

Pengaruh Media *Busy Book* Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Berhitung AUD Kelompok B di Tk Widya Karya Kubutambahan

Kadek Sri Suriadi

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia srisuriadi11@gmail.com

I Komang Sesara Ariyana

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia sesaraariyana@gmail.com

Komang Agus Budhi Arya Pramana

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia Mangagus460@gmail.com

Abstract: This study was motivated by the fact that the numeracy skills of Group B children at TK Widya Karya Kubutambahan were not yet optimal. The limited availability of instructional media resulted in varied numeracy proficiency among the children, particularly regarding number recognition, counting objects, and matching numerals to quantities. Teachers also noted that children showed greater enthusiasm when learning through game-based media. The study aimed to determine the impact of Canva-assisted "Busy Book" media on the numeracy skills of Group B early childhood students at TK Widya Karya Kubutambahan. A quasi-experimental design—specifically a posttest-only control group design—was employed. The subjects were Group B children at TK Widya Karya, divided into experimental and control groups. Data collection involved observation and documentation techniques. The results indicate that the Canva-assisted Busy Book media influenced the children's numeracy skills. The Independent Samples t-test yielded a significance value (2-tailed) of 0.001; since this is less than 0.05 ($0.001 < 0.05$), the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. These findings are further supported by the mean score of the experimental group (36.57), which was higher than that of the control group (29.52). Thus, the Canva-assisted Busy Book media proved effective and serves as an engaging instructional tool for stimulating numeracy skill development in early childhood.

Keywords: Busy Book, children's numeracy skills, early childhood, Canva media.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh elum optimalnya kemampuan berhitung anak kelompok B di Tk Widya Karya Kubutamabahan. Media yang digunakan sangat terbatas sehingga kondisi ini menyebabkan kemampuan berhitung anak masih bervariasi, terutama dalam mengenal lambang bilangan, menghitung jumlah benda, serta mencocokkan angka dengan jumlah. Guru juga menyampaikan bahwa anak lebih antusias ketika belajar melalui media yang bersifat permainan. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *Busy Book* berbantuan Canva terhadap kemampuan berhitung anak usia dini Kelompok B di TK Widya Karya Kubutambahan. Penelitian ini menggunakan desain (*Quasi-Experimental*) dengan desain *Pottest-only Control Group Design*. Subjek penelitian ini ialah anak-anak Kelompok B TK Widya Karya yang terbagi mejadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi (pengamatan) dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Busy Book* dengan bantuan Canva terhadap kemampuan berhitung anak. Berdasarkan uji t (*Independent Samples Test*) diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini diperkuat oleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 36,57 yang lebih besar dari kelompok kontrol 29,52. Dengan demikian, media *Busy Book* dengan berbantuan Canva terbukti efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Busy Book*, Kemampuan Berhitung Anak, Anak Usia Dini, Media Canva.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diatur secara sistematis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai landasan penyelenggaraan pendidikan nasional. Dalam regulasi tersebut, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya. Potensi yang dimaksud mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Implementasi pendidikan yang holistik ini menuntut adanya perhatian terhadap setiap tahapan perkembangan peserta didik, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (AUD) merupakan fase fundamental karena menjadi pondasi awal dalam pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar anak. Pada tahap ini, stimulasi yang tepat akan sangat menentukan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berhitung sebagai bagian dari keterampilan kognitif dasar. Penguatan kemampuan berhitung pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep bilangan, menghitung secara bermakna, serta mengembangkan pola pikir logis (Wulansari & Dwiyantri, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merujuk pada layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak usia 0 hingga 6 tahun sebagai upaya sistematis untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Tujuan utama PAUD adalah memfasilitasi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, bahasa, serta moral dan nilai agama secara seimbang dan terpadu (Gea *et al.*, 2025). Pendidikan pada tahap ini dipandang sebagai fondasi yang sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada fase ini, anak mulai mengenal konsep-konsep dasar matematika melalui aktivitas konkret dan kontekstual. Anak diperkenalkan pada bilangan, pengelompokan benda, pola, serta konsep dasar operasi hitung secara sederhana dan menyenangkan. Pengembangan kemampuan berhitung sejak dini berperan penting dalam membentuk cara berpikir logis dan sistematis anak (Sugita *et al.*, 2024).

