



# JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1075 - 1088

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Canva untuk Mengoptimalkan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini

Salsabila Shofa Adra<sup>1✉</sup>, Taopik Rahman<sup>2</sup>, Dwi Alia<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [slsbladraa@upi.edu](mailto:slsbladraa@upi.edu)

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital memengaruhi penggunaan bahasa daerah pada anak usia dini, termasuk bahasa Sunda. Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan penguasaan kosakata bahasa Sunda anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media audiovisual berbasis Canva untuk mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda anak usia dini. Penelitian menggunakan metode Educational Design Research (EDR) model Reeves yang meliputi tahap identifikasi dan analisis masalah, pengembangan prototipe, validasi ahli, uji coba produk, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di TK Calisa Rabbani Kabupaten Ciamis dengan melibatkan guru, validator ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, dan 15 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori layak dengan skor 90% dari ahli media, 78% dari ahli materi, dan 100% dari ahli pedagogik. Uji coba tahap I dan tahap II menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda dengan nilai N-Gain sebesar 0,7 yang termasuk kategori tinggi. Respons anak menunjukkan bahwa media menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan digunakan. Dengan demikian, media audiovisual berbasis Canva dinyatakan layak dan efektif untuk mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda anak usia dini.

**Kata Kunci:** media audiovisual, canva, kosakata bahasa Sunda, anak usia dini

### Abstract

*The development of digital technology has influenced the use of regional languages among young children, including the Sundanese language. The limited availability of engaging learning media has hindered the optimal development of children's Sundanese vocabulary. This study aimed to develop and evaluate the feasibility of Canva-based audiovisual media to optimize Sundanese vocabulary acquisition among early childhood learners. The research employed the Reeves Educational Design Research (EDR) model, which consists of problem identification and analysis, prototype development, expert validation, product testing, and reflection. The study was conducted at TK Calisa Rabbani, Ciamis Regency, involving teachers, media experts, subject matter experts, pedagogical experts, and 15 children aged 5–6 years. Data were collected through interviews, observations, documentation, and questionnaires. Validation results indicated that the media was feasible, receiving scores of 90% from media experts, 78% from subject matter experts, and 100% from pedagogical experts. Product trials in both phases showed an N-Gain score of 0.7, indicating a high level of improvement in Sundanese vocabulary mastery. Children's responses revealed that the media was engaging, easy to understand, and enjoyable to use. Therefore, Canva-based audiovisual media is considered feasible and effective for optimizing Sundanese vocabulary development in early childhood education.*

**Keywords:** Audiovisual media, Canva, Sundanese vocabulary, Early childhood

Copyright (c) 2026 Salsabila Shofa Adra, Taopik Rahman, Dwi Alia

✉ Corresponding author :

Email : [slsbladraa@upi.edu](mailto:slsbladraa@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12268>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini terjadi sangat cepat dan membawa banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 dalam (Lestari et al., 2025) sebanyak 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, dan 35,57% di antaranya sudah mampu memanfaatkan perangkat untuk mengakses internet. Data yang mencakup anak usia 0-6 tahun ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gadget pada anak usia dini Indonesia tergolong tinggi. Dengan demikian, penggunaan teknologi sudah mulai menjadi bagian dari kegiatan belajar mengajar. Namun, perkembangan ini berdampak pada penggunaan bahasa, terutama pada anak usia dini. Anak-anak kini lebih sering terpapar bahasa Indonesia bahkan bahasa asing dari media digital. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari semakin berkurang, termasuk penggunaan bahasa Sunda pada anak usia dini.

Bahasa Sunda adalah bagian dari budaya yang menjadi salah satu bahasa daerah yang perlu diperkenalkan dan dilestarikan pada anak sejak dini. Upaya pelestarian bahasa Sunda menjadi sangat penting agar keberadaannya tetap terjaga dan tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Tujuan dari hal adalah agar anak dapat berkomunikasi dengan baik sesuai lingkungan anak tumbuh. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tahap perkembangan bahasanya agar dapat membantu anak mengenal dan menggunakan bahasa Sunda sejak ini (Jubaedah & Indriyanti, 2022).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap yang sangat penting dalam proses pendidikan manusia secara keseluruhan. Pada masa ini, dasar-dasar kepribadian, moral, dan karakter anak mulai dibentuk secara terarah. Para ahli perkembangan menyatakan bahwa anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang sangat berpengaruh terhadap kualitas perkembangan individu ditahap kehidupan berikutnya (Purba et al., 2026). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah kemampuan berbahasa atau berkomunikasi yang perlu mendapatkan perhatian khusus dari pendidik maupun orang tua. Pemerolehan bahasa pada anak menjadi salah satu capaian penting dalam proses perkembangan anak (Jannah & Depalina, 2025).

