

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Canva Interaktif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto

Dita Muthiya Sani¹, Setiyo Utoyo²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: [ditananiii@gmail.com](mailto:ditasaniii@gmail.com), setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan perkembangan teknologi kepada anak sejak dini. Pembahasan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media Canva Interaktif dapat membantu anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Canva Interaktif Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, pada setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto yang berjumlah 14 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklus pada kondisi awal atau pra siklus anak yang mencapai kriteria mampu hanya 14,3%, meningkat pada Siklus I menjadi 25,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 82,9%. Penggunaan media Canva Interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, meningkatkan motivasi belajar anak, serta meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal teknologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva Interaktif dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan Kemampuan mengenal angka anak

Kata kunci: *Kemampuan Mengenal Angka, Media Canva Interaktif, Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize numbers through the Interactive Canva media of children aged 4-5 years at PAUD Melati Harapan, Sawahlunto City. In addition, this research was conducted to introduce technological developments to children from an early age. The main discussion in this study is how the use of Interactive Canva media can help children aged 4-5 years at PAUD Melati Harapan, Sawahlunto City in improving their ability to recognize numbers. The purpose of this study was to improve the ability to recognize numbers through the Interactive Canva media of children aged 4-5 years at PAUD Melati Harapan, Sawahlunto City. The research methodology used is Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles, in each cycle there are four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were children aged 4-5 years at PAUD Melati Harapan, Sawahlunto City, totaling 14 people. The data collection method used in this study was observation and documentation with the data analysis technique used being descriptive qualitative. The results of the study showed an increase in the ability to recognize numbers in children aged 4-5 years. This can be seen from the increase that occurs in each cycle in the initial condition or pre-cycle of children who reach the criteria of being able to only 14.3%, increasing in Cycle I to 25.7% and increasing in cycle II to 82.9%. The use of Canva Interactive media has proven effective in improving the ability to recognize numbers, increasing children's learning motivation, and increasing children's knowledge in recognizing technology. the results of this study indicate that the use of Canva Interactive media in learning activities has been proven to improve children's ability to recognize numbers.

Keywords : *Number Recognition Ability, Interactive Canva Media, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Musbikin, 2010) .

Suyadi dan Ulfah (2015) menjelaskan bahwa perspektif pendidikan anak usia dini dibagi menjadi dua yaitu, perspektif pengalaman dan pelajaran PAUD, dan juga perspektif hakikat belajar dan perkembangan PAUD. Perspektif pengalaman dan pelajaran PAUD adalah bentuk stimulasi untuk manusia yang penuh kejadian penting dan unik di masa-masa ini sebagai peletakan dasar bagi seseorang dimasa dewasa nanti.

Menurut Suryana (2021) Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan

pertumbuhan anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Hamalik dalam yang dikutip oleh Wahyuni (2015) kemampuan mengenal angka adalah kemampuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran dalam mengenal angka sehingga anak secara mental akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran matematika tentang mengenal angka pada jenjang selanjutnya.

Menurut Sukayati (2004) mengenal secara urut angka 1 sampai 10 bagi anak adalah hal yang paling mudah dihafalkan, namun satu hal yang tidak seimbang adalah anak mengalami kesulitan untuk menyebut benda secara spontan. Anak mengalami kebiasaan menyebut urutan bilangan berulang-ulang bukan membiasakan menyebut langsung jumlah bilangan yang sebenarnya sudah dikuasai secara spontan yang sudah terprogram dalam pikiran anak.

Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan banyak konsep berfikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal symbol (angka atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Karena cara berfikir anak masih bergantung pada objek yang konkrit serta tergantung pada rentang waktu dan tempat dimana dia berada, mereka belum dapat berfikir secara abstrak sehingga memerlukan symbol untuk menanamkan suatu konsep kepada anak usia dini.

Menurut Tadkirotun (2015) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka 1-10. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka yaitu angka 1 dan angka 10. Bilangan yang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, angka yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan symbol angka. Angka 1-10 merupakan symbol matematika dari banyaknya benda.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan Pada bulan Juli 2024 di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto pada proses pembelajaran terlihat anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru sehingga sebagian besar anak belum mampu untuk memahami konsep angka yang diajarkan. Hal ini terlihat dari total 14 anak hanya 2 anak (14%) anak yang sudah memahami konsep dalam mengenal angka/bilangan seperti menghitung segala macam benda, mengetahui bentuk angka dan menulis sendiri lambang bilangan atau angka. Hal ini diperkuat dari keterangan kepala sekolah dan guru bahwa rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka terlihat dari kurang antusiasnya anak mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas.

