

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT*
TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK**

Anisa Chairumil Ulya¹, Zulminiati²

¹Universitas Negeri Padang

²Universitas Negeri Padang

Email: ¹chairumilulyaa@gmail.com, ²zulminiati@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media *power point* terhadap kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Teknik penilaian adalah dengan pemberian skor terhadap pencapaian anak sesuai dengan indikator pada instrumen penelitian. Sebelum melakukan penelitian dilakukan uji validitas instrumen yaitu dengan meminta bantuan kepada dosen ahli dibidang matematika Anak Usia Dini dan pengujian instrumen penelitian agar diperoleh hasil yang valid dan instrumen dapat digunakan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk menguji apakah data tersebut homogen. Langkah selanjutnya adalah mengukur apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media *power point* terhadap kemampuan matematika anak, maka dilakukan uji hipotesis dan uji effect size. Uji hipotesis diperoleh nilai Sig sebesar 0,002 yang berarti nilai signifikan atau berpengaruh, dan uji *effect size* diperoleh nilai 1,27 yang berarti memiliki pengaruh yang kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* efektif terhadap kemampuan matematika anak.

Kata Kunci: power point, kemampuan matematika anak

ABSTRACT

This study aims to find out how effective the use of power point media is on children's mathematical abilities at Aisyiyah 14 Padang Kindergarten. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The assessment technique is by scoring the child's achievement according to the indicators on the research instrument. Before conducting the research, the instrument validity test was conducted by asking for help from expert lecturers in the field of Early Childhood Mathematics and testing research instruments in order to obtain valid results and the instrument could be used. Data analysis technique uses normality test to determine whether the data is normally distributed and homogeneity test to test whether the data is homogeneous. The next step is to measure whether there is a significant effect of using power point media on children's mathematical abilities, then hypothesis testing and effect size testing are carried out. The hypothesis test obtained a Sig value of 0.002 which means a significant or influential value, and the effect size test obtained a value of 1.27 which means it has a strong influence. Thus it can be concluded that the use of power point media is effective on children's mathematical abilities.

Keywords: power point, children's math ability

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada tahap awal masa pertumbuhan dan perkembangan,

dengan karakteristik yang unik dan berbeda satu sama lain. Menurut Novan, dkk (2016: 32) usia dini merupakan usia yang memegang peranan dalam

menentukan dan membentuk karakter serta kepribadian anak, usia dimana seorang anak mengalami pertumbuhan dan berkembang dengan cepat. Menurut Khairi (2018) karakteristik anak usia dini yaitu: anak bersifat unik, anak bersifat egosentris, anak aktif dan energik, anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, dan daya perhatian yang pendek.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya dilakukan dengan memberikan stimulasi pada anak usia dini agar anak siap untuk melanjutkan pendidikannya. Menurut Juniati (2020), pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting bagi anak dan harus ditangani dengan baik sejak usia dini. Salah satu tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, sehingga dapat digunakan sebagai bekal untuk hidup dan berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Umar (2019), aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek agama dan moral, aspek fisik, aspek kognitif, aspek kebahasaan, aspek sosial emosional. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada masa kanak-kanak adalah aspek kognitif. Kognitif adalah kemampuan individu untuk

memikirkan atau mengevaluasi suatu peristiwa dan peristiwa yang terjadi. Menurut Aisyah (2012:45), kognitif adalah suatu proses yang terjadi di dalam otak ketika seseorang berpikir atau memproses informasi. Kemampuan kognitif ini sangat penting dalam perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Salah satu aspek untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan mengoptimalkan kemampuan matematika pada anak. Menurut Piaget & Barbel (2010), anak usia prasekolah berusia 4 sampai 6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional, sering mengenal matematika seperti: bilangan, pengurutan atau seriasi, mengklasifikasi, jarak, pola, serta pengukuran. Matematika adalah pengetahuan dasar yang harus ditanamkan sejak dini. Menurut Jamaris (dalam Utoyo & Irvin, 2017: 2) mengatakan bahwa kemampuan matematika merupakan kemampuan seseorang diperoleh melalui berbagai proses dan bukan penguasaan secara tiba-tiba, dimana kemampuan matematika individu berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan individu tersebut dan kemampuan matematika anak perlu dikembangkan dengan