Pendidikan anak usia dini memiliki posisi fundamental dalam membangun kemampuan berhitung sebagai dasar terbentuknya pola pikir matematis. Pada fase perkembangan ini, anak berada pada periode sensitif yang sangat responsif terhadap stimulasi kognitif, khususnya yang berkaitan dengan penalaran logis dan sistematis. Kemampuan berhitung tidak terbatas pada kemampuan menyebutkan urutan angka, melainkan mencakup aktivitas konkret seperti menghitung benda satu per satu, mencocokkan simbol angka dengan jumlah objek, serta memahami konsep banyak–sedikit, lebih–kurang, dan sama banyak (Kayati & Asmawulan, 2025).

Sejalan dengan temuan tersebut, penguatan kemampuan berhitung sejak dini juga berimplikasi pada perkembangan aspek afektif dan kognitif anak secara simultan. Anak yang memiliki dasar numerasi yang kokoh cenderung menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi ketika menghadapi pembelajaran matematika yang semakin kompleks. Kemampuan mengurutkan bilangan, melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana melalui aktivitas konkret, serta

mengaitkan konsep matematika dengan situasi sehari-hari menjadi indikator berkembangnya pemahaman yang lebih mendalam. Fondasi ini memungkinkan anak berpikir secara lebih logis, kritis, dan analitis dalam menyelesaikan masalah sederhana (Yulika *et al.*, 2025).

Permasalahan kemampuan berhitung di PAUD secara umum hingga saat ini masih menunjukkan berbagai kendala, khususnya dalam pembelajaran berhitung anak usia dini. Pujianti dan Pujiarto (2024) menemukan bahwa sekitar 70% anak PAUD Nusa Indah Ceria Jakarta Timur belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10, menggunakan angka untuk menghitung, serta mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan secara mandiri, sehingga anak masih sangat bergantung pada bantuan guru. Kondisi ini sejalan dengan Rahayu (2025) yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berhitung anak dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, baik digital maupun visual, padahal aplikasi edukatif dan permainan angka dapat membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih konkret dan menarik. Temuan tersebut diperkuat oleh Wafa *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berhitung masih didominasi metode konvensional seperti menulis di LKPD, bernyanyi, serta penggunaan media sederhana berupa gambar dan balok. Situasi ini menunjukkan bahwa permasalahan kemampuan berhitung di PAUD saling berkaitan antara strategi pembelajaran, pemanfaatan media, dan stimulasi kemampuan berhitung sejak dini.

Rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini juga masih ditemukan di TK Widya Karya Kubutambahan. Hasil dari pengamatan awal peneliti di TK Widya Karya Kubutambahan, masih ditemukan berbagai tantangan dalam penguasaan kemampuan berhitung pada anak usia dini di Kelompok B. Tantangan tersebut terlihat dari rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini, seperti mengenal angka, menghitung jumlah benda, mencocokkan angka dengan jumlah, serta penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 – 10 (Wijayanti & Inganah, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya (Widiastuti & Rejokiriono, 2022). Salah satu faktor yang memengaruhi permasalahan tersebut adalah terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Rahmadani *et al.*, 2024). Minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang bersifat interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini turut menjadi hambatan dalam proses pembelajaran berhitung. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan menyenangkan sehingga menyebabkan pembelajaran berhitung tidak maksimal (Daryati, 2025).