Selain itu kendala yang terlihat di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto adalah kurangnya penggunaan media pada saat kegiatan pembelajaran, dimana cara guru dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media yang tidak bervariasi seperti hanya menggunakan kartu angka, berhitung dengan jari dan bernyanyi, sehingga terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menyadari pentingnya kemampuan mengenal angka pada anak yang telah dikemukakan sebelumnya, dibutuhkan inovasi yang menarik bagi anak salah satunya dengan menggunakan media teknologi seperti Canva Interaktif yang jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media bermain dan belajar. Dengan menggunakan media Canva Interaktif dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak

METODE

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Taggard yang dilaksanakan di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 14 orang anak terdiri 10 orang anak perempuan dan 4 orrang anak laki-laki pada tahun ajaran 2024/2025. Prosedur Penelitian terdiri dari dua siklus untuk bertujuan memecahkan masalah dengan penerapan langsung dalam peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif pada anak 4-5 tahun Masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakuakn data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen berupa foto kegiatan dan bahan yang digunakan dalam penelitian, dan foto pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dan dokumentasi diolah dengan teknik analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penelitian ini digunakan rumus rata-rata dan persentase dengan indikoator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 76% . Kriteria penilaian dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu Belum Mampu (skor 1, 0-55%), Mulai Mampu (Skor 2, 56-65%) dan Mampu (Skor 3, 76-100%)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui Media Canva Interaktif anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada setiap siklus yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenak Angka Melalui Media Canva Interaktif pada Siklus I (Pertemuan 1,2,3)

No	Indikator	Siklus 1								
		Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Anak dapat	8	4	2	7	4	3	5	5	4

	menyebutkan angka yang muncul di slide Canva Interaktif.									
	%	57,1	28,6	14,3	50	28,6	21,4	35,7	35,7	28,6
2	Anak dapat menghitung jumlah gambar yang ditampilkan di slide Canva.	8	4	2	7	3	4	5	5	4
	%	57,1	28,6	14,3	50	21,4	28,6	35,7	35,7	28,6
3	Anak dapat menyeret elemen angka digital di Canva ke urutan yang benar.	7	4	3	8	4	2	6	5	3
	%	50	28,6	21,4	57,1	28,6	14,3	42,9	35,7	21,4
4	Anak dapat memilih angka sesuai dengan jumlah gambar di Canva.	8	4	2	7	4	3	6	3	5
	%	57,1	28,6	14,3	50	28,6	21,4	42,9	21,4	35,7
5	Anak dapat menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka tertentu di slide Canva.	7	5	2	7	5	2	7	5	2
	%	50	35,7	14,3	50	35,7	14,3	50	35,7	14,3
	Hasil Rata-rata dalam %	54,3	30	15,7	51,4	30,6	20	41,5	32,8	25,7

Pada Tabel 1 diatas terlihat bahwa hasil penelitian peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari siklus I pertemuan pertama sampai siklus I pertemuan ketiga.

Berdasarkan tabel diatas dapat dijabarkan bahwa pada indikator kemampuan anak menyebutkan angka yang muncul di slide Canva Interaktif yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7%

sedangkan yang mendapat skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7% dan yang mendapat skor 3 atau nilai mampu sebanyak 4 orang dengan persentase 28,6 %.

Terkait indikator menghitung jumlah gambar yang ditampilkan di slide Canva yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7% sedangkan yang mendapat skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7% dan yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 4 orang dengan persentase 28,6%.

Pada indikator keberhasilan menyeret elemen angka digital di Canva ke urutan yang benar yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sebanyak 6 orang dengan persentase 42,9% sedangkan yang mendapatkan skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7% dan yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 3 orang dengan persentase 21,4%.

Kemudian pada indikator keberhasilan memilih angka sesuai dengan jumlah gambar di Canva yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sebanyak 6 orang dengan persentase 42,9% sedangkan yang mendapatkan skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 3 orang dengan persentase 21,4% dan yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7%.

Pada indikator menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka tertentu di slide Canva yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sebanyak 7 orang dengan persentase 50% sedangkan yang mendapatkan skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 5 orang dengan persentase 35,7% dan yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 2 orang dengan persentase 14,3%.

