

**PENGARUH MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF  
POHON ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG DI TAMAN KANAK-KANAK  
TUNAS MURNI BATU TABA  
AMPEK ANGKEK AGAM**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
MILA ROZA  
NIM. 19022097

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF POHON ANGKA  
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG DI TAMAN  
KANAK-KANAK TUNAS MURNI BATU TABA  
AMPEK ANGKEK AGAM**

Nama : Mila Roza  
NIM / BP : 19022097 / 2019  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2024

Disetujui Oleh

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd  
NIP. 19860416 200812 2 004

Pembimbing



Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19761008 200501 1 002

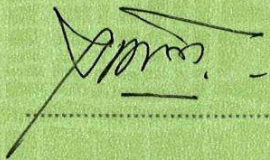
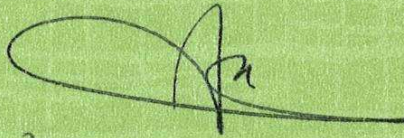

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam  
Nama : Mila Roza  
NIM / BP : 19022097 / 2019  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2024

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd	1. 
2. Anggota	Dra. Zulminiati, M.Pd	2. 
3. Anggota	Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mila Roza  
NIM / BP : 19022097 / 2019  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 31 Januari 2024  
Saya yang menyatakan



Mila Roza  
NIM. 19022097

## ABSTRAK

**Mila Roza. 2024. Pengaruh Media *Powerpoint* Interaktif Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media *powerpoint interaktif* pohon angka terhadap kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui data pengaruh media *powerpoint interaktif* pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *pre-experimental design (one group pretest-posttest design)*. Dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 16 anak menunjukkan adanya peningkatan besaran rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

Hal ini dapat dilihat pada data *pretest* memperoleh nilai rata-rata 194 dan standar deviasi 2,729. Sedangkan pada data *posttest* memperoleh nilai rata-rata 293 dan standar deviasi 3,156. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berdasarkan *paired sampel t test*, diketahui  $\text{sig.n (2-tailed)}$  bernilai 0,000. Oleh karena itu nilai  $0,000 \leq 0,05$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian mengatakan bahwa terdapat pengaruh media *powerpoint interaktif* pohon angka terhadap kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam.

**Kata kunci:** Kemampuan Berhitung, Pohon Angka, *Powerpoint*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Tanpa pertolongan-Nya tentunya saya tidak akan sanggup menyelesaikannya dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafaatnya di akhirat nanti.

Serta karena rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan Judul “Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam”. Dalam penulisan skripsi ini peneliti juga ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan dan dukungannya bapak Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd yang telah sabar dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zulminiati, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan kritikan dan saran yang sangat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran yang sangat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku ketua Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP) yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
6. Kedua orang tua penulis Bapak Rusli (Alm) dan ibu Zulfia orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a dan dukungan mama saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. Love you more more more.
7. Kepada cinta kasih ketiga saudara-saudara saya. Khaira Nur Aliza, Nur Azila, Muhammad Sabri, kepada ipar saya Fernando Satria. Terima kasih atas segala do'a, usaha, motivasi yang telah diberikan kepada adik bungsu ini. Tidak lupa buat Ponakan tersayang Viora Alesha Shabira dan Rayyan Gibran, Nelliceya Aqila Saiele terimakasih untuk tawa dan canda penghilang letih.

8. Kepada tuan pemilik NIM 18089129 yang telah kebersamai penulis selama proses penyusunan dan pengerjaan skripsi dalam kondisi apapun. Terima kasih selalu menjadi penenang bagi penulis, meluangkan baik waktu, pikiran, maupun materi kepada penulis, terima kasih telah menjadi support system terbaik serta telah menjadi sosok rumah yang selama ini dicari.
9. Kepada teman-teman saya Khaira, Acha, Neza, Vita, Nila, Ajijah, Sanah yang telah mendukung dan memberikan saya semangat untuk tetap mengerjakan skripsi saya.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti akan menjadi amal shaleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangannya. Oleh Karena itu, peneliti mengharapkan masukan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 31 Januari 2024

Peneliti,

Mila Roza.