Sejalan dengan hasil pengamatan awal peneliti di TK Widya Karya kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B masih rendah, hal ini dapat disampaikan pada hasil wawancara bersama ibu Ni Putu Purnama Dewi, S.Pd. selaku Kepala TK dan Ibu Silvia Dwijayanti selaku wali kelompok B yang dilakukan pada hari senin 9 ferbuari 2026 diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Namun, media yang digunakan dalam pembelajaran di TK Widya Karya Kubutambahan masih terbatas pada kartu angka, gambar, dan benda konkret sederhana. Kondisi ini menyebabkan kemampuan berhitung anak masih bervariasi, terutama dalam mengenal lambang bilangan, menghitung jumlah benda, serta mencocokkan angka dengan jumlah. Guru juga menyampaikan bahwa anak lebih

antusias ketika belajar melalui media yang bersifat permainan. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif, seperti *Busy Book* berbantuan Canva, untuk mendukung perkembangan kemampuan berhitung anak.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung di TK Widya Karya Kubutambahan adalah penggunaan *Busy Book* sebagai media pembelajaran manipulatif bagi anak usia dini. *Busy Book* digunakan sebagai media belajar berbasis aktivitas yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan berbagai bentuk, warna, simbol, dan objek konkret yang merepresentasikan konsep berhitung dasar, seperti mengenal angka, menghitung jumlah benda, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, penjumlahan dan pengurangan bilangan 1–10 (Wijayanti & Inganah, 2025). Melalui karakteristiknya yang manipulatif dan interaktif, *Busy Book* mendorong anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (Yuliani et al., 2025). Menurut Budiastara et al. (2025) media *Busy Book* yang berbasis aktivitas taktil dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak serta kemampuan berhitung melalui eksplorasi langsung. Selain itu, penggunaan *Busy Book* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar karena disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik (Kholifaturrohmah, 2025).

Busy Book merupakan buku aktivitas yang dirancang secara khusus untuk merangsang keterlibatan kognitif anak secara bersamaan dalam proses belajar. Media ini menyajikan berbagai aktivitas konkret yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan seperti memasukkan objek, mencocokkan dan mengurutkan gambar, serta menghitung benda, anak dapat mempelajari konsep bilangan secara nyata dan bermakna. Proses pembelajaran yang bersifat langsung ini membantu anak memahami konsep kemampuan berhitung tanpa merasa terbebani. Selain itu, aktivitas dalam *Busy Book* dirancang dalam bentuk permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton (Purnamasari et al., 2021). *Busy Book* juga efektif dalam membantu anak mengembangkan keterampilan berhitung dasar melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi motorik dan proses berpikir secara simultan (Pitriyana & Lathiifah, 2025). Dengan demikian, *Busy Book* dapat menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mendukung pemahaman berhitung anak usia dini secara optimal. Untuk menambah efektivitas fitur dari *Busy Book* ini diperlukan aplikasi digital dalam proses pembuatannya, salah satunya adalah aplikasi Canva.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan beragam fitur untuk mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas visual yang menarik, komunikatif, dan interaktif, sehingga memungkinkan pendidik merancang media secara fleksibel tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran, seperti *Busy Book*, dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas visual dan fungsional media pembelajaran. Canva menyediakan fitur desain yang kaya seperti ilustrasi, kombinasi warna yang efektif, template visual, dan elemen interaktif yang memungkinkan informasi abstrak, terutama konsep

matematika, disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Azzura & Yaswinda, 2025). Melalui aktivitas visual seperti menyusun gambar, mengatur warna, dan menambahkan simbol, Canva membantu anak menghubungkan persepsi visual dengan representasi mental dan konsep kognitif (Kocaarslan & Eryaman, 2024). Penelitian Wijayanto *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman anak, serta Prastiwi (2024) yang menegaskan bahwa media digital mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, eksplorasi, dan partisipasi aktif. Dengan demikian, integrasi Canva dalam pembuatan *Busy Book* merupakan strategi teoretis dan empiris yang relevan untuk mendukung pembelajaran berhitung yang efektif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Penggunaan alat bantu desain visual seperti Canva menawarkan peluang besar dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Desain visual yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan berhitung (Pitriyana & Lathiifah, 2025). Integrasi Canva dalam pembuatan *Busy Book* diharapkan dapat memperkuat fungsi media sebagai alat stimulasi kemampuan berhitung yang efektif.