Dari hasil penelitian yang terdapat pada tabel 1 diatas terlihat adanya peningkatan pada hasil rata-rat kategori nilai mampu di setiap pertemuan, pertemuan pertama sejumlah 15,7%, pertemuan kedua meningkat menjadi 20%, dan pertemaun ketiga meningkat menjadi 25,7%. namun hasil tersebut belum mencapai KKM yaitu 76% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenak Angka Melalui Media Canva Interaktif pada Siklus II (Pertemuan 1,2,3)

No	Indikator	Siklus 1								
		Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Anak dapat menyebutkan angka yang muncul di slide Canva Interaktif.	3	5	6	2	2	10	-	2	12
	%	21,4	35,7	42,9	14,3	14,3	71,4		14,3	85,7
2	Anak dapat menghitung jumlah gambar yang	3	5	6	2	3	9	-	2	12

	ditampilkan di slide Canva.									
	%	21,4	35,7	42,9	14,3	21,4	64,3		14,3	85,7
3	Anak dapat menyeret elemen angka digital di Canva ke urutan yang benar.	5	5	4	3	3	8	-	3	11
	%	35,7	35,7	28,6	21,4	21,4	57,1		21,4	78,6
4	Anak dapat memilih angka sesuai dengan jumlah gambar di Canva.	4	5	5	3	3	8	-	2	12
	%	28,6	35,7	35,7	21,4	21,4	57,1		14,3	85,7
5	Anak dapat menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka tertentu di slide Canva.	5	5	4	3	4	7		3	11
	%	35,7	35,7	28,6	21,4	28,6	50	-	21,4	78,6
	Hasil Rata-rata dalam %	28,6	35,7	35,7	18,6	21,4	60	-	17,1	82,9

Pada Tabel 2 diatas terlihat bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada siklus II pertemuan pertama sampai ketiga terkait kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto.

Pada indikator kemampuan anak menyebutkan angka yang muncul di slide Canva Interaktif yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 12 orang dengan persentase 85,7%, sedangkan yang mendapat skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 2 orang dengan persentase 14,3%, dan yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sudah tidak ada,

Terkait indikator menghitung jumlah gambar yang ditampilkan di slide Canva yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 12 orang dengan persentase 85,7%, yang mendapat skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 2 orang dengan persentase 14,3%, dan yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sudah tidak ada.

Pada indikator keberhasilan menyeret elemen angka digital di Canva ke urutan yang benar yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 11 orang dengan persentase 78,6 %, sedangkan yang mendapatkan skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 3 orang dengan persentase 21,4%, dan yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sudah tidak ada.

Kemudian pada indikator kemampuan memilih angka sesuai dengan jumlah gambar di Canva yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 12 orang dengan persentase 85,7%, sedangkan yang mendapatkan skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 2 orang dengan persentase 14,3%, dan yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sudah tidak ada.

Pada indikator menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka tertentu di slide Canva yang mendapatkan skor 3 atau nilai mampu sebanyak 11 orang dengan persentase 78,6%, sedangkan yang mendapatkan skor 2 atau nilai mulai mampu sebanyak 3 orang dengan persentase 21,4% dan yang mendapatkan skor 1 atau nilai belum mampu sudah tidak ada.

Dari hasil penelitian yang terdapat pada tabel 2 diatas terlihat adanya peningkatan pada hasil rata-rata kategori nilai mampu di setiap pertemuan, pertemuan pertama sejumlah 35,7%, pertemuan kedua meningkat menjadi 60%, dan pertemaun ketiga meningkat menjadi 82,9%. Hasil tersebut sudah mencapai KKM yaitu 76% dari jumlah anak.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian dalam Peningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Canva Interaktif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto, pada kondisi awal, siklus I pertemuan 3 dan siklus II pertemuan 3 diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Persenatase Perbandingan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Canva Interaktif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto pada Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
			Pertemuan 3	Pertemuan 3
1	Belum Mampu	61,4 %	41,5%	0%
2	Mulai Mampu	24,3%	32,8%	17,1%
3	Mampu	14,3%	25,7%	82,9%

Berdasarkan tabel persentase perbandingan hasil observasi diatas terlihat terjadi peningkatan yang berkelanjutan terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto. Rata - rata peningkatan persentase pada kriteria mampu di Kondisi awal adalah 14, 3%, pada Siklus I adalah 25,7 % dan pada siklus II adalah 82,9%. angka ini telah menunjukkan pencapaian pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 76 %.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai pada kegiatan mengenal angka melalui media Canva Interaktif , ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik itu catatan positif maupun catatan negatif dengan diterapkannya kegiatan

pembelajaran melalui media Canva Interaktif. Catatan positifnya adalah kemampuan mengenal angka anak melalui media Canva Interaktif meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan. Adapun catatan negative yang belum tercapai pada siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga dengan demikian terjadi peningkatan yang lebih baik dan signifikan pada siklus II.

Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media Canva Interaktif semakin membaik dan meningkat pada siklus II dibandingkan kondisi awal dan siklus 1. Pengamatan pada siklus I pertemuan 3 masih ada anak yang mendapai nilai 1 (belum mampu) dengan persentase 41,5%, hal ini dikarenakan masih adanya anak yang belum mampu menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka tertentu di slide Canva. Sedangkan anak yang mendapatkan nilai 3 (mampu) dengan persentase 25%. Karena persentase hasil belajar anak masih belum mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%, maka pembelajaran dilanjutkan kesiklus II.

Pada siklus II kemampuan hasil belajar sudah maksimum dan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai 3 (mampu) pada pertemuan ketiga yang terdapat pada kemampuan mengenal angka anak dari hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana pada siklus II pada pertemuan ketiga hasil belajar anak meningkat menjadi 82,9%. Berdasarkan paparan diatas maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media Canva Interaktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang tersaji pada pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva Interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati harapan Kota Sawahlunto menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kemampuan anak dalam menyebutkan angka, menghitung jumlah gambar, dan menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka tertentu meningkat. Selain itu dengan penggunaan media Canva Interaktif anak juga diajak untuk ikut aktif menggunakan perangkat pendukung seperti laptop sehingga anak memiliki pengetahuan dasar mengenai teknologi terkini. Meningkatnya kemampuan mengenal angka anak terlihat dari persentase hasil penelitian yang telah dilakukan, pada kondisi awal (sebelum dilakukan tindakan) anak yang mencapai kriteria mampu hanya 14,3%, pada siklus I pertemuan 3 terjadi peningkatan menjadi 25,7% dan pada siklus II pertemuan meningkat menjadi 82,9%. hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media Canva Interaktif mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun di PAUD Melati Harapan Kota Sawahlunto.

DAFTAR PUSTAKA

Adam Mudinillah.(2022). "*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), (Februari): 102-118,

- Ahmad, Susanto.(2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Canva for Education. (2023). *Design Interactive Learning Tools with Canva*. Diakses dari <https://www.canva.com>.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Diah Gali Mahyuni, dkk.,(2016). *Penerapan Metode Bermain Kognitif*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, vol.4, No. 2.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djunaidi Ghony. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang : UIN Malang Press.
- Guslinda dan Rita Kurnia.(2018) *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.(Surabaya :Jakad Publishing.
- Hardiyanti, W.E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin., J. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar "Powtoon" Bagi Guru PAUD*. Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2).
- Hartati, S .(2005).*Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartati, S. (2011). *Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI
- Kunandar.(2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). *Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi untuk PAUD*. Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran, 1(1).
- Ma'ruf, J, A. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Maimunah Hasan.(2009).*Pendidikan Anak Usia Dini*.Jogjakarta: DIVA Press.
- Mansur Muslih. (2009). *Pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah* (Jakarta : BumiAksara,), 97.
- Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. (n.d.). (n.p.): Deepublish. (2023)
- Mursid. (2015).*Belajar dan Pembelajaran PAUD*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. (2010). *Buku Pintar PAUD*.Imam. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto
- Musfiroh Tadkirotun. (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang : Universitas Terbuka .
- Nilawati tadjuddin. (2015), *desain pembelajaran pendidikan anak usia dini*, bandar lampung, aura printing& publishing
- Nugraha Ali, Ritayanti Utin, Siantayani Yulianti, Maryati Sisilia.(2018). *Pedoman Pengelolaan Pembelajaranpendidikananak Usia Dini*. Jakarta:Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Nur, H. & Ruqoyyah, F. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain*. Jurnal PAUD Teratai, 5(3).
- Nurul Zuriah. (2007). *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Parapat, Asmidar. 2020. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Prihatin, A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) melalui Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekosistem*. FKIP UNPAS.
- Pujiriyanto. 2002. *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. (2021). *Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahapeserta didik Desain*.
- Rena Regina Balkis. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun*. *Jurnal PAUD Teratai Vol . 8 No. 2 Tahun , h. 3*
- Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.
- Samsu Sumadayo. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sarwiji Suwardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas dan Kaya Ilmia*. Suryakarta : Yuma Pustaka.
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran Untuk anak Taman Kanak-Kanak*, Depdiknas.\
- Sokidin, dkk. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya : Insan Cendekia.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* .Jakarta: PT Rineka Cipta.