

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh implementasi video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan ngawih pupuh Sunda anak usia dini. Berdasarkan temuan ngawih pupuh Sunda anak usia dini masih kurang. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan anak, metode pembelajaran yang kurang menarik, dan kurangnya media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Mix Method* dengan desain penelitian *Exploratory Sequential Desain*. Subjek penelitian adalah anak usia dini (5-6 tahun) di TKIT Hj. Siti Mariam. Pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif dengan rumus rata-rata dan presentase, kemudian dirumuskan dengan menggunakan kategori efektivitas dan diolah dengan statistika diferensial menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* efektif meningkatkan kemampuan ngawih pupuh Sunda anak usia dini. Seluruh subjek penelitian (10 anak) mengalami peningkatan setelah pemanfaatan media ini. Hasil *pretest* yaitu 40% belum berkembang, 30% mulai berkembang, dan 30% berkembang sesuai harapan. Hasil *posttest* yaitu 50% berkembang sangat baik, 50% berkembang sesuai harapan, statistik menunjukkan pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* dengan peningkatan kemampuan ngawih pupuh Sunda. Namun terdapat kendala dalam media ini, yaitu anak terlalu antusias saat pertama kali mengguankannya. Sehingga mereka bermain dengan alat-alat yang digunakan.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Ngawih Pupuh Sunda, Video Interaktif *Canva*;