Secara alami, anak mengenal bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Pemerolehan bahasa pada anak ini merupakan proses mengenal dan menggunakan bahasa secara verbal yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sosial (Astuti Eny, 2022). Penguasaan kosakata bahasa pada anak menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Penguasaan kosakata yang baik dapat membantu anak memahami dan menggunakan bahasa Sunda dalam komunikasi sederhana di lingkungan sekolah maupun sehari-hari. Selain itu, kosakata juga berperan dalam mendukung kemampuan anak dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Sunani et al., 2025)

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan di TK Calisa Rabbani dan TK Alphabet menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Sunda masih dilakukan melalui metode sederhana seperti pembiasaan, lagu, praktik langsung, dan penggunaan alat peraga sederhana. Sebagian besar anak lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari sehingga mengalami kesulitan memahami kosakata bahasa Sunda. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas sehingga kurang mampu menarik perhatian anak secara optimal.

Sejalan dengan penelitian Nugroho et al., (2025). Mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini mengharuskan materi disajikan secara menarik melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar anak. Hal ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Media audiovisual mampu menggabungkan elemen visual dan suara secara dinamis. Selain itu, media audiovisual dapat memberikan konteks yang lebih nyata untuk kosakata yang dipelajari, sehingga siswa

mudah menghubungkan dengan pengalamannya sehari-hari (Chumairoh & Fradana, 2025). Salah satu platform yang menyajikan berbagai fitur menarik ialah aplikasi Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media dalam bentuk video yang menyajikan audio dan visual. Canva memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya. Salah satu kelebihannya ialah memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Bagi siswa, media yang dibuat dengan Canva lebih mudah dipahami karena dapat memuat berbagai unsur seperti teks, gambar, video, animasi, audio, dan grafik sesuai kebutuhan. Pengguna dapat menyesuaikan berbagai elemen desain, seperti warna, ukuran, gambar, dan animasi sesuai kebutuhan (Miftahul Jannah et al., 2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa dalam mengakses serta menggunakan materi secara digital. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dan kreativitas dalam proses belajar. Dengan demikian, media audiovisual berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa (Fariha et al., 2025).

Penggunaan media audiovisual Canva berpotensi meningkatkan motivasi, perhatian, serta kemampuan berbahasa anak usia dini melalui penyajian informasi yang memadukan unsur visual dan auditori. Selain itu, Canva telah banyak dimanfaatkan sebagai platform pengembangan media pembelajaran karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung penyajian materi secara kreatif, menarik, dan mudah diakses oleh guru serta membantu guru mendapatkan inovasi baru dalam menyajikan materi pembelajaran (Nuriyanti et al., 2025). Meskipun berbagai penelitian telah mengungkapkan efektivitas media audiovisual berbasis Canva dalam pembelajaran anak usia dini, peneliti yang secara khusus mengembangkan media audiovisual berbasis Canva untuk pembelajaran kosakata bahasa Sunda anak usia dini.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran bahasa Sunda pada konteks PAUD umumnya belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan masih didominasi oleh media konvensional. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan memahami kosakata bahasa Sunda dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang disampaikan melalui media yang digunakan selama ini. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media audiovisual berbasis Canva yang mengintegrasikan gambar, animasi, narasi audio, dan kuis interaktif untuk mendukung optimalisasi kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini melalui pendekatan Educational Design Research (EDR). Pendekatan ini dapat mendukung pengembangan media berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan melalui proses validasi dan penyempurnaan secara sistematis. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audiovisual berbasis Canva yang layak dan efektif untuk mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). Model Reeves. Metode ini digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan melalui proses perancangan, pengembangan evaluasi, dan penyempurnaan secara sistematis (Reeves, 2015). Tahapan penelitian terdiri atas empat tahap yaitu: (1) identifikasi dan analisis masalah, (2) perancangan dan pengembangan prototipe media, (3) pengujian dan revisi produk secara berulang, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Calisa Rabbani, Kabupaten Ciamis dan melibatkan anak Kelompok B usia 5-6 tahun. Subjek penelitian terdiri atas guru, validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pedagogik, serta 15 anak kelompok B sebagai subjek uji coba produk. Tahapan pertama, **identifikasi dan analisis masalah**, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran bahasa Sunda, media yang digunakan, serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan media. Tahap kedua, **perancangan dan pengembangan prototipe media**, dilakukan dengan menyusun rancangan media audiovisual berbasis Canva

yang meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, pemilihan gambar, animasi audio, dan kuis interaktif. Materi yang dikembangkan berfokus pada kosakata anggota tubuh dalam bahasa Sunda yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya, prototipe media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva hingga menghasilkan produk awal yang siap divalidasi. Tahap ketiga, **pengujian dan revisi produk secara berulang**, dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik untuk memperoleh masukan terkait kualitas media yang dikembangkan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk hingga diperoleh media yang layak digunakan. Setelah keterpakaian dan efektivitas media dalam mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda. Tahap keempat, **refleksi**, dilakukan dengan menganalisis seluruh hasil pengembangan, validasi, dan uji coba untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta rekomendasi pengembangan media pada penelitian selanjutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, tes, dan angket. Wawancara dan observasi digunakan untuk memperoleh validasi ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, serta penilaian guru terhadap keterpakaian media. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan melalui kegiatan pre-test dan post-test. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, lembar penilaian guru, serta instrumen tes kosakata bahasa Sunda anak usia dini. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini disajikan dalam Tabel berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Efektivitas Media**

