

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Disebut unik dalam artian memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan *motoric* (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), Bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini juga memiliki karakteristik yang khas. Anak usia dini mempunyai rentang usia yang sangat berharga dari pada usia-usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik secara aspek jasmani ataupun rohaninya untuk seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.¹

Beberapa karakteristik untuk anak usia dini yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak usia dini sangat tertarik dengan segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Masa usia dini merupakan masa paling penting untuk sepanjang

¹ Annisa Nur Rahma and Zulkarnaen Zulkarnaen, 'Upaya Pembentukan Karakter Melalui Metode Bercerita "Saat Beruang Mengantre Panjang" Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023), 2801–10 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4396>>.

kehidupannya, sebab masa usia dini adalah masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya.² Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda.

Pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan untuk memberikan konsep dasar yang relevan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Menurut Hainstock anak-anak mengalami masa keemasan *golden age* antara usia lahir sampai enam tahun. Ini adalah saat di mana mereka menjadi sensitif dan peka terhadap berbagai rangsangan. Masa peka adalah periode kematangan fungsi fisik dan mental, ketika anak-anak sudah siap untuk menanggapi rangsangan dari lingkungan mereka. Masa peka setiap anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak.³

Pendidikan anak usia dini sangat penting, karena Pendidikan anak usia dini adalah dasar yang kuat untuk perkembangan anak secara keseluruhan. Untuk beberapa alasan, pendidikan anak usia dini sangat penting. Dalam perkembangan otak anak-anak memiliki perkembangan otak yang sangat cepat pada usia dini. Pendidikan yang baik saat ini dapat membantu menciptakan struktur dan koneksi otak yang kuat, yang merupakan dasar untuk pembelajaran yang akan datang. Dalam Pengembangan Media Pengenalanketerampilan sosial dan emosional anak-

² Uswatun Hasanah, 'Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini', *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23.2 (2018), 204–22 <<https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>>.

³ Rini Novianti Yusuf and others, 'Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak', *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1.1 (2023), 37–44 <<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>>.

anak dapat belajar keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang disekitarnya. Anak juga membutuhkan pembelajaran awal literasi, pendidikan anak usia dini membantu anak-anak memperoleh keterampilan awal dalam menulis, membaca, dan berhitung. Dengan begitu akan menciptakan dasar yang kuat untuk kemampuan membaca dan menulis.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Mengenai perkembangan kognitif pada anak itu sangat berperan penting untuk perkembangan anak yang baik dan masa depan mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa hampir setiap aspek kehidupan membutuhkan kemampuan kognitif untuk memecahkan berbagai masalah yang muncul dalam hidup. Orang-orang ingin menyekolahkan anak-anak mereka secepat mungkin karena perkembangan kemampuan kognitif mereka. Tujuan dari Pengembangan Media Pengenalan kemampuan kognitif anak adalah agar mereka memiliki kemampuan menggunakan indra mereka untuk mempelajari lingkungannya. Setelah itu, mereka dapat menggunakan informasi yang mereka peroleh selama proses eksplorasi. Kemampuan kognitif membantu anak memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan mereka dan masyarakat. Selain itu, membangun keterampilan ini bermanfaat untuk memecahkan masalah dengan cepat dan tepat.⁴

⁴ Elfrida Rahma Valentina Dewi, Hibana Hibana, and Musyafa Ali, 'Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 267–82 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>>.

Perkembangan kognitif akan membantu anak dalam tahap perkembangan berikutnya, membantu menjadi anak yang cerdas, kritis, dan berpengetahuan luas. Indikator yang harus dimiliki dalam perkembangan kognitif diantaranya bentuk geometri. Dalam geometri dibahas obyek-obyek yang berhubungan dengan ruang dari berbagai dimensi yang biasa kita kenal, ruang dimensi dua berupa bangun datar dan ruang dimensi tiga, berupa bangun ruang. Namun, geometri yang perlu diajarkan untuk anak usia dini adalah hanya geometri di ruang dimensi dua atau berupa bangun datar. Pengenalan bentuk geometri bangun datar untuk anak usia dini/prasekolah meliputi segitiga, segi empat/persegi, persegi panjang, dan lingkaran.