Pemilihan *Busy Book* dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan yang terdapat pada *Busy Book* versi cetak. Secara umum, *Busy Book* cetak memiliki desain yang cenderung statis, variasi visual yang terbatas, serta memerlukan waktu dan biaya produksi yang relatif lebih besar ketika dilakukan revisi atau penyesuaian materi (Martono, 2021). Selain itu, fleksibilitas dalam mengatur tata letak, ilustrasi, dan tingkat kompleksitas aktivitas pada versi cetak sering kali terbatas pada kemampuan teknis manual, sehingga kurang optimal dalam menyesuaikan dengan indikator pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak usia dini yang dinamis (Indianti *et al.*, 2024). Sebaliknya, *Busy Book* berbantuan Canva menawarkan keunggulan dari aspek visual, efisiensi, dan fleksibilitas desain. Canva memungkinkan perancangan tampilan yang lebih variatif, berwarna, komunikatif, dan terstruktur melalui pemanfaatan template, ilustrasi, tipografi, serta elemen grafis yang mudah disesuaikan (Herawati *et al.*, 2025). Dengan dukungan Canva, penyusunan aktivitas dalam *Busy Book* dapat dirancang secara sistematis berdasarkan indikator kemampuan berhitung, baik dari segi tata letak, kejelasan instruksi, maupun gradasi tingkat kesulitan. Oleh karena itu, *Busy Book* berbantuan Canva lebih unggul dibandingkan versi cetak karena mampu meningkatkan kualitas visual dan pedagogis media tanpa menghilangkan karakter konkret dan manipulatif yang menjadi ciri utama *Busy Book* sebagai sarana pembelajaran anak usia dini.

Kondisi ini juga terlihat di TK Widya Karya Kubutambahan, di mana pemanfaatan teknologi pendidikan seperti Canva belum digunakan secara sistematis dalam proses pembelajaran. Keterbatasan tersebut berdampak pada kualitas pembelajaran berhitung, khususnya dalam menumbuhkan pemahaman anak terhadap konsep berhitung. Media pembelajaran yang kurang inovatif cenderung membuat pembelajaran bersifat monoton dan kurang melibatkan anak

secara aktif. Padahal, anak usia dini membutuhkan stimulasi visual dan interaktif agar konsep berhitung dapat dipahami secara konkret dan bermakna. Kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dan praktik pembelajaran yang diterapkan menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis visual-interaktif. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti Canva menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini secara lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Firgula, 2024).

Meskipun telah terdapat sejumlah penelitian yang membahas pengembangan media *Busy Book* maupun pemanfaatan Canva dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus menguji pengaruh keduanya secara empiris terhadap kemampuan berhitung anak usia dini masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek pengembangan media atau peningkatan motivasi belajar, tanpa mengukur dampaknya secara kuantitatif terhadap kemampuan berhitung anak (Pujianti, 2024; Budiastara, 2025; Widiastuti, 2022; Hasririn, 2021; Yulika *et al.*, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu ditindaklanjuti, khususnya dalam konteks pembelajaran di taman kanak-kanak. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menguji pengaruh penggunaan *Busy Book* berbantuan Canva terhadap kemampuan berhitung anak Kelompok B di TK Widya Karya Kubutambahan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan desain eksperimen kuasi dengan desain *Posttest-only Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui perbedaan kemampuan berhitung anak, namun tanpa pengacakan peserta secara penuh seperti pada eksperimen klasik karena keterbatasan konteks pendidikan anak usia dini. Desain ini sering digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menilai efektivitas suatu media atau strategi pembelajaran terhadap hasil belajar anak dengan membandingkan skor posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau dalam satu kelompok yang sama sesudah perlakuan (Putri *et al.*, 2024). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandaskan paradigma positivistik yang menekankan pengukuran variabel secara objektif dan analisis data berbasis statistik. Data dinyatakan dalam bentuk angka dan dikumpulkan melalui instrumen terstandar seperti tes, kuesioner, atau lembar observasi, sehingga pendekatan ini efektif untuk menguji hipotesis, menjelaskan hubungan antarvariabel, dan menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasikan (Hodge, 2020). Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di TK Widya Karya Kubutambahan yang berlokasi di jalan raya Gunung Batur, Desa Kubutambahan, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Dipilihnya TK Widya Karya Kubutambahan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini Kelompok B (usia 5–6 tahun) yang terdaftar dan aktif mengikuti pembelajaran di TK Widya Karya Kubutambahan, dengan karakteristik usia yang homogen, kemampuan berhitung yang relatif sebanding, serta keterlibatan langsung dalam pembelajaran sehingga memungkinkan penerapan media *Busy Book*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* dimana teknik ini penentuan