Aspek	Indikator
Kosakata Bahasa Sunda	Anak menyimak kosakata bahasa Sunda
	Anak menirukan kosakata bahasa Sunda
	Anak menyebutkan kembali kosakata bahasa Sunda

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Kualitas dan daya tarik media
2.	Teks	Keterbacaan teks
3.	Visual	Kesesuaian gambar dan warna
4.	Audio	Kejelasan dan kesesuaian audio

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian Isi
2.	Kelayakan Penyajian	Penyajian materi sistematis
3.	Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa sederhana dan tepat

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Pedagogik**

No.	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan elemen capaian pembelajaran Penyajian materi sesuai dengan karakteristik anak usia dini
2.	Strategi	Kesesuaian evaluasi dalam mengukur perkembangan anak
3.	Evaluasi	

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Guru**

No.	Pernyataan
1.	Media audiovisual berbasis Canva mudah digunakan dalam pembelajaran
2.	Tampilan media audiovisual berbasis Canva menarik perhatian anak
3.	Audio dan gambar dalam media membantu anak mengenal kosakata bahasa Sunda
4.	Materi kosakata bahasa Sunda sesuai dengan kebutuhan anak usia dini
5.	Media membantu anak mengucapkan kosakata bahasa Sunda dengan lebih baik

No.	Pernyataan
6.	Penggunaan media membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan
7.	Buku panduan penggunaan media mudah dipahami
8.	Langkah-langkah penggunaan media pada buku panduan jelas dan sistematis
9.	Media audiovisual berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Anak**

No.	Pernyataan
1.	Anak menunjukkan rasa tertarik saat melihat media audiovisual berbasis Canva
2.	Anak memperhatikan tayangan media hingga selesai
3.	Anak lebih mudah mengenal kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Sunda melalui media
4.	Gambar, audio, dan animasi pada media menarik perhatian anak
5.	Anak menunjukkan rasa senang selama kegiatan pembelajaran berlangsung

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan dari validator ahli yang digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, respons guru, respons anak, serta hasil pre-test dan post-test. Data hasil validasi para ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Skor penilaian dari masing-masing validator dihitung dalam bentuk persentase menggunakan persentase kelayakan, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kelayakan media.

Data respons guru dan respons anak dianalisis menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Jawaban yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan ketertarikan terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya untuk uji efektivitas media, peneliti menggunakan Uji N-gain. Perhitungan N-gain dilakukan dengan membandingkan skor sebelum menggunakan media (pre-test) dan sesudah menggunakan media (post-test). Perhitungan skor N-gain ternormalisasi menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ post - test - Skor\ pre - test)}{(Skor\ maksimum - Skor\ pre - test)} \times 100$$

Hasil skor *N-gain* kemudian diklasifikasikan ke dalam 3 (tiga) kategori yang disajikan pada berikut:

**Tabel 7. Kategori Penilaian**

Kategori	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Ristiyah et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Identifikasi dan Analisis Masalah

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pengenalan kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala. Guru mengenalkan kosakata melalui lagu, praktik langsung, pembiasaan, dan kegiatan circle time. Akan tetapi, sebagian besar anak lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sehingga mengalami kesulitan memahami kosakata bahasa Sunda. Selain itu, media yang digunakan masih sederhana berupa benda nyata, alat peraga, dan buku bergambar. Media tersebut belum mampu menarik perhatian anak secara maksimal sehingga kurang optimal. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui penggunaan media yang beragam, keterbatasan yang dimiliki siswa dalam menerima informasi dapat

diminimalkan, sekaligus memberikan rangsangan pada berbagai indera agar proses belajar menjadi lebih optimal (Pagarra H & Syawaludin, 2022)

Menurut Janati et al., (2023) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media audiovisual, karena media tersebut mampu membantu kerja panca indera dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami tulisan maupun kata yang disampaikan. Melalui media audiovisual seperti video, gambar, dan suara, anak lebih mudah memahami cerita atau materi yang disampaikan guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Risqi Amalia & Nisak Aulina, 2024). Penggunaan media audiovisual menjadi salah satu sarana pendukung dalam proses pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa menunjukkan antusiasme yang baik selama pengenalan bahasa Sunda berlangsung. Materi yang disajikan disesuaikan dengan konteks lingkungan siswa serta memuat nilai-nilai budaya. Hal ini dapat meningkatkan minat serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Yuliana et al., 2025).