Manfaat mengenal bangun datar bagi anak usia dini yakni anak akan lebih mudah dalam mengenali memahami, menghafalkan, menggambar, dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya berdasarkan kesamaan atau perbedaan bentuknya sehingga anak dapat menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Penyebutan kotak pada bentuk persegi dan kubus terkadang membuat anak usia dini bingung. Apakah bagi mereka pigura foto dan ubin itu kotak atau persegi, sulit kita jelaskan pada anak usia dini pentingnya penggunaan kata. Mereka belum menggunakan definisi. Bangun datar merupakan sebutan bangun-bangun dua dimensi.

Anak harus diajarkan konsep matematika sejak dini. Hal ini membantu perkembangan kognitif dan kepercayaan diri anak. Banyak anak masih takut matematika. Menurut kankes penguasaan matematika meningkatkan kepercayaan diri, yang penting untuk perkembangan

manusia, dan mengurangi ketakutan terhadap matematika. Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang. Pengenalan konsep bilangan dalam perkembangan anak usia dini masih sering diabaikan atau dianggap sebagai masalah yang kurang penting. Ini karena umumnya percaya bahwa anak-anak pada usia dini tidak dapat memahami konsep matematika yang kompleks. Studi baru menunjukkan bahwa mengetahui konsep bilangan pada awal perkembangan anak sangat penting.⁵ Meskipun keterampilan ini sangat penting, matematika menjadi menakutkan di kelas bagi beberapa orang dan menjadi tantangan yang signifikan yang memengaruhi konsep diri mereka tentang prestasi atau kegiatan profesional mereka.

Keberhasilan seseorang sangat bergantung pada kemampuan mereka dalam matematika yang penting sejak dini.⁶ Pengenalan bangun datar bagi anak usia dini sangat berperan penting. Karena pengenalan bangun datar kepada anak merupakan stimulus terhadap kemampuan spasial pada anak sebagai pondasi dalam berfikir logis. Pengenalan bangun datar pada anak bermanfaat untuk mempermudah anak dalam mengenali, memahami, menghafalkan, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya berdasarkan kesamaan atau perbedaan bentuknya sehingga anak dapat menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

⁵ Seminar Nasional Daring and Pendidikan Matematika, 'Prosiding', 2023, 715–20.

⁶ Feri Faila Sufa and Ch. Evy Tri Widyahening, 'Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023), 3819–30 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3646>>.

Pengenalan bangun datar dapat mengasah kemampuan kognitif anak. Manfaat mengenal bangun datar bagi anak usia dini membuat anak lebih mudah dalam mengenali, memahami, menghafalkan, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya berdasarkan kesamaan atau perbedaan bentuknya. Dengan pengenalan bangun datar membuat anak dapat menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari bangun datar pada anak usia dini membutuhkan media yang menarik.

Anak usia dini membutuhkan media belajar yang menarik dan tidak membosankan. Anak usia dini masih masuk dalam kategori bermain, maka membutuhkan media pembelajaran yang seru dan menarik minat anak untuk belajar materi yang disampaikan oleh pendidik. Di zaman sekarang ini teknologi berkembang dengan pesat sehingga dapat membantu mengembangkan media pembelajaran. Namun tidak semua lembaga memanfaatkan teknologi yang canggih sebagai media belajar. Media yang digunakan masih terkesan monoton, hanya menggunakan media kertas sehingga membuat anak bosan. Bentuk media pembelajaran dalam penggunaannya sekarang ini sudah memiliki perubahan yang semula hanya berbentuk fisik, saat ini menjadi berbentuk online. Anak tidak hanya belajar menggunakan buku tetapi menggunakan teknologi canggih dengan bimbingan guru dan orang tua. Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi

teknologi yang baru yang akan menjadikan kemajuan zaman.⁷

Status pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IPTEK) saat ini mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menciptakan materi pendidikan. Di lembaga tempat meneliti memang sudah mengenalkan bangun datar pada anak usia dini, namun pengenalannya masih kurang menarik, hanya mewarnai bangun datar di lembar kertas yang tentunya membuat anak menjadi bosan. Anak merasa bosan dengan media pembelajaran yang terus diulang dan monoton, anak membutuhkan media yang baru dan menarik. Media yang lebih menarik berbasis teknologi internet menjadi media belajar baru yang menarik dan mudah diakses dimanapun kapanpun. Salah satunya yaitu menggunakan aplikasi canva yang lebih modern, penyampaian materi berbentuk slide.