berbagai proses yang mampu memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan matematika yang optimal. Kemampuan anak dalam matematika akan membantu mengembangkan aspek perkembangan lain, serta kemampuan anak dalam menyelesaikan berbagai masalah sederhana yang dihadapinya. Menurut Sumardi (2017: 112) kemampuan matematika sangat berpengaruh terhadap suatu proses berfikir seorang anak pada seluruh perkembangan anak tersebut. Kemampuan matematika dapat diterapkan dalam bentuk konsep pemecahan masalah seperti mengurutkan. Menurut Tari (2020), mengurutkan merupakan kemampuan membandingkan ukuran atau kualitas suatu benda yang lebih dari dua dan cara menyusunnya dari yang terpendek hingga yang terpanjang. Sedangkan menurut Nugraha (2016) mengurutkan adalah kemampuan yang dikuasai oleh seseorang ketika menyusun dan menghitung suatu obyek secara berurutan hanya satu kali sehingga terdapatlah suatu proses yang beraturan. Menurut Utoyo (2017), kemampuan mengurutkan ini menyangkut kemampuan mengurutkan dua objek atau lebih dalam urutan tertentu, seperti:

besar ke kecil, panjang ke pendek, tinggi ke rendah, dan banyak ke sedikit.

Berdasarkan pengamatan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang, sebagian besar anak masih kesulitan dalam matematika, seperti: anak tidak mampu mengurutkan benda berdasarkan besar ke kecil, anak belum mampu mengurutkan benda berdasarkan panjang ke pendek, anak tidak mampu mengurutkan benda berdasarkan tinggi ke rendah, serta anak tidak mampu mengurutkan benda berdasarkan banyak ke sedikit. Berdasarkan pengamatan peneliti dari permasalahan yang dialami anak tersebut, maka yang menjadi penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan, sehingga dengan hal tersebut suasana belajar menjadi kurang kondusif, dan secara umum, kecenderungan guru untuk menggunakan metode pengajaran yang monoton dan tidak serius membuat pelajaran matematika menjadi membosankan. Berdasarkan pengamatan juga ditemukan bahwa belum ada yang menggunakan media *power point* dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang.

Permasalahan yang sama juga dijelaskan peneliti sebelumnya terkait dengan kemampuan matematika yaitu: Akhmad (2019) ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan matematika, diantaranya anak belum bisa dalam mengurutkan bilangan, dimana hal itu terjadi karena kekurangan kemampuan pendidik menciptakan suasana ketika belajar, dan dikarenakan media pembelajaran yang tidak mendukung. Tari (2020) menyatakan berbagai permasalahan diantaranya anak masih kesulitan dalam menghitung, mengenal angka-angka, pengurutan angka, dan memilah angka.

Peran pendidik sangat penting dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu strategi yang dapat digunakan pendidik untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah melalui aktivitas bermain sambil belajar. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri, dan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini. Menurut Yulsofriend (2013) bermain merupakan suatu media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain merupakan sesuatu aktivitas yang

dilakukan anak dengan penuh kebebasan tanpa tekanan dari pihak lain. Adapun salah satu pembelajaran dengan bermain untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Efektifnya penggunaan media sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan anak seharusnya menjadi jawaban baru yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Media adalah suatu yang dapat mentransfer informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Menurut Khadijah (2016), media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim informasi kepada penerima informasi sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kesukaan anak usia dini sedemikian rupa bahwa proses belajar itu terjadi.