### **Perencanaan dan Pengembangan Media**

Pada tahap perancangan dan pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Media audiovisual berbasis Canva dikembangkan untuk membantu anak mengenal kosakata anggota tubuh dalam bahasa Sunda melalui kombinasi gambar, teks, audio, dan animasi, dan kuis interaktif. Pemilihan materi anggota tubuh ini didasarkan pada prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengenalan konsep dari lingkungan yang paling dekat dengan diri anak. Kosakata anggota tubuh dipilih karena merupakan konsep konkret yang mudah diamati dan dikenali oleh anak sehingga dapat mendukung proses pemerolehan bahasa secara bertahap.

Adapun langkah-langkah penyusunan desain pengembangan media audiovisual berbasis Canva untuk mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda anak usia dini, terdapat beberapa komponen yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Gambar

Gambar merupakan elemen penting dalam media pembelajaran karena dapat membantu memvisualisasikan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Sunda. Penggunaan gambar yang jelas dan menarik memudahkan anak dalam mengenal dan memahami makna kosakata.

b. Teks

Teks berupa kata atau kalimat sederhana dalam bahasa Sunda digunakan untuk memperkuat pengenalan kosakata kata. Teks disusun dengan memperhatikan keterbacaan sehingga mudah dipahami oleh anak.

c. Audio

Audio dalam media ini berupa narasi pengucapan kosakata bahasa Sunda dibuat menggunakan Voice Over. Narasi yang dihasilkan kemudian diintegrasikan ke dalam media video melalui aplikasi Canva. Penggunaan audio ini bertujuan untuk membantu anak dalam menyimak serta menirukan pelafalan kosakata secara tepat. Selain itu, audio juga berfungsi untuk meningkatkan daya tarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

d. Animasi

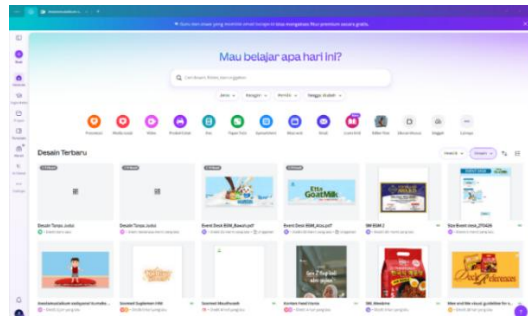
Animasi digunakan untuk menampilkan gerakan pada gambar agar lebih hidup dan menarik. animasi membantu anak dalam memahami materi secara lebih konkret serta mengurangi rasa bosan saat belajar.

e. Video

Video merupakan gabungan dari gambar, teks, audio, dan animasi yang disajikan secara utuh. Media video menunjukkan penyampaian kosakata bahasa Sunda secara lebih menarik dan interaktif sehingga mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai alat untuk membuat video pembelajaran. Canva dipilih karena menyediakan berbagai *template*, elemen gambar, animasi serta fitur audio

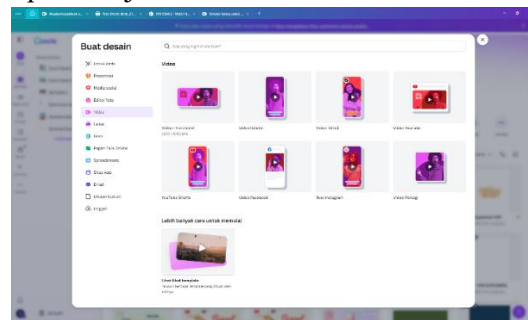
yang memudahkan dalam pembuatan media audiovisual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.



**Gambar 1. Halaman Awal Aplikasi Canva**

a. Langkah awal

Pembuatan video audiovisual berbasis Canva diawali dengan memilih template yang akan digunakan dalam proses pengembangan media. Selanjutnya, peneliti menentukan ukuran horizontal agar tampilan lebih optimal saat digunakan dalam pembelajaran



**Gambar 2. Pemilihan Ukuran Video**

b. Pemilihan Karakter

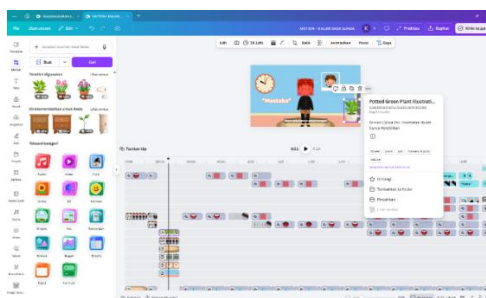
Pemilihan karakter animasi digunakan dalam media disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini serta merepresentasikan budaya Sunda. Penggunaan karakter animasi bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membangun kedekatan antar materi pembelajaran dengan pengalaman anak sehari-hari. Menurut Mayer, penggunaan ilustrasi yang relevan membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.



