanti, Dwi. Tejaningrum, Dhiarti. 2020. Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. Pekalongan Jawa Tengah. PT. Nasya Expanding Management
- Herlina,S. Herwina. Putri, W. (2022). Mengenalkan Konsep Bilangan Melalui Media Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Talenta Journal Journal Of Early Childhood Education Tjjece* 13 (1) (2022) 44-57. 2022
- Istianah, Farida. Rahmayanti, Laily. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD. Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018*, 429-439. 2018
- Jumiatmoko. Fitrianingtyas, A. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Era Digital. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. e-ISSN: 2723-6390, hal. 336-346 Vol. 4, No. 2, Desember 2023 DOI: 10.37985/murhum.v4i2.193. 2023
- Kurnia, Rita. (2018). Pengembangan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini Dengan Tema Alam Semesta. *EDUCHILD Vol. 7 No. 2 Tahun 2018*
- Kurnia, Rita. Solfiah, Y. (2018). Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin Dan Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Doi: <https://doi.org/10.21009/JPUD.122>. Volume 12 Edisi 2 November 2018
- Kurniasih, Eem. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif* 9 (2) 2019.
- Maghfiroh, Shofia., Suryana Dadan. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. SSN: 2614-6754 (print) ISSN: 2614-3097(online) Halaman 1560-1566 Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021
- Mariyana, R. Syaodi, E. Iskandar, B. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*.Vol 6 No 3 Tahun 2022 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. ISSN 2580-3735 (Media Cetak) ISSN 2580-1147. 2022
- Maroja, C. Rahmadani, R. (2022). Video Pembelajaran Animasi Pada Materi Laju Reaksi Kelas Xi Di Sma. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2022*

“Desain Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Kimia Dan Inovasi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19”. 2022

- Miftah,M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013
- Mustikasari, Rizki. Munifah, Siti. Erviana, Yeni. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas. *Jurnal Mentari* 1(2), Desember 2021. Peningkatan Kemampuan Menulis Kata dengan APE Dadu Cerdas – Yeni Erviana, Siti Munifah, Rizki Mustikasari 96 94-102
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyani. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemanfaatan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, November, 596-601. 2019
- Palangan,tono, S. Mulyaningsih,E. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al-Gurfah Journal of Primary Education*. Volume 1, No. 1, Juni 2020, 29-40 P-ISSN: 2656-0704 2020.
- Paramansyah, A. Zamakhsar, A. Ernawati. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* Volume 3 Nomor 1 (2023) 43-55 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250 DOI: 47467/tarbiatuna.v3i1.2176. 2023
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. NOMOR 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014
- Permatasari, t. Susijati, S. (2022). Dalam Susi Jati Scribbling Stage Sebagai Basic Writing Step Untuk Mengembangkan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. Volume 3, Nomor 1, Desember 2022

- Permatasari, T. Susijati, S. (2022). Scribbling Stage Sebagai Basic Writing Step Untuk Mengembangkan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini. Volume 3, Nomor 1, Desember 2022. Enggung: *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* ISSN: 2746-7708 (Cetak) ISSN: 2827-9689 (Online). 2022
- Permatasari, T. Susijati, S. (2022). Scribbling Stage Sebagai Basic Writing Step Untuk Mengembangkan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini. Enggung: *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. Volume 3, Nomor 1, Desember 2022
- Pradana, Hadi, P. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Tambusai* Volume 2 Nomor 2 (2016) Halaman 18 – 25. 2016
- Pujiastuti, R. Mulyana, H.E. Mulyadi, S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Anak (Lka) Model Stem Pada Konsep Terapung Melayang Tenggelam Untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.4 No. 1 Juni 2020 page 107-117. 2020
- Ritter, T., & Pedersen, T. (2020). *Canva Review: Pros, Cons & Verdict*. Top Ten Reviews. Diakses pada 18 Juli 2024, dari <https://www.toptenreviews.com/design-software-canva-review>
- Rojab, R. Mulyana, H.E. Loita, A. (2023). Pengaruh Kegiatan Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. ISSN 2301-9905 Volume 12, No. 1, Juli 2023
- Rupnidah, R. Suryana, Dadan. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.6 No. 1 Juni 2022 page 49-58. 2022
- Sari, P, D. Sofia, A. Fatmawati, N. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5, No 1 (2019) Hlm. 124-133 ISSN: 2580-9504. 2019
- Setianingrum, I. Azizah, N. (2022). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan

- Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1) 2022.
- Silaen, Jacqueline, M, S. 2022. *Bermain Anak Usia Dini*. Jawa Timur. Uwais Inspirasi Indonesia
- Solfiah, Yeni. Kurnia, Rita. (2018). Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin Dan Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 12 Edisi 2 November 2018
- Sumardi, Rahman, T. Gustini, S.I. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No. 2 Desember 2017, page 190-20. 2017
- Suryana, D. Rupnidah, R. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.6 No. 1 Juni 2022 page 49-58. 2022
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana Pranada Media Group
- Tanjung, Elvira, R. Faiza, Delsina. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *urnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7, No. 2, Juni2019 E - ISSN: 2302-3295. 2019
- Wahyuni, Yuyun. 2020. *Terampil Mengunting Bagi Anak Usia Dini*. Depok. PT Raja Grafindo Persada
- Widyahabsari, D. Aka, K. Zaman, W. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Revolusi Pendidikan di Era Vuca*. Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran ke 6. 2023
- Wulandari, Tri. Mudinilah, Adam. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Feburari, 2022. Vol. 2, No. 1 e-ISSN: 2807-1034 pp. 102-118. 2022

Zaman, B., Pd, M., & Cucu Eliyawati, H. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Dalam Media pembelajaran anak usia dini. Universitas Pendidikan Indonesia.

Zulminiati, Chentiya. (2021). Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2685-6409 (Online) 1693-5284 (Print). *Edukids* volume 18 (2) tahun 2021