ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pengenalan Bangun Datar melalui Aplikasi Canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti" ini ditulis oleh Rinda Fatul Syntia, NIM. 126206202056, pembimbing Dr. Khabibur Rohman, M.Pd.I

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Bangun Datar, Aplikasi Canva*

Pembelajaran di jenjang anak usia dini idealnya menggunakan media yang kongkret, menarik dan bervariasi. Namun, dalam praktiknya terdapat beberapa lembaga yang masih menggunakan media yang kurang menarik dan tidak variative. Penelitian ini mencoba mengembangkan sebuah media yang awalnya hanya mengguna buku saja. Media ini dibuat berbasis internet yang mudah diakses oleh pendidik ataupun orangtua, media ini menggunakan gambar yang kongkrit dan pemilihan warna yang bervariasi sehingga menarik perhatian anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Pengenalan Bangun Datar melalui Aplikasi Canva untuk Anak Usia Dini, bagaimana penerapan Pengembangan Media Pengenalan Media dari yang awalnya hanya menggunakan buku saja menjadi media yang berbasis digital di TK PKK Wonoanti. 2. Mendeskripsikan kelayakan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva di TK PKK Wonoanti.

Model RnD digunakan untuk penelitian ini. Peneliti menggunakan Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain/Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model Pengembangan Media Pengenalan diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran secara efektif. Data dikumpulkan melalui dokumentasi RPPH di TK PKK Wonoanti, desain produk yang diperbarui dengan produk baru yang lebih menarik, validasi desain oleh para ahli, revisi desain sesuai dengan kritik penguji, uji coba produk yang telah diubah, uji coba pemakaian, revisi, dan penerapan media. Terlebih dahulu, penelitian ini menyelidiki media lama yang digunakan di TK PKK Wonoanti.

Hasil dari penelitian dan Pengembangan Media Pengenalan ini adalah proses analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 1. Proses ini dimulai dengan analisis kinerja, analisis tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan. 2. Selanjutnya, strategi pembelajaran dirancang, tujuan pembelajaran dirumuskan, menyusun tes, storyboard dirancang, membuat modul ajar, pembuatan produk, dan validasi oleh para ahli dilakukan. 3. Pengembangan media disesuakan dengan kebutuhan siswa kelas B TK PKK Wonoanti yang membutuhkan media bervariatif. Menurut hasil validasi, ahli media memperoleh skor sebesar 75 dan presentase rata-rata sebesar 93%, dan ahli materi memperoleh skor sebesar 84 dan presentase rata-rata sebesar 98% dalam kategori "Valid/Layak digunakan".

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Flat Building Introduction Media using the Canva Application for Early Age Children at PKK Wonoanti Kindergarten" was written by Rinda Fatul Syntia, NIM. 126206202056, Supervisor Dr. Khabibur Rohman, M.Pd.I.

Keywords: Learning Media, Flat Building, Canva Application

Learning at the early childhood level ideally uses concrete, interesting and varied media. However, in practice there are several institutions that still use media that is less interesting and not varied. This research tries to develop a medium that initially only used books. This media is made internet-based and easy to access by educators or parents. This media uses concrete images and a variety of color choices so that it attracts children's attention.

The objectives of this research are 1. Describe the development of introductory media on the introduction of flat shapes through the Canva application for early childhood, how to implement the development of introductory media from initially only using books to digital-based media at PKK Wonoanti Kindergarten. 2. Describe the feasibility of a medium for introducing flat shapes through the Canva application at PKK Wonoanti Kindergarten.

The RnD model is used for this research. Researchers use the ADDIE Model, which consists of five stages: Analysis, Design (Design/Planning), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The Introductory Media Development Model is needed to develop learning media effectively. Data was collected through RPPH documentation at Kindergarten PKK Wonoanti, updated product designs with new, more attractive products, design validation by experts, design revisions in accordance with examiners' criticisms, product trials that have been changed, usage trials, revisions, and media application. First, this research investigates the old media used at the PKK Wonoanti Kindergarten.