NIM. 19022097 / 2019



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Asumsi Penelitian .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Kemampuan Berhitung .....	8
2. Media Pembelajaran .....	17
3. Multimedia .....	28
4. Media Powerpoint Interaktif .....	35
5. Pohon Angka .....	39
B. Langkah-langkah bermain dengan media powerpoint interaktif pohon angka .....	42
C. Penelitian Relevan.....	44
D. Hipotesis.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Populasi dan Sampel .....	51
C. Variabel dan Data.....	53
D. Instrumen dan Pegembangannya.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	64
F. Teknik Analisis Data.....	65
G. Prosedur Penelitian.....	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Deskripsi Penelitian .....	69
B. Deskripsi Data.....	71
C. Data Statistik .....	76
D. Analisis Data .....	81
F. Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	50
Tabel 2. Langkah-langkah Media Powerpoint Interaktif Pohon Angka .....	50
Tabel 3. Populasi anak di TK Tunas Murni Batu Taba.....	52
Tabel 4. Sampel penelitian.....	53
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen kemampuan berhitung .....	56
Tabel 6. Instrumen Penilaian .....	57
Tabel 7. Rubik penilaian kemampuan berhitung .....	58
Tabel 8. Data Validitas Instrumen Penelitian .....	61
Tabel 9. Validator Instrumen Penelitian .....	62
Tabel 10. Perbandingan Nilai $r_{tabel}$ dan $r_{hitung}$ .....	62
Tabel 11. Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan SPSS 25.....	63
Tabel 12. Kategori Jenjang Frekuensi Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun .....	75
Tabel 13. Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam .....	77
Tabel 14. Nilai Statistik dan Frekuensi Pre-test.....	78
Tabel 15. Hasil Post-Test Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek .....	79
Tabel 16. Nilai Statistik dan Frekuensi Post-test .....	80
Tabel 17. Output Uji Normalitas.....	81
Tabel 18. Output Uji Homogenitas .....	83
Tabel 19. Output Uji Hipotesis .....	84
Tabel 20. Paired Sampel T Test .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Menu Hyperlink dan Action Setting .....	38
Gambar 2. Gambar menu trigger .....	39
Gambar 3. Menu powerpoint interaktif pohon angka .....	42
Gambar 4. Mengurutkan angka dari yang terkecil hingga yang terbesar.....	42
Gambar 5. Mengurutkan angka dari yang terbesar hingga yang terkecil.....	43
Gambar 6. Menghubungkan jumlah benda dengan angka .....	43
Gambar 7. menentukan jumlah benda yang lebih banyak .....	43
Gambar 8. menentukan jumlah benda yang lebih sedikit .....	44
Gambar 9. Menjumlahkan benda .....	44
Gambar 10. Buah Jeruk.....	72
Gambar 11. Buah Apel .....	72
Gambar 12. Buah Jambu Air .....	73
Gambar 13. Buah Jambu Biji.....	73
Gambar 14. Buah Mangga .....	74
.Gambar 15 Menyapa anak-anak ( Foto : Rina 11 September 2023).....	121
Gambar 16. Anak memainkan media powerpoint interaktif pohon angka .....	121
Gambar 17. Menjelaskan materi yang ada pada LKA .....	122
Gambar 18. Anak mengerjakan lembaran LKA untuk mengetahui sampai mana kemampuan berhitung anak (Wina 2 Oktober 2023).....	122
Gambar 19. Memperkenalkan media powerpoint interaktif pohon angka.....	123
Gambar 20. Anak mencobakan media powerpoint interaktif pohon angka.....	123
Gambar 21. Guru memulai kegiatan hari ini ( Foto : Wina 7 Oktober 2023).....	124
Gambar 22. Anak menggunakan media Powerpoint interaktif pohon angka .....	124
Gambar 23. Guru menjelaskan materi hari ini ( Foto : Wina 10 Oktober 2023) .....	125
Gambar 24. Anak mencobakan media Powerpoint interaktif pohon angka.....	125
Gambar 25. Guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini .....	126
Gambar 26. Anak berhitung menggunakan LKA .....	126

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen.....	96
Lampiran 2. Instrumen Penilaian.....	97
Lampiran 3. Rubik Penilaian .....	98
Lampiran 4. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Validasi Item.....	100
Lampiran 5. Tabel Hasil Perhitungan Uji Validasi Menggunakan SPSS 25 .....	101
Lampiran 6.. Tabel Hasil Analisi Instrument Kemampuan Berhitung Anak .....	102
Lampiran 7. Tabel Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	102
Lampiran 8.. Tabel Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran 9. Tabel Frekuensi Pre-test Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 10.. Tabel Frekuensi Post-test Kelas Eksperimen .....	103
Lampiran 11.. Tabel Uji Normalitas .....	104
Lampiran 12. Tabel Uji Homogenitas.....	104
Lampiran 13. Tabel Uji Hipotesis.....	104
Lampiran 14. RPPH Kelas Eksperimen .....	106

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini semakin berkembang pesat. Hal ini menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, supaya dengan majunya perkembangan tersebut bisa dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin bahkan berkembang menjadi lebih baik lagi. Sehingga pendidikan menjadi salah satu faktor terpenting dalam kemajuan suatu negara. Negara yang maju bisa kita ukur dengan pendidikan negara tersebut. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia terkhususnya untuk pendidikan anak usia dini sedang berkembang. Buktinya dibangun lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), serta membuat standar kompetensi untuk anak usia dini bahkan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini tersebut. Pendidikan anak usia dini adalah tempat bagi anak usia 0-6 tahun untuk mengembangkan fondasi dasar. Karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi yang akan menentukan pengembangan kualitas manusia selanjutnya.