Aplikasi canva merupakan salah satu pendukung proses pembuatan media belajar anak, tidak monoton, dan berbasis elektronik jadi bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Pada aplikasi Canva menyediakan berbagai macam desain grafis, poster, komik, slide pembelajaran, pembuatan video pembelajaran serta masih banyak lagi, tidak hanya itu Canva bisa diakses melalui *mobile* dan *desktop*. Dengan itu pengguna dapat menciptakan berbagai desain pembelajaran berbasis elektronik dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Materi pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa lebih tertarik untuk menerima materi pembelajaran.

⁷ Diah Erna Triningsih, 'Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek', *Cendekia*, 15.1 (2021), 128–44 <<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama>>.

⁷ Harinto Sidik Iriansyah. "Membangun Kreativitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19", 2020

⁷ ADDIN CSL_CITATION {"citationItems":[{"id":"ITEM-1","itemData":{"abst

Jadi, peneliti fokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pengenalan Bangun Datar Melalui Aplikasi Canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti”*.

Penelitian ini dilaksanakan di TK PKK Wonoanti, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Trenggalek. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai penelitian adalah karena ada Sebagian media di TK PKK Wonoanti yang harus dikembangkan salah satunya yaitu media pengenalan bangun datar, disana juga gurunya kooperatif, orang tua di TK PKK Wonoanti kompak dan banyak orang tua yang muda sehingga tidak monoton jika dikenalkan media yang berbasis internet.

Aplikasi canva untuk penggunaannya hampir mirip dengan aplikasi power poin, namun fitur di aplikasi canva jauh lebih menarik. Di aplikasi Canva juga terdapat template gratis yang menarik. Memang aplikasi canva juga menawarkan fitur berbayar, namun fitur yang mudah dan dapat diakses semua kalangan saat dibagikan karyanya adalah fitur gratis, karena tentu saja tidak semua orang terdaftar fitur berbayar. Fitur gratis pun pilihannya sangat banyak dan menarik. Kelebihan dari aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai.

Pada saat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, alasan yang menarik untuk dibahas adalah dampak dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 menuntut siswa untuk menjadi kreatif, inovatif, dan bekerja sama, serta menguasai keterampilan baru. Pengaruh dan hubungannya dengan revolusi industri 4.0, yang mengubah semua aspek melalui Pengembangan Media Pengenalan internet dan teknologi sebagai tujuan, menarik perhatian. Kedua, menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran adalah cara yang praktis untuk belajar. Ini praktis dalam hal waktu, hasil, dan penggunaan. Ketiga, peserta didik memiliki literasi visual selama proses pembelajaran. Banyak teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran, terutama aplikasi Canva.

Penelitian mengenai media yang terbuat dari aplikasi canva memang sudah ratusan namun hanya sedikit yang menyinggung tentang pengenalan bangun datar untuk anak usia dini. Dengan media pembelajaran yang saya buat ini tentunya akan menjadikan media pembelajaran baru bagi anak usia dini dan memudahkan anak mendapatkan materi yang tidak hanya di sekolah saja tetapi juga bisa diulang dirumah karena cara mengaksesnya yang mudah. Dengan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva ini membuat penyampaian materi lebih seru dan lebih jelas. Dalam media ini ada gambar gambar nyata yang menjelaskan benda, jadi lebih nyata tidak bersifat abstrak.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan AUD dalam pengenalan bangun ruang khususnya di TK PKK Wonoanti sebagai berikut:

- a. Kurangnya inovasi media pengenalan bangun datar untuk anak usia dini.
- b. Anak kurang tertarik dengan media yang diulang-ulang.
- c. Anak perlu media yang inovatif serta mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- d. Anak perlu media yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun tidak hanya di sekolah.