**Gambar 3. Pemilihan Karakter Animasi**

c. Pemilihan Properti

Selanjutnya, dilakukan pemilihan properti yang disesuaikan dengan kebutuhan agar tampilan video terlihat lebih lengkap, menarik, dan tidak terkesan kosong.



**Gambar 4. Pemilihan Properti**

d. Pemilihan *font*

Pemilihan *font* ini karena memiliki bentuk huruf yang sederhana, jelas, dan mudah dikenali oleh anak usia dini. Pemilihan *font* yang tepat penting untuk meningkatkan keterbacaan teks sehingga anak dapat lebih mudah mengenali kosakata yang ditampilkan. Selain itu, bentuk huruf yang menarik dapat membantu mempertahankan perhatian anak selama proses pembelajaran berlangsung.



**Gambar 5. Pemilihan Font**

e. Penggunaan Audio dan Voice Over

Audio dalam media disajikan melalui teknik voice over yang berisi pengucapan kosakata bahasa Sunda secara jelas dan sesuai kaidah pelafalan. Penggunaan voice over bertujuan memberikan contoh pengucapan yang benar sehingga anak dapat menyimak, menirukan, dan mengulang kembali kosakata yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme Skinner yang menekankan bahwa pengembangan bahasa terjadi melalui proses meniru, pengulangan dan penguatan (*reinforcement*) dari orang dewasa. Anak biasanya meniru kata-kata yang sering didengar. Apabila anak mendapatkan pujian atau respons positif, maka kemampuan berbahasa tersebut akan semakin kuat dan terus diulang (Arini et al., 2026).



**Gambar 6. Pengisian Voice Over**

f. Penggunaan animasi dan Kuis Interaktif

Animasi digunakan untuk meningkatkan daya tarik media dan membantu mempertahankan perhatian anak selama pembelajaran. Selain itu, media dilengkapi dengan kuis interaktif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir pengembangan berupa video pembelajaran berjudul “Diajar Ngeunaan Bagéan-Bagéan raga” yang berisi pengenalan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Sunda. Media disajikan melalui kombinasi

gambar, teks, audio, animasi, dan kuis interaktif yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini. Dalam proses pengembangan media, dirancang dengan mengacu pada teori pembelajaran multimedia Mayer (2002) yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual dan verbal dalam mendukung proses belajar. Media dirancang dengan menggabungkan gambar, animasi, dan narasi audio agar anak memperoleh informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Selain itu, penggunaan narasi suara dipilih dibandingkan teks yang panjang pada layar sesuai prinsip modalitas, sehingga dapat mengurangi beban kognitif visual dan membantu anak lebih fokus memahami kosakata bahasa Sunda yang dipelajari (Aryani et al., 2025). Oleh karena itu, media yang dikembangkan memadukan gambar, teks, suara, dan animasi agar anak dapat menerima informasi secara bersamaan sehingga memudahkan proses pemahaman dan pengingatan kosakata.

Selain mengacu pada teori pembelajaran multimedia Mayer, pengembangan ini didukung oleh Dual Coding dari Paivio yang menjelaskan bahwa informasi diproses melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal. Oleh karena itu, kombinasi gambar anggota tubuh dan narasi audio dalam media audiovisual berbasis Canva memungkinkan anak menerima informasi melalui kedua saluran tersebut secara simultan sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap kosakata bahasa Sunda (Susanti et al., 2025).

### **Validasi Ahli dan Revisi Produk**

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media audiovisual berbasis Canva sebelum diujicobakan kepada anak usia dini. Validasi melibatkan tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kualitas materi, serta kesesuaian media dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 90% dengan kategori layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan teks, kesesuaian gambar, warna dan kualitas audio. Meskipun demikian, validator memberikan masukan terkait pelafalan kosakata bahasa Sunda pada narasi yang masih kurang tepat karena menggunakan suara hasil *Artificial Intelligence* (AI). Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan mengganti audio yang semula menggunakan aplikasi ElevenLabs menjadi voice over yang direkam secara langsung sehingga pelafalan kosakata bahasa Sunda lebih sesuai dengan kaidah bahasa Sunda dan lebih mudah dipahami anak.