The results of research and development of this introductory media are the processes of analysis, design, development, implementation and evaluation. 1. This process begins with performance analysis, learning objectives analysis, student characteristics analysis, and needs analysis. 2. Next, the learning strategy is designed, learning objectives are formulated, tests are prepared, storyboards are designed, teaching modules are created, products are created, and validation by experts is carried out. 3. Media development is tailored to the needs of class B students at PKK Wonoanti Kindergarten who need varied media. According to the validation results, media experts obtained a score of 75 and an average percentage of 93%, and material experts obtained a score of 84 and an average percentage of 98% in the "Valid/Appropriate to use category.

الملخص

البحث العلمي بعنوان "تطوير وسائل مقدمة المباني المسطحة باستخدام تطبيق كنفا للأطفال في سن مبكرة في روضة فكاكا ونوأنت" التي كتبته ريندا فاتول سينتيا، رقم القيد.٦٥٠٢٠٢٦٠٢٠٥٦، المشرف د. حبيب الرحمن، الماجستير

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، البناء المسطح، تطبيق كنفا

يستخدم التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة بشكل مثالي وسائل الإعلام الملموسة والمثيرة للاهتمام والمتنوعة. ومع ذلك، من الناحية العملية، هناك العديد من المؤسسات التي لا تزال تستخدم وسائل إعلام أقل إثارة للاهتمام وغير متنوعة. يحاول هذا البحث تطوير وسيلة تستخدم الكتب فقط في البداية. تم إنشاء هذه الوسائط على الإنترنت ويسهل الوصول إليها من قبل المعلمين أو أولياء الأمور. تستخدم هذه الوسائط صورًا ملموسة ومجموعة متنوعة من خيارات الألوان بحيث تجذب انتباه الأطفال.

أهداف هذا البحث هي ١. وصف تطور الوسائل التمهيدية على إدخال الأشكال المسطحة من خلال تطبيق كنفا لمرحلة الطفولة المبكرة، وكيفية تنفيذ تطوير الوسائل التمهيدية من استخدام الكتب في البداية فقط إلى الوسائط الرقمية في فكاكا ونوأنت روضة أطفال. ٢. وصف جدوى وسيلة لإدخال الأشكال المسطحة من خلال تطبيق كانفا في روضة فكاكا ونوأنت.

استخدام نموذج في هذا البحث. ويستخدم الباحثة نموذج أددإه الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، والتصميم (التصميم/التخطيط)، والتطوير (التطوير)، والتنفيذ (التنفيذ)، والتقييم (التقييم). هناك حاجة إلى نموذج تطوير الوسائط التمهيدية لتطوير الوسائط التعليمية بشكل فعال. تم جمع البيانات من خلال وثائق تحطيط التعلمية في في روضة فكاكا ونوأنت ، وتصميمات المنتجات المحدثة بمنتجات جديدة أكثر جاذبية، والتحقق من صحة التصميم من قبل الخبراء، ومراجعات التصميم وفقًا لانتقادات الفاحصين، وتجارب المنتجات التي تم تغييرها، وتجارب الاستخدام، والمراجعات، وتطبيق الوسائل. أولا، يبحث هذا البحث في الوسائل القديمة المستخدمة في روضة أطفال حزب العمال الكردستاني وونوانتي.

نتائج البحث والتطوير لهذا الوسائل التمهيد هي عمليات التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. ١. تبدأ هذه العملية بتحليل الأداء، وتحليل أهداف التعلم، وتحليل خصائص الطالب، وتحليل الاحتياجات. ٢. بعد ذلك، يتم تصميم استراتيجية التعلم، وصياغة أهداف التعلم، وإعداد الاختبارات، وتصميم القصص المصورة، وإنشاء وحدات التدريس، وإنشاء المنتجات، ويتم التحقق من صحتها من قبل الخبراء. ٣. تم تصميم تطوير وسائل الإعلام وفقًا لاحتياجات طلاب الصف ب في روضة ونوأنتي الذين يحتاجون إلى وسائل إعلام متنوعة. ووفقاً لنتائج التحقق، حصل خبراء الإعلام على درجة ٥٧ وبمتوسط نسبة ٣٩٪، وحصل خبراء المواد على درجة٨٤ وبمتوسط نسبة ٨٩٪ في فئة "صالح/مناسب للاستخدام".