sampel dalam penelitian dilakukan secara acak, tanpa mempertimbangkan perbedaan latar belakang yang dimiliki oleh anggota populasi (Sugiyono, 2016). Adapun dua kelompok yang telah dipilih secara acak pada penelitian ini adalah kelompok B1 dan kelompok B2. Dari dua kelas yang terpilih, satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Kelompok B2 berperan sebagai kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan berupa penerapan Media *Busy Book* berbantuan Canva, sedangkan kelompok B1 ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Teknik pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan berhitung anak usia dini, yang disusun berdasarkan indikator perkembangan yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini cara analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptis, analisis data inferensial untuk membandingkan nilai rata-rata, namun ANOVA digunakan ketika jumlah kelompok yang dibandingkan lebih dari dua (Siregar *et al.*, 2022).

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Widya Karya Kubutambahan Kecamatan Kubutambahan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan menggunakan rancangan *Posttest-Only Conteol Group Design*. Terdapat 2 (dua) kelompok kelas dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B2, sedangkan kelompok kontrol adalah anak kelompok B1. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Busy Book* berbantuan Canva sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Busy Book* berbantuan Canva.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan mulai dari tanggal 25 Mei sampai dengan 5 Juni 2026 dengan menggunakan RPPH kelas eksperimen pada modul ajar berupa penggunaan media *Busy Book* berbantuan Canva. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 6 (enam) kali pembelajaran dengan topik pembelajaran yang digunakan adalah ciptaan tuhan dengan subtopik Mengenal Hewan dan Tumbuhan. Setelah enam kali pemberian perlakuan, peneliti melakukan *Posttest* pada kelompok eksperimen pada tanggal 8 Juni 2026 untuk menilai kemampuan berhitung anak usia dini melalui observasi dengan menggunakan 10 (sepuluh) butir pernyataan. Nilai tertinggi kemampuan berhitung anak setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Busy Book* berbantuan Canva yaitu 39, Sedangkan nilai terendah adalah 34.

Tabel 1. Ringkasan Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Statistik		Kategori Perkembangan
Kelas Eksperimen		
<i>Mean</i>	36.5714	BSB
<i>Median</i>	37.0000	BSB
<i>Mode</i>	36.00	BSB

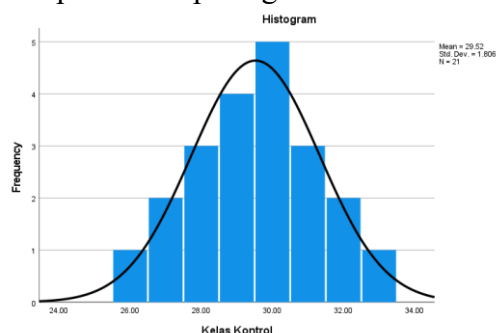
<i>Minimum</i>	34.00	BSB
<i>Maximum</i>	39.00	BSB
<i>Std. Deviation</i>	1.46872	BSB

Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran pada periode yang sama, yaitu mulai tanggal 25 Mei sampai dengan 5 Juni 2026 dengan menggunakan RPPH kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media *Busy Book* berbantuan Canva. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan dengan topik pembelajaran ciptaan tuhan dan subtopik Mengenal Hewan dan Tumbuhan. Setelah enam kali kegiatan pembelajaran, peneliti melaksanakan posttest pada kelompok kontrol pada tanggal 8 Juni 2026 untuk menilai kemampuan berhitung anak usia dini melalui observasi menggunakan 10 (sepuluh) butir pernyataan. Nilai tertinggi kemampuan berhitung anak pada kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran adalah 33, sedangkan nilai terendah adalah 26.