Selanjutnya, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan 78% dengan kategori layak Perbaikan. Validator menilai bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik anak usia dini, dan disusun secara sistematis. Namun, terdapat beberapa perbaikan pada penulisan kosakata bahasa Sunda yang belum sesuai dengan kaidah umum bahasa Sunda. Perbaikan dilakukan pada beberapa kosakata, seperti perubahan penulisan “Inkab” menjadi “Ingkab”, “Angkeng” menjadi “Angkéng”, dan “Sampean” dan “Sampéan”. Selain itu, pelafalan kosakata dalam narasi juga disesuaikan agar lebih tepat dan sesuai dengan penggunaan bahasa Sunda yang benar. Hasil validasi ahli pedagogik memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori layak. Validator menilai bahwa tujuan pembelajaran, strategi penyajian materi, dan evaluasi yang digunakan telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini serta capaian pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, media dinilai mampu mendukung kemampuan anak dalam menyimak, menirukan, dan menyebutkan kembali kosakata bahasa Sunda melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator, media audiovisual berbasis Canva dinyatakan layak untuk digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk, terutama pada aspek ketepatan pelafalan dan penulisan kosakata bahasa Sunda. Setelah proses direvisi dilakukan, media siap diujicobakan dalam mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda.

### **Uji Coba dan Efektivitas Media**

Setelah dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik, media audiovisual berbasis Canva diujicobakan kepada anak usia dini untuk mengetahui efektivitasnya dalam mengoptimalkan kosakata

bahasa Sunda. Uji coba dilakukan dalam dua tahap. Tahap I melibatkan 5 anak dan uji coba tahap II melibatkan 10 anak. Pada masing-masing, anak diberikan pre-test sebelum menggunakan media dan post-test setelah menggunakan media. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda dianalisis menggunakan N-Gain yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Pre-test Sebelum diterapkan Media (Uji coba tahap I)**

Nama Anak	Kosakata bahasa Sunda				Jumlah
	Memperhatikan video kosakata bahasa Sunda	Mendengarkan video kosakata bahasa Sunda	Menirukan 18 kosakata bahasa Sunda	Menyebutkan Kembali 18 kosakata bahasa Sunda	
A1	1	1	16	15	33
A2	1	1	15	15	32
A3	1	1	16	14	32
A4	1	1	15	14	31
A5	1	1	16	15	33
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>78</b>	<b>73</b>	<b>161</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>15,6</b>	<b>14,6</b>	<b>32,2</b>

**Tabel 9. Hasil Post-test Setelah diterapkan Media (Uji coba tahap I)**

Nama Anak	Kosakata bahasa Sunda				Jumlah
	Memperhatikan video kosakata bahasa Sunda	Mendengarkan video kosakata bahasa Sunda	Menirukan 18 kosakata bahasa Sunda	Menyebutkan Kembali 18 kosakata bahasa Sunda	
A1	1	1	18	18	38
A2	1	1	18	17	37
A3	1	1	17	18	37
A4	1	1	17	17	36
A5	1	1	17	18	37
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>87</b>	<b>88</b>	<b>185</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>17,4</b>	<b>17,6</b>	<b>37</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi data kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini pada tahap uji coba 1 terdapat pada tabel sebelum diterapkan media audiovisual berbasis Canva dan tabel setelah diterapkan media audiovisual berbasis Canva, dapat terlihat adanya peningkatan kosakata bahasa Sunda anak usia dini di TK Calisa Rabbani disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Sebelum dan Setelah diterapkan Media (Uji Coba tahap I)**

Subjek	N-Gain Score				kategori
	Pre-Test	Post-Test	Selisih	N-Gain Score	
A1	33	38	5	0,7	Tinggi
A2	32	37	5	0,7	Tinggi
A3	32	37	5	0,7	Tinggi
A4	31	36	5	0,7	Tinggi
A5	33	37	4	0,6	Sedang
<b>Rata-Rata</b>	<b>32,2</b>	<b>37,0</b>	<b>4,8</b>	<b>0,7</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil uji coba tahap I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda setelah penggunaan media audiovisual berbasis Canva. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh rata-rata

sebesar 0,7 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu membantu anak memahami dan mengingat kosakata bahasa Sunda yang dipelajari. Selanjutnya uji coba tahap ke dua disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 11. Hasil Pre-test Sebelum diterapkan Media (Uji Coba tahap II)**

Nama anak	Kosakata bahasa Sunda				Jumlah
	Memperhatikan video kosakata bahasa Sunda	Mendengarkan video kosakata bahasa Sunda	Menirukan 18 kosakata bahasa Sunda	Menyebutkan Kembali 18 kosakata bahasa Sunda	
A1	1	1	16	15	33
A2	1	1	16	14	32
A3	1	1	16	15	33
A4	1	1	16	16	34
A5	1	1	14	16	32
A6	1	1	14	16	32
A7	1	1	14	17	33
A8	1	1	16	16	34
A9	1	1	16	15	33
A10	1	1	15	16	33
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>153</b>	<b>156</b>	<b>329</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>15,3</b>	<b>15,6</b>	<b>32,9</b>