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini melalui jalur formal dan merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenalkan pada anak usia dini. Maka perlu kita ciptakan situasi pendidikan yang kondusif yang mampu memberikan rasa aman, tentram, nyaman serta menyenangkan. Sehingga anak tidak merasa

takut dalam melakukan segala aktivitas untuk menunjang segala aspek yang dimiliki anak. Selain itu di Taman Kanak-Kanak proses kegiatan yang dilakukan yaitu dengan cara belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Yang mana kegiatan tersebut bisa menstimulasi segala aspek yang anak miliki, perkembangan anak tidak hanya ditekankan pada satu aspek saja, melainkan harus mencakup semuanya, aspek-aspek tersebut harus dikembangkan secara menyeluruh karena berkesinambungan.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pengembangan berhitung anak yang mengembangkan aspek kognitif anak karena kemampuan berhitung sangat erat sekali hubungannya dengan kemampuan kognitif anak. Berhitung merupakan salah satu pelajaran matematika yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maka perlu kita kenalkan sedini mungkin. Anak usia dini adalah anak yang memiliki masa yang sangat strategis untuk mengenal kemampuan berhitung karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Rasa ingin tahu yang sangat tinggi akan tersalurkan dengan baik apabila mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya.

Menurut (Jordan et al., 2016: 154) dalam (Foridiana et al., 2021, hal. 18) Seiring dengan perkembangan anak-anak dari mulai Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar awal tahap kemampuan berhitung anak lebih cepat berkembang karena mereka sudah mampu menghitung, mencocokkan bilangan dengan angka, serta mereka mampu menghitung lebih dari 10.

Berhitung menurut Lisa (2018, hal. 5) merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak seperti mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Menurut Sriningsih dalam Ira Zulkifli (2020, hal. 114) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini seperti kegiatan menyebut bilangan. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda yang konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun anak dapat menyebutkan sampai seratus.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Sebagian anak sudah mampu menyebutkan angka 1-20 namun ketika di minta untuk mencocokkan dengan simbol angka anak belum mampu untuk menunjukkan dengan benar. Masih terdapat anak yang sulit membedakan angka misalnya angka 2 terbalik dengan angka 5, angka 6 dengan angka 9. Pelaksanaan aktivitas kemampuan berhitung dapat dikembangkan dengan mengaplikasikannya kedalam berbagai bentuk yang menarik. Anak perlu diberikan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu peneliti mencoba berbagi ilmu kepada guru untuk melakukan kegiatan yang menarik yaitu kegiatan berhitung menggunakan



pohon angka interaktif yang diharapkan bisa menarik perhatian anak sehingga anak dapat belajar berhitung dengan menyenangkan. Menurut Malapata & Wijayaningsih (2019, hal. 284) pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung.

Untuk itu perlu adanya perubahan yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media yang menarik untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Salah satunya menggunakan media interaktif pohon angka. Media interaktif menurut Manurung (2021, hal. 3) merupakan media perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. Yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Media pohon angka menurut La-sule et al (2021, hal. 20) adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran ditaman kanak-kanak yang mana permainan edukasi tersebut bisa melatih berhitung anak-anak melalui permainan edukatif. Sedangkan menurut Nunik (2018) dalam Arisnaini (2023, hal. 360) media pohon angka sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan pengenalan Bilangan pada anak-anak, karena dalam media pohon bilangan mengandung banyak unsur belajar menarik perhatian anak dari gambar pohonnya untuk jumlah jawaban. Dengan ini anak lebih tertarik, bersemangat dan tidak mudah bosan, karena anak tidak hanya diam dan mendengarkan saja.

Dengan menggunakan media interaktif pohon angka ini anak akan berfikir bahkan bergerak sehingga membuat anak lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru serta lebih mudah untuk dimengerti oleh anak.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya penguasaan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran.
2. Sebagian anak di TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam tidak dapat menyebutkan angka 