Tabel 2. Ringkasan Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

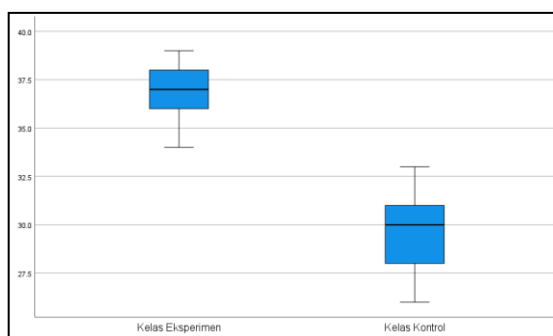
Statistik	Keterangan Perkembangan	
Kelas Kontrol		
<i>Mean</i>	29.5238	BSH
<i>Median</i>	30.0000	BSH
<i>Mode</i>	30.00	BSH
<i>Minimum</i>	26.00	MB
<i>Maximum</i>	33.00	BSH
<i>Std. Deviation</i>	1.80607	

Untuk mengetahui perbedaan nilai kemampuan berhitung anak kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kurva Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa histogram sudah menyerupai bentuk lonceng (*bell-shaped curve*) sehingga kelompok kontrol memiliki distribusi normal. Untuk mengetahui perbedaan nilai kemampuan berhitung anak kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Box Plot Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan *box plot* yang disajikan, terlihat bahwa sebaran nilai kemampuan berhitung pada kelompok eksperimen memiliki rentang yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai posttest antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 36,57, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 29,52. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Busy Book* berbantuan Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini, yang ditunjukkan oleh capaian nilai kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Kelas Eksperimen	0.139	21	.200*
Kelas Kontrol	0.128	21	.200*

Hasil pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai *Sig* sebesar 0,200, sedangkan kelompok kontrol juga memperoleh nilai 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, memenuhi asumsi berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians

<i>Tests of Homogeneity of Variances</i>					
<i>Levene</i>					
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	<i>Based on Mean</i>	0.727	1	40	0.399
	<i>Based on Median</i>	0.536	1	40	0.468
	<i>Based on Median</i>	0.536	1	38.102	0.468

and with
adjusted
df

Based on 0.728 1 40 0.399
trimmed
mean

Berdasarkan *output* SPSS tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,399. Nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,399 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok memiliki kesamaan. Dengan demikian, data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi homogen.

Independent Samples Test

Levene's Test
for Equality
of Variances

t-test for Equality of Means

									95% Confidence Interval of the Difference	
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2- tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	Lower	Upper
Nilai	<i>Equal variances assumed</i>	0.727	0.399	-13.874	40	<.0001	-7.048	0.508	-8.074	-6.021
	<i>Equal variances not assumed</i>			-13.874	38.404	<.0001	-7.048	0.508	-8.076	-6.020

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji-t dengan bantuan program SPSS versi 27 pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) = <. 0.001 dimana hal ini berarti bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05. Oleh karena itu berdasarkan kriteria pengujian maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Busy Book* berbantuan Canva terhadap kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B TK Widya Karya Kubutambahan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis data kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B di TK Widya Karya Kubutambahan setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 peserta didik yang terbagi secara merata ke dalam dua kelompok, yaitu Kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 21 anak dan Kelompok B1 sebagai kelompok kontrol yang juga berjumlah 21 anak. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Posttest Only Control Group Design*, di mana pengukuran kemampuan berhitung anak hanya dilakukan satu kali pada akhir