Sesuai dengan beberapa temuan peneliti bahwa ada satu media yang efektif digunakan dalam pengembangan matematika anak adalah media *power point*. Media *Power Point* merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam menyusun materi penyajian bentuk *slide* yang bagus dan menarik, sehingga dengan hal tersebut memudahkan seseorang untuk

menyampaikan informasi kepada orang lain. Menurut Suprarti dan Endang (2016) media *power point* adalah suatu media untuk merancang penyajian materi dengan fasilitas yang ada dan dapat digunakan untuk membuat media dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Rusman, dkk (2013: 301) *power point* adalah program yang dipersiapkan khusus untuk tampilan multimedia yang unik dan menarik, yang sederhana dalam membuatnya, yang sederhana dalam menggunakannya, dan relatif murah. Adapun manfaat *power point* menurut Arsyad (2014) yaitu: 1) materi dalam pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, 2) lebih efisien dan efektif ketika menyampaikan pembelajaran, serta 3) materi pembelajaran akan diberikan secara komprehensif, ringkas dan tepat waktu melalui poin-poin dokumen.

Pembelajaran menggunakan media *power point* dapat dilakukan dalam pengembangan kemampuan matematika anak usia dini. Penggunaan media *power point* dapat menimbulkan suasana yang senang bagi anak ketika proses pembelajaran. Menurut Muhroghibi yang dikutip Mulyawan (dalam Maryatun, 2015) *microsoft power point* memiliki beberapa

keunggulan dalam pembelajaran yaitu: 1) penyajian *microsoft power point* menarik dimana terdapat permainan warna, huruf, dan animasi-animasi, 2) amanat informasi visual mudah dipahami anak, 3) guru tidak perlu banyak menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan, 4) bisa dibuat banyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat digunakan berkali-kali, dan 5) lebih mudah untuk memindahkan karena bisa disimpan bentuk format data optic/magnetik (CD, *flasdisk*) sehingga sangat nyaman dibawa kemana-mana.

Teori diatas menyatakan media *power point* cocok dan efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan matematika anak. Penelitian terkait media *power point* efektif terhadap pengembangan kemampuan matematika pada anak juga pernah dilakukan oleh Indriani (2021) bahwa media pembelajaran *power point* efektif terhadap kemampuan matematika permulaan seperti mengurutkan, membilang, dan mencocokkan pada anak usia 5-6 tahun. Pengenalan media *power point* dalam pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kemampuan matematika anak yaitu mengenalkan konsep mengurutkan, meliputi besar ke kecil, panjang ke

pendek, tinggi ke rendah, dan banyak ke sedikit.

Hasil penelitian sebelumnya menjaadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Meskipun media ini masih jarang digunakan oleh guru di TK, namun peneliti yakin bahwa media ini sangat efektif dan dapat menarik minat anak dalam belajar, termasuk pembelajaran matematika. Penggunaan media *power point* dalam pengembangan matematika anak akan di rancang dengan menarik. Aktivitas dan tugas pada *power point* dirancang sesuai dengan indikator pengembangan matematika anak. Pembelajaran matematika menggunakan media *power point* akan memberikan kesempatan yang luas bagi anak terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Keefektifan media *power point* untuk pembelajaran anak usia dini menjadi ketertarikan bagi peneliti dalam melakukan kajian yang bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di TK Aisyiyah 14 Padang.

Berdasarkan teori mengenai efektifnya media *power point* dalam pembelajaran anak termasuk pembelajaran matematika serta permasalahan yang peneliti temukan di TK Aisyiyah 14 Padang, maka peneliti

tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Kemampuan Matematika Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif dengan desain *quasy experiment*. Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan matematika anak dengan menggunakan media *power point*. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang. Populasi penelitian yaitu semua anak di TK Aisyiyah 14 Padang yang berjumlah 74 orang anak, dan sampel penelitian yaitu kelas B3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 15 anak serta kelas B1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 15 anak dengan teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu menggunakan *cluster sampling*. Teknik penilaian adalah dengan pemberian skor terhadap pencapaian anak sesuai dengan indikator pada instrumen penelitian.

