

**EFEKTIVITAS *GAME* EDUKASI BERBASIS CANVA  
TERHADAP KEMAMPUAN *NUMBER SENSE***

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada anak usia 4-5 tahun  
di TK Generasi Mulia)

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian studi  
pada jenjang Sarjana (Strata 1) serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**SALSABILA NOVALIANI PUTRI**

41032107221032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA  
BANDUNG**

2026

## LEMBAR PENGESAHAN

Nama        Salsabila Novaliani Putri  
NIM         41032107221032  
Judul        EFEKTIVITAS *GAME* EDUKASI BERBASIS CANVA  
              TERHADAP KEMAMPUAN *NUMBER SENSE*

Disetujui

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Shinta Mutiara Puspita, M.Pd

Dr. Agus Ruswandi, M.Ag

NIDN 0413018704

NIDN 0418088603

Disahkan oleh

Dekan FKIP UNINUS

Ketua Program Studi

Dr. Usep Kosasih, M.Pd

Dr. Susan Maulani, M.Pd.

NIDN 0411078301

NIDN 0420027906

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul "**Efektivitas Game Edukasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Number Sense**" dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *number sense* anak usia 4-5 tahun di era digital yang menuntut inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Game edukasi berbasis AI Canva dipilih sebagai intervensi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan doa restu berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Shinta Mutiara Puspita, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga sehingga skripsi ini dapat rampung tepat waktu.
2. Bapak Dr. Agus Ruswandi, M.Ag., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan kritik konstruktif dan semangat selama proses penelitian.
3. Bapak Dr. Usep Kosasih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara.
4. Ibu Dr. Susan Maulani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Ibu Lya Maesari, S.Pd, selaku Kepala TK Generasi Mulia dan guru kelas yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama penelitian berlangsung.

6. Mamah Tercinta Mei Karmila yang selalu mendo'akan, memotivasi, dan dukungan moral.
7. Feny Nur Sabrina, saudara sekaligus teman sejak dini yang telah berbagi ilmu, pengalaman, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Asep Nena Ruliyanto, yang sudah mendukung dan memotivasi selama proses penyusunan skripsi.
9. Ibu Juju dan Ibu Najwa, rekan kerja yang selalu menemani dan memberi semangat.
10. Kepala dan Guru TK sekecamatan Tanjungsari, yang sudah mendo'akan kelancaran penyusunan skripsi.
11. Dan seluruh pihak yang berperan dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini, dan menjadi amal jariyah bagi penulis.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bandung, 27 April 2026

Penulis

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukasi berbasis AI Canva dalam meningkatkan kemampuan *number sense* anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan game Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *number sense* yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, yang meliputi kemampuan menyebutkan angka, membandingkan kuantitas, menyusun angka, serta mencocokkan angka dengan jumlah gambar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis AI Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan *number sense* anak usia dini.

**Kata kunci:** game edukasi, AI Canva, number sense, anak usia dini

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Dan Pembatasan Masalah .....	3
1. Perumusan Masalah.....	3
2. Pembatasan Masalah .....	4
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	4
1. Tujuan Penelitian.....	4
2. Manfaat Penelitian.....	5
D. Hipotesis .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
A. <i>Number Sense</i> .....	7
1. Definisi <i>Number Sense</i> .....	7
2. Tujuan Pengembangan <i>Number Sense</i> .....	8
3. Manfaat <i>Number Sense</i> .....	10
4. Indikator <i>Number Sense</i> .....	11
B. <i>Game</i> Edukasi.....	12
C. Peran <i>Game</i> Edukasi dalam Pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun.....	14
D. <i>Game</i> Edukasi Berbasis AI Canva.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Konsep Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Menggunakan AI Canva... <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b>
2. Fitur Khusus AI Canva untuk Anak Usia Dini .....	15
3. Desain Visual Interaktif Berbasis AI Canva <b>Error!   Bookmark   not</b>	<b>defined.</b>
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
A. Pendekatan Penelitian.....	18
B. Metode Penelitian.....	19

C.	Populasi Dan Sampel.....	20
D.	Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	21
E.	Teknik Pengolahan Data .....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		28
A.	Deskripsi Tempat Penelitian.....	28
1.	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	28
1.	Visi, Misi dan Tujuan .....	29
2.	Tenaga Pendidik TK Generasi Mulia .....	29
B.	Hasil Observasi sebelum Penelitian.....	30
C.	Ekspertimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D.	Hasil <i>Pretest</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E.	Hasil <i>Posttest</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F.	Uji Statistik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Uji Deskriptif .....	42
2.	Uji Normalitas dan Homogenitas .....	51
3.	Uji Non Parametrik .....	52
BAB V PENUTUP .....		61
A.	Kesimpulan .....	61
B.	Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Daftar Pustaka .....		63
Lampiran .....		69