**Tabel 12. Hasil Post-test Sebelum diterapkan Media (Uji Coba tahap II)**

Nama anak	Kosakata bahasa Sunda				Jumlah
	Memperhatikan video kosakata bahasa Sunda	Mendengarkan video kosakata bahasa Sunda	Menirukan 18 kosakata bahasa Sunda	Menyebutkan Kembali 18 kosakata bahasa Sunda	
A1	1	1	18	18	38
A2	1	1	18	18	38
A3	1	1	17	18	37
A4	1	1	18	18	38
A5	1	1	18	18	38
A6	1	1	18	17	37
A7	1	1	18	18	38
A8	1	1	18	18	38
A9	1	1	18	18	38
A10	1	1	18	18	38
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>179</b>	<b>179</b>	<b>378</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>17,9</b>	<b>17,9</b>	<b>37,8</b>

Berdasarkan hasil pengumpulan data kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini yang tertera dalam tabel sebelum penggunaan media audiovisual berbasis Canva dan tabel setelah pelaksanaan uji coba kedua untuk media audiovisual berbasis Canva tersebut, terlihat adanya perkembangan jumlah kosakata bahasa Sunda anak usia dini di TK Calisa Rabbani, yang ditampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Sebelum dan Setelah diterapkan Media (Uji Coba tahap I)**

Subjek	<i>N-Gain Score</i>				kategori
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih	<i>N-Gain Score</i>	
A1	33	38	5	0,7	Tinggi

Subjek	<i>N-Gain Score</i>				kategori
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih	<i>N-Gain Score</i>	
A2	32	38	6	0,9	Tinggi
A3	33	37	4	0,6	Sedang
A4	34	38	4	0,6	Sedang
A5	32	38	6	0,9	Tinggi
A6	32	37	5	0,7	Tinggi
A7	33	38	5	0,7	Tinggi
A8	34	38	4	0,6	Sedang
A9	33	38	5	0,7	Tinggi
A10	33	38	5	0,7	Tinggi
<b>Rata-Rata</b>	<b>32,9</b>	<b>73,8</b>	<b>40,9</b>	<b>0,7</b>	<b>Tinggi</b>

Pada uji coba ke II, media kembali diterapkan kepada 10 anak dengan prosedur yang sama. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7 yang juga berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda secara konsisten pada jumlah subjek yang lebih banyak.

Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda pada kedua tahap uji coba menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis Canva efektif digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media didukung oleh penggunaan gambar, teks, narasi suara, animasi, dan kuis interaktif yang membantu anak memahami makna kosakata secara lebih konkret sehingga memudahkan proses penyimpanan informasi dalam memori. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang menjelaskan bahwa kombinasi pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal (Aryani et al., 2025). Selain itu, teori dual coding Paivio menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui gambar dan kata-kata diproses melalui dua sistem representasi yang berbeda sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak terhadap materi yang dipelajari (Susanti et al., 2025). Dari perspektif behaviorisme Skinner, penggunaan narasi suara dan kuis interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk meniru, mengulang, dan memperkuat penguasaan kosakata melalui proses pengulangan dan penguatan (*reinforcement*).

Dengan demikian, uji coba tahap I dan tahap II menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis Canva efektif digunakan untuk mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda anak usia dini. Penggunaan media audiovisual berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar anak, yang terlihat antusiasme mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, media tersebut juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki anak. Kehadiran fitur kuis dalam media pembelajaran turut mendorong keterlibatan aktif anak serta membantu siswa mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Puspitasari et al., 2025).

### **Refleksi dan Keterbatasan Penelitian**

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keseluruhan proses pengembangan media audiovisual berbasis Canva serta menelaah hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memperoleh kategori layak berdasarkan penelitian ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda anak usia dini yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis Canva memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Sunda anak yang lebih menarik dan bermakna. Keberhasilan media dalam mengoptimalkan kosakata bahasa Sunda dipengaruhi oleh integrasi unsur visual, audio, animasi, dan kuis interaktif yang mampu menarik perhatian anak selama proses pembelajaran. Penyajian materi mampu menarik perhatian anak selama proses pembelajaran. Penyajian materi melalui gambar yang konkret dan narasi audio membantu anak memahami makna kosakata serta menirukan pelafalan yang benar. Selain itu, kuis interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk

mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari sehingga dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman anak terhadap materi.

Dengan demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, materi yang dikembangkan hanya mencakup kosakata anggota tubuh dalam bahasa Sunda sehingga belum mewakili cakupan kosakata bahasa Sunda secara lebih luas. Kedua, jumlah subjek penelitian masih terbatas pada 15 anak usia 5-6 tahun sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih besar. Ketiga, media yang dikembangkan masih berupa video audiovisual yang digunakan secara terbatas dalam pembelajaran dan belum terintegrasi dengan fitur interaktif berbasis aplikasi yang memungkinkan anak berinteraksi secara mandiri. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media audiovisual berbasis Canva pada tema kosakata bahasa Sunda lainnya, seperti nama hewan, benda di lingkungan sekitar, profesi, maupun budaya Sunda. Selain itu, penelitian berikutnya dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih luas dan mengembangkan media yang lebih interaktif agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi anak usia dini.