Teknik dalam mengumpulkan data yang digunakan peneliti yaitu bentuk tes yang terdiri dari 8 item pernyataan. 8 Item pernyataan tersebut

digunakan dalam mengukur kemampuan matematika anak dengan menggunakan media *power point*

Teknik analisis data menggunakan SPSS 15.0 untuk melakukan beberapa tahap uji yaitu yang pertama uji normalitas untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, yang kedua uji homogenitas untuk menguji apakah data tersebut homogen, yang ketiga uji hipotesis, dan yang keempat uji *effect size* yang berguna untuk mengetahui taraf signifikan (pengaruh) penggunaan media *power point* terhadap kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu yang pertama melakukan tahap persiapan, yang kedua melakukan tahap pelaksanaan, dan yang ketiga melakukan tahap penyelesaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan yang terdiri dari 5 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 5 kali pertemuan di kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan oleh peneliti menggunakan media *power point*, sedangkan di kelas eksperimen dilakukan oleh guru menggunakan video. Hasil

penelitian mengenai efektivitas penggunaan media *power point* terhadap kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang, hasilnya dapat diketahui dari analisis data dibawah ini:

Tabel 1.

Perbandingan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) Kelas B3 Eksperimen dan Kelas B1 Kontrol

Kelas B3 Eksperimen				Kelas B1 Kontrol			
Na ma	Tes Awal	Tes Akhir	Seli sih	Nam a	Tes Awal	Tes Akhir	Seli sih
S	24	27	3	F	25	28	3
A	17	29	12	F	19	27	8
A	22	25	3	K	21	26	5
A	23	30	7	R	23	27	4
A	18	29	11	M	19	27	8
F	22	28	6	V	22	25	3
G	21	29	8	R	21	26	5
M	22	27	5	K	23	25	2
K	21	28	7	I	22	25	3
N	19	30	11	M	19	25	6
R	21	29	8	A	20	24	4
R	18	28	10	A	18	23	5
S	24	28	4	Z	24	26	2
S	20	30	10	A	21	25	4
S	21	30	9	I	20	25	5
Tota l	313	427	114	Total	317	384	67
Rata -rata	20,87	28,47	7,60	Rata-rata	21,13	25,60	4,47

Berdasarkan tabel data perbandingan nilai tes awal dan tes akhir kelas B3 eksperimen dan kelas B1 kontrol diatas dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah melakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas B3 dan B1. Terdapat hasil yang baik pada kelas

B3 eksperimen dan kelas B1 kontrol setelah diberikan perlakuan, melainkan peningkatan terjadi lebih tinggi di kelas B3 eksperimen dengan penambahan skor 114 dengan *mean* 7,60. Sedangkan pada kelas B1 kontrol mengalami peningkatan 67 dengan *mean* 4,47.

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dilakukan normal, maka dilakukan uji normalitas. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas dapat diketahui pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
Uji Normalitas

	Kel as	Kolmogorov- Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Stat istic	df	Sig.	Stat istic	df	Si g.
hasil bela jar sisw a	Pre Test Eks peri men	,192	15	,144	,944	15	,4 40
	Post Test Eks peri men	,181	15	,200 (*)	,886	15	,0 59
	Pre Test Kon trol	,126	15	,200 (*)	,962	15	,7 34
	Post Test Kon trol	,211	15	,070	,939	15	,3 74

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan jumlah data (N) pada kelas

B3 eksperimen dan kelas B1 kontrol yang anak-anaknya berjumlah 15. Nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* di kelas B3 eksperimen pada tes awal adalah 0,144 dan pada tes akhir 0,200. Sedangkan nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* di kelas B1 kontrol pada tes awal adalah 0,200, dan pada tes akhir 0,070. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 yaitu data tidak normal. Berdasarkan data uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai yang signifikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil signifikan nilai tersebut > 0,05 sehingga dapat disimpulkan data di kelas B3 eksperimen dan kelas B1 kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.
Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,546	3	56	,213