Sedangkan untuk pembatasan masalah pada penelitian ini adalah hanya berfokus pada Pengembangan Media Pengenalan bangun datar segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran dan gambaran nyata benda yang ada di sekitar melalui aplikasi canva. Pembatasan masalah tersebut dibuat agar penelitian lebih fokus menjawab permasalahan yang ada.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat diketahui bahwa pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti?

- b. Bagaimana kelayakan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Pengenalan Bangun Datar Melalui Aplikasi Canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti?
2. Mendeskripsikan kelayakan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva dapat membantu meningkatkan minat anak dalam memahami materi:

1. Media Pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva ini mengacu pada 3 lingkup perkembangan, yaitu pada indikator belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan masalah anak dihadapkan pada bentuk bangun datar yang ada pada benda sekitar, pada indikator berfikir logis anak mengenal pola abjad dan gambar dan yang terakhir pada berfikir simbolik anak mengenal bangun datar. Media ini yang dikembangkan berupa gambar, bangun datar, angka, huruf.
2. Media ini menggunakan aplikasi canva yang berisi pengenalan bangun datar, quiz tentang bangun datar bahkan lagu tentang bangun

datar yang tentunya akan membuat anak tertarik dalam mempelajari materi bangun datar ini. Media ini juga membuat anak tidak hanya belajar di sekolah saja tetapi juga dapat mengulang belajar di rumah yang didampingi oleh orang tua karena pengaplikaisannya yang mudah.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan ilmu terkait dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai salah satu acuan media pembelajaran yang praktis dalam pembelajaran khususnya pengenalan bangun datar bagi Anak Usia Dini.

2. Kegunaan praktis

i. Bagi Guru

Guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak didiknya, dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang serba canggih menggunakan aplikasi Canva. Guru juga dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

ii. Bagi Peneliti

Peneliti ke depannya akan menjadi seorang pendidik diharapkan agar bisa menerapkan media tersebut ke dalam proses pembelajaran, dan juga bisa memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media

pembelajaran pada tema pembelajaran yang lain.

iii. Bagi Pembaca

Bagi pendidik, orang tua, mahasiswa yang membaca penelitian ini bisa sebagai bahan referensi pembuatan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan Media Pengenalan produk ini didasarkan pada asumsi Pengembangan Media Pengenalan berikut:

- 1) Proses pembelajaran akan meningkat secara signifikan dan menyenangkan jika guru mata pelajaran mampu memaksimalkan pemanfaatan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva.
- 2) Media pembelajaran pengenalan menggunakan aplikasi canva ini berupa materi yang bisa di tayangkan kepada anak berbasis internet yang berisi pengenalan bangun datar yang menarik sebagai bekal guru dan orang tua menyampaikan materi kepada anak.
- 3) Desain media pembelajaran pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva dilengkapi permainan, gambar yang bervariatif, terdapat lirik lagu yang membantu guru dan orangtua mengenalkan bangun datar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari Pengembangan Media Pengenalan Bangun datar melalui aplikasi canva sebagai berikut:

- a. Produk ini dikembangkan menurut dari karakteristik siswa kelas TK

- B, sehingga produk hasil Pengembangan Media Pengenalan hanya di peruntukan untuk siswa kelas TK B.
- b. Produk ini dikembangkan sesuai kebutuhan AUD, sehingga produk hasil Pengembangan Media Pengenalan hanya di peruntukan untuk AUD.
 - c. Pengembangan media pengenalan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka belajar dengan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva untuk AUD.
 - d. Pengembangan media pengenalan bangun datar melalui aplikasi canva di TK PKK Wonoanti ini memuat beberapa materi pengenalan macam-macam bangun datar, pengenalan warna pada bangun datar, pengenalan benda yang berbentuk bangun datar, dan menampilkan lirik lagu yang memudahkan guru dan orangtua dalam penyampaian materi bangun datar.
 - e. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diukur dari segi kevalidan media saja.
 - f. Hanya melakukan penelitian di kelas B TK PKK Wonoanti.

G. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pengenalan Bangun Datar Melalui Aplikasi Canva untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti”. Guna menghindari kesalahpahaman dalam memaknai judul ini, maka perlu adanya penegasan istilah, antara lain:

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual judul penelitian ini, sebagai berikut:

a. Pengembangan

Pengembangan media pengenalan sama artinya dengan menginovasi, dimana Pengembangan Media Pengenalan adalah proses kegiatan mengembangkan sesuatu hal. Secara sederhana diartikan sebagai pembaruan atau pembahasan dengan ditandai adanya hal-hal yang baru. Upaya untuk mewujudkan hal-hal yang baru. Upaya untuk mewujudkan hal-hal yang baru tersebut adalah sangat dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi seseorang atau kelompok orang.⁸

b. Pengenalan

Pengenalan adalah suatu proses memperkenalkan atau mengenali sesuatu yang baru dari yang belum tau menjadi tau. Bisa berupa benda, pengetahuan, pembelajaran yang baru kepada seseorang.

c. Bangun datar

Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun-bangun dua dimensi. Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Bangun datar ditinjau dari sisinya dapat digolongkan menjadi dua

jenis, yakni bangun datar yang memiliki empat sisi dan bangun datar yang memiliki tiga sisi. Bangun datar yang memiliki empat sisi disebut segiempat sedangkan bangun datar yang memiliki tiga sisi disebut segitiga. Segiempat terdiri dari persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layanglayang, dan trapesium, sedangkan segitiga terdiri dari segitiga.

d. Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Aplikasi Canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin.⁹

e. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan motoric (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikapdan perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan, yaitu masa bayi sampai 12

⁹ A. Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Society*, vol. 2, no. 2, hal. 51–58, 2021, doi: 10.37802/societyv2i1.170.

bulan, masa toddler (batita) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal SD 6-8 tahun.¹⁰

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan secara konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari “Pengembangan Media Pengenalan Bangun Datar Melalui Aplikasi Canva Untuk Anak Usia Dini di TK PKK Wonoanti” adalah suatu Pengembangan Media Pengenalan pembelajaran berbasis elektronik yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dalam hal memperkenalkan bangun datar kepada Anak Usia Dini melalui aplikasi Canva. Serta cara pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi anak mengikuti perkembangan zaman.

H. Sistematika Pembahasan

Agar memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai pembahasan ini, secara garis besar sistematika pembahasan berisi sebagai berikut:

a. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi hal-hal yang bersifat formal, seperti halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

¹⁰ Yuli Supriani, Opan Arifudin. “Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini”, Vol.1, No.1, 2023

b. Bagian Utama

BAB I: PENDAHULUAN

BAB ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II: LANDASAN TEORI

BAB ini menguraikan tentang landasan teori yang dipakai dari sumber-sumber yang relevan, menyajikan kerangka berpikir dan menguraikan penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi.

BAB III: METODE PENELITIAN

BAB ini berisi metode penelitian membahas mengenai metode apa yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini, Penelitian ini menggunakan research and development (R&D) dengan desain model pengembangan media pengenalan ADDIE yaitu tahap *analysis*, *design*, *develop*, *implementation* dan *evaluation*. Desain penelitian yang dimulai dengan tahap analisis penelitian dengan studi pendahuluan, kemudian menentukan subjek, lokasi serta populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian. Berikutnya dibahas tentang prosedur penelitian, instrumen penelitian yang dipaparkan juga tentang Pengembangan media dan pengujian instrumen secara teoritis dan empiris sehingga instrumen layak digunakan dalam proses pengambilan data penelitian. Pengumpulan data dan analisis data mulai dari analisis kevalidan

produk, analisis efektivitas, analisis kemenarikan dan keterterapan produk. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini sehingga paparan data menjadi jelas.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai; Penyajian data hasil penelitian, analisis data, revisi produk, uji coba produk, dan pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi mengenai: Penyajian diakhir mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan dipaparkan sesuai hasil analisis dan interpretasi data yang telah disajikan pada pembahasan sebelumnya.

BAB VI: BAGIAN AKHIR

Adanya bab akhir berisi mengenai daftar rujukan hingga lampiran yang mengarah pada penelitian dan Pengembangan Media engenalanyang dilakukan.