periode eksperimen untuk melihat perbandingan capaian di antara kedua kelompok. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data uji-t. Teknik statistik ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata skor kemampuan berhitung antara kelompok anak yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Busy Book* berbantuan Canva dengan kelompok anak yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Secara umum, pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 6 kali pertemuan dengan mengikuti struktur program pembelajaran anak usia dini yang terencana. Setiap sesi pembelajaran dirancang secara sistematis yang diawali dengan kegiatan pembukaan, di mana guru melakukan apersepsi, memotivasi anak, dan menyampaikan tema hari itu untuk menarik perhatian mereka. Memasuki kegiatan inti, perlakuan khusus (*treatment*) mulai diterapkan pada kelompok eksperimen melalui pemanfaatan media *Busy Book* berbantuan Canva, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan kegiatan inti dengan pembelajaran konvensional. Rangkaian aktivitas pembelajaran dalam media tersebut disesuaikan dengan target indikator berhitung yang ingin dicapai pada setiap pertemuan. Penggunaan objek dan gambar yang disajikan secara konkret dan terstruktur dalam media *Busy Book* berbantuan Canva juga membantu anak mengenali jumlah serta mengembangkan pemahaman awal mengenai konsep bilangan. Sejalan dengan hal tersebut, Ariyana (2018) menjelaskan bahwa kemampuan subitizing merupakan kemampuan dasar dalam perkembangan konsep bilangan anak usia dini yang dapat berkembang melalui pemberian stimulus visual berupa objek atau gambar yang tersusun secara jelas. Ariyana menegaskan bahwa penyajian jumlah objek secara konkret dan terstruktur membantu anak mengenali kuantitas secara langsung sehingga mendukung pemahaman bilangan sebelum anak memasuki tahap berhitung secara simbolik. Pembelajaran kemudian diakhiri dengan kegiatan penutup yang diisi dengan kegiatan refleksi, mengulas kembali materi berhitung yang telah dipelajari, memberikan penguatan (*reinforcement*), serta berdoa sebelum pulang. Seluruh tahapan ini dikondisikan agar anak-anak tetap merasa senang dan tidak merasa sedang diuji.

Ketika membandingkan kondisi akhir kedua kelompok, kelompok eksperimen yang menggunakan *Busy Book* berbantuan Canva menunjukkan performa dan respon yang jauh lebih unggul daripada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kelompok kontrol, aktivitas belajar berhitung cenderung bersifat satu arah karena guru mendominasi proses pembelajaran dengan LKPD. Keterbatasan media konkret pada kelompok kontrol menyebabkan minat belajar anak cepat menurun, yang berakibat pada rendahnya keterlibatan aktif anak di kelas. Sebaliknya, kelompok eksperimen didukung oleh media interaktif yang memfasilitasi pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*).

Temuan penelitian ini sangat sejalan dan mendukung fondasi teori utama perkembangan kognitif, khususnya teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget. Menurut pandangan konstruktivisme, anak usia dini membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan objek-objek di sekitarnya. Anak pada usia kelompok B (5–6 tahun) berada pada tahap perkembangan pra-operasional, di mana mereka belum mampu berpikir secara abstrak penuh dan membutuhkan representasi konkret untuk memahami suatu konsep. Penggunaan *Busy Book* dalam penelitian ini menjadi jembatan

operasional yang sangat ideal; Canva digunakan sebagai alat bantu digital untuk mendesain visual yang kaya, berwarna, dan presisi, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk fisik interaktif. Ketika anak memindahkan, memasang, dan menghitung objek konkret pada halaman *Busy Book*, mereka sedang mengonstruksi pemahaman berhitung tentang jumlah dan operasi bilangan di dalam kognitif mereka secara mandiri dan natural.