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 15.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,213, karena nilai signifikannya

> dari 0,05, yakni $0,213 > 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Berikut hasil uji hipotesis data penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.
Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower
4,139	,051	3,489	28	,002	3,133	,898	1,294	4,973
		3,489	23,524	,002	3,133	,898	1,278	4,989

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikan (*sig*) di *levене's test of variance* yaitu sebesar 0,051. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar $0,051 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Adapun untuk uji-t menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,002. Selanjutnya berdasarkan pada tabel diatas diketahui nilai sig (2 tailed)

adalah sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara pembelajaran yang peneliti lakukan di kelas B3 eksperimen dengan menggunakan media *power point* dalam pembelajaran dengan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan video untuk pengembangan kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang.

Setelah dilakukannya uji hipotesis, untuk mengetahui besar pengaruh efektivitas penggunaan media *power point* terhadap kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang, selanjutnya melakukan uji *Effect Size*. Perhitungan *effect size* untuk mengukur tingkat efektif media *power point* terhadap kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang dilakukan dengan digunakan rumus *Cohen's* diperoleh nilai $d = 1,27$. Sesuai dengan kriteria pengukuran *effect size* bahwa nilai $d > 1$ tergolong pada kategori kuat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang.

Pembahasan dalam hasil penelitian

Melalui bagian pembahasan penelitian ini peneliti akan membahas hasil penelitian yang diperoleh. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media *power point* terhadap kemampuan matematika anak di TK Aisyiyah 14 Padang. Penelitian ini dilakukan pada kelas B usia 5 sampai 6 tahun yaitu terdiri dari kelas B3 sebagai kelas eksperimen, dan kelas B1 sebagai kelas kontrol. Pada saat pembelajaran di kelas B3 eksperimen memakai media *power point*, sedangkan di kelas B1 kontrol memakai video pada saat pembelajaran.

Langkah yang dilakukan pendidik ketika memakai media *power point* dalam pembelajaran yaitu dengan mengenalkan media *power point* sesuai tema, kemudian pendidik mengajarkan cara memakai media *power point* kepada anak, dan setelah itu pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam media *power point* seperti mengurutkan benda berdasarkan besar ke kecil, panjang ke pendek, tinggi ke rendah, dan banyak ke sedikit. Berdasarkan hasil perbandingan antara pembelajaran di kelas B3 eksperimen dan kelas B1 kontrol, bahwa terdapat

peningkatan kemampuan matematika yang lebih tinggi pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan memakai media *power point* yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan kelas B1 kontrol yang dilakukan oleh guru dengan memakai video pada saat pembelajaran. Meskipun terdapat kenaikan di masing-masing kelas akan tetapi terdapat kemajuan yang signifikan di kelas B3 eksperimen.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan bahwa pengukuran kemampuan matematika anak sesuai dengan instrumen penelitian yaitu di kelas kontrol diperoleh total skor *pre-test* 317 dan *post-test* 384 dengan total kenaikan skor 67 dengan rata-rata kenaikan skor 4,47 untuk pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan video. Sedangkan hasil skor di kelas eksperimen diperoleh total skor *pre-test* 313 dan *post-test* 427 dengan total kenaikan skor 114 dengan rata-rata kenaikan skor 7,60 untuk pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan media *power point*. Pada kedua kelas hasil penelitiannya sama-sama meningkat tetapi skor kelas B3 eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas B1 kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan matematika di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* sangat efektif untuk pengembangan kemampuan matematika anak usia dini.

Efektifnya media *power point* juga disampaikan oleh para ahli, seperti yang disampaikan Daryanto (2013) efektifnya *microsoft power point* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak yaitu: 1) penyampaian materi menarik karena adanya permainan tentang warna, huruf, animasi, dan lain sebagainya, 2) adanya animasi, yaitu animasi gambar atau foto, 3) untuk mengajak anak untuk mempelajari materi yang disajikan, 4) pesan informasi visual mudah dipahami anak, 5) pendidik tidak perlu menjelaskan materi yang disampaikan, dan 6) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat digunakan berkali-kali.