## KESIMPULAN

Pengembangan media audiovisual berbasis Canva melalui tahapan Educational Design Research (EDR) menghasilkan media yang layak digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Sunda anak usia dini. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan, sedangkan hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Sunda anak dengan nilai N-Gain pada kategori tinggi. Media yang dikembangkan mengintegrasikan gambar, animasi, narasi, suara, dan kuis interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Sunda. Penggunaan berbagai unsur tersebut membantu anak mengenal, memahami, dan mengingat kosakata dengan lebih baik sesuai karakteristik belajar anak usia dini. Hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru PAUD dalam mengenalkan bahasa Sunda secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini masih terbatas pada materi kosakata anggota tubuh dan jumlah subjek yang relatif terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pada tema kosakata bahasa Sunda lainnya serta mengujinya pada jumlah peserta didik yang lebih luas sehingga diperoleh gambaran efektivitas media yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arini, D., Yahya, A. M., Amelia, N., Yulianda, N. D., & Sariah. (2026). Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Al Khalifah di Desa Semayap Kecamatan Pulau Laut Utara Kabupaten Kotabaru. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(1).
- Aryani, N., Lestari, A., Jambi, U., & Jambi, K. M. (2025). *Menerapkan Teori Multimedia Learning untuk*. 3(12).
- Astuti Eny. (2022). Dampak Pemerolehan Bahasa Anak dalam Berbicara terhadap Peran Lingkungan. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(1), 87–96.
- Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N. (2025). CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan Berfungsi sebagai Elemen Utama dalam Membentuk Manusia. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8(2), 955–966.
- Fariha, A., Solihah, A., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 120–128. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Janati, W. R., Rahayu, A., & Wijayanti, D. (2023). Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.62385/ijles.v1i1.3>

- 1088 *Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Canva untuk Mengoptimalkan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini – Salsabila Shofa Adra, Taopik Rahman, Dwi Alia*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12268>
- Jannah, R., & Depalina, S. (2025). Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini dalam Konteks Multi Bahasa. *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(5). <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2100>
- Jubaedah, E., & Indriyanti, Y. (2022). Penerapan Metode Total Physical Response (TPR) untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Sunda AUD Kelompok B *The Application of Total Physical Response (TPR) Method to Improve the Ability of the Sundanese Aud Group B At Tk. c*, 1–8.
- Lestari, E., Setyanto, S. R., & Mahanani, E. N. (2025). Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pelestarian Bahasa Daerah bagi Anak Usia Dini. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.60155/mentari.v5i1.638>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., Firdaussi, F. N., & Zulfa, A. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117–143. <https://doi.org/10.63577/kum.v2i2.95>
- Nuriyanti, L., Sudi Prayitno, Gunawan, & Rahnawati. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(2), 260–272. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.8459>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purba, K. S., Sakka', T. T., Beni, Limbong, T., & Patandung, T. S. (2026). *Integrasi Teologi Kristen dalam Pendidikan Anak Usia Dini : Landasan Teologis dan Implikasinya bagi Pembentukan Karakter Anak*. 3(12), 1817–1829.
- Puspitasari, F., Jazariyah, & Maulidya Ulfah. (2025). Inovasi dalam Pembelajaran: Pengembangan Media Vocal Games Digital untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal. *Asghar : Journal of Children Studies*, 5(2), 112–125. <https://doi.org/10.28918/asghar.v5i2.12367>
- Reeves, T. C. (2015). Educational Design Research: Signs of progress. *Australasian Journal of Educational Technology*, 31(5), 613–620. <https://doi.org/10.14742/ajet.2902>
- Risqi Amalia, D., & Nisak Aulina, C. (2024). Peningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar melalui Metode Bercerita dengan Media Audio Visual. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 431–447.
- Ristiyah, A. Z., Dewi, A. S., & Mubarak, M. K. (2023). Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Respon dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5096>
- Sunani, S. A. R., Utoyo, S., Jamin, N. S., Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Pendidikan, F. I., & Gorontalo, U. N. (2025). *Pengaruh Higher Order Thinking Skills (Hots) terhadap Penguasaan Kosakata pada Anak Usia 5-6*. 05(1), 59–73.
- Susanti, D., Kristiana, D., & Rusdiani, N. I. (2025). Dual Coding Method to Stimulate Memory in Early Childhood. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 10(2), 127–144. <https://doi.org/10.24269/jin.v10i2.9902>
- Yuliana, Y., Hidayat, S., & Hatima, Y. (2025). Analisis Penggunaan Media Audio Visual melalui Proyektor dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Sunda di Kelas V B SDN Sirihlor. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1597–1617. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.7219>