Secara statistik, makna dari hasil uji hipotesis semakin menegaskan efektivitas perlakuan yang diberikan. Kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan *Busy Book* berbantuan Canva berhasil memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 36,5714. Nilai ini kuantitatif lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol yang hanya mencapai 29,5238. Perbedaan selisih rata-rata yang cukup lebar ini diperkuat oleh hasil analisis uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi alpha yang ditentukan (0,05), secara statistik ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan meyakinkan dari penggunaan *Busy Book* berbantuan Canva terhadap kemampuan berhitung anak. Angka-angka ini mencerminkan secara nyata bahwa perlakuan memberikan dampak perubahan positif yang masif pada struktur kemampuan berhitung anak usia dini. Sebagai simpulan dari seluruh rangkaian pembahasan, dapat ditegaskan kembali bahwa penggunaan media *Busy Book* berbantuan Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B di TK Widya Karya Kubutambahan. Bukti empiris ini ditunjukkan secara nyata oleh keunggulan capaian rata-rata posttest kelompok eksperimen atas kelompok kontrol, serta didukung oleh hasil uji signifikansi yang sangat kuat. Secara teoretis, keberhasilan ini memperkuat prinsip konstruktivisme Piaget mengenai pentingnya manipulasi objek konkret dalam fase belajar anak pra-operasional. Didukung pula oleh benang merah dari berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa perpaduan antara desain visual yang menarik lewat Canva dan kepraktisan mekanik dari *Busy Book* merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk melejitkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini secara menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Busy Book* berbantuan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B di TK Widya Karya Kubutambahan. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata kemampuan berhitung kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (36,57 berbanding 29,52) serta hasil uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Busy Book* berbantuan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang konkret, menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik anak, sehingga membantu memahami konsep bilangan dan berhitung secara aktif. Hasil penelitian juga memperkuat teori konstruktivisme serta memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru PAUD. Namun, penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel, satu lembaga, desain posttest-only control group, dan satu tema pembelajaran sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

REFERENSI

- Ariyana, I. K. S. (2018). Subitizing Sebagai Kemampuan Mendasar Bagi Anak Usia Dini Untuk Menguasai Konsep Bilangan. <https://www.neliti.com/publications/268207/subitizing-sebagai-kemampuan-mendasar-bagi-anak-usia-dini-untuk-menguasai-konsep>
- Daryati, M. E. (2025). The Effectiveness Of Interactive Learning Media In Improving Early Childhood Numeracy Skills. *Pena Paud*, 6(1), 1–12.
- Gea, J. J., Diana, & Aeni, K. (2025). Holistic-Integrative Early Childhood Education and Its Impact on Social-Emotional , Physical , and Cognitive Development : A Multi-Regional Regression Analysis. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(March), 163–171.
- Kayati, N., & Asmawulan, T. (2025). Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penerapan media permainan bowling angka dalam pembelajaran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1682–1694. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1748>.
- Pitriyana, S., & Lathiifah, I. J. (2025). Interactive mathematics activity books: A strategy to boost students' interest and arithmetic abilities. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 86–95. <https://doi.org/10.33474/jpm.v11i1.23383>
- Purnamasari, C., Amal, A., & Herlina. (2021). Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*.
- Rahmadani, Sutisna, I., & Pauweni, A. A. J. (2024). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK. *Student Journal of Early Childhood Education*, 04(01), 67–81.
- Sugita, M. S., Halida, & Amalia, A. (2024). The influence of *Busy Book* media on number concept recognition ability in 5–6 year old children at TK Islamiyah Pontianak Tenggara. *Child Education Journal*. <https://doi.org/10.33086/cej.v6i2.6089>
- Sugiyono. (2016). Qualitative Quantitative Research Methods. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Wafa, L. T., Jazariyah, & Muzakki, J. A. (2025). Pengembangan Media Digital Let ' s Counting untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(1), 240–254.
- Widiastuti, Y. T., & Rejokirono. (2022). Effectiveness of Innovative Learning Media to Improve Counting Ability in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.
- Wijayanti, A. E., & Inganah, S. (2025). Penggunaan Media “Laba - Laba Maatematika” dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 98–106. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v10i2.538>
- Wijayanto, Z., Rochmiyati, S., Alim, R., & Asmi, Y. K. (2025). Development of Canva-based interactive multimedia to improve early numeracy skills. *Jurnal*

- Wulansari, W., & Dwiyantri, L. (2021). Building mathematical concepts through traditional games to develop counting skills for early childhood. *Indonesian Journal of Early Education*, 4(2), 87–95. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/39654>
- Yulika, T. A., Zulminiati, R., & Elma Sari, R. (2025). Pengaruh media Canva interaktif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Kartika 1-61 Padang. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age*. <https://doi.org/10.32332/10642>