Menurut Jhoni Warmansyah (2018) media *power point* efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak yaitu melalui kegiatan membilang benda. Menurut Akaat (2016) media *power point* efektif digunakan dalam

mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan tema agama. Melalui media *power point* anak akan menemukan tugas-tugas yang menyenangkan karena pada setiap *slide power point* terdapat berbagai gambar-gambar, *effect*, dan animasi yang menarik yang ada di *power point* yang dapat mengembangkan kemampuan matematika anak.

Dari penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa penggunaan media *power point* efektif terhadap kemampuan matematika anak, dimana dapat diketahui dari perolehan nilai kemampuan matematika anak dikelas B3 eksperimen terdapat pengaruh dari pada kelas B1 kontrol yang menggunakan media video.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan analisis data penelitian yang dilakukan, maka disimpulkan data berdistribusi normal, data yang diperoleh bersifat homogen. Kemudian pada uji hipotesis yang dilakukan diperoleh nilai Sig. sebesar 0,002 yang berarti nilai signifikan atau berpengaruh dari perlakuan yang diberikan dalam penelitian, dan pada hasil perhitungan hasil uji *effect size* diperoleh nilai $d = 1,27$ yang berarti bahwa media *power*

point efektif digunakan dalam pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan matematika anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardy Wiyani, Novan & Barnawi. 2016. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Febrizalti, Tari, Saridewi. 2020. Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 4, No 3. Hal. 1840-1848. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/656>
- Hasjiandito, Akaat, Wulan, dkk. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 33 No. 1. Hal 7-12. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/7660/5342>
- Juniati, Winda, Nur Hazizah. 2020. Permainan *Sorting Color* dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika di Taman Kanak-kanak Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Golden Age, universitas Hamzanwadi*. Volume. 04, Nomor. 1. Hal. 143-151. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2187/1289>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI.
- Khairi, Husnuzziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. Vol. 2, No. 2. Hal 15-28. [https://www.academia.edu/44160328/KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DENGAN RENTANG USIA 0 6 TAHUN](https://www.academia.edu/44160328/KARAKTERISTIK_PERKEMBANGAN_ANAK_USIA_DINI_DENGAN_RENTANG_USIA_0_6_TAHUN)
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Volume 3. Nomor. 1. Hal 1-13. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/139/110>

- Nayazik Akhmad, Joko Suwignyo, Fara Meidika. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 9, No. 2. Hal. 160-171.
- Nugraha, Ali. (2016). Pengenalan Matematika melalui Permainan Kreatif bagi Anak Usia 5-6 Tahun. Jawa Barat: PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat.
- Nur Ardianti, Selvviana, Umar Sulaiman. (2019). *Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Nanaeke. 2(1): 52-65. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/download/52-65/6484>
- Piaget, & Barbel. (2010). Psikologi Anak. (Alih Bahasa: Miftahul Jannah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, Kurniawan, Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumardi, Lutfi Nur, dkk. (2017). Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Al-Hidayah Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis. *Jurnal Paud Agapedia*. Vol. 1 No. 1. Page 106-117. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/7164/4762>
- Suprapti, Endang. (2016). Peningkatan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini dengan Microsoft Powerpoint Ispring Pada Materi Pengenalan Konsep Bilangan. *Jurnal Pedagogi*. Volume 2 Nomor 1. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/download/27/24>
- Utoyo, Setiyo. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Utoyo, Setiyo, Irvin Novita Arifin. (2017). *Permainan Matematika Ku*. Gorontalo. Ideas Publishing.
- Warmansyah, Jhoni. (2018). Efektivitas Media Power Point Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung. *Jurnal International Conference on Education*.
- Yulsofyend. (2013). *Pembelajaran dengan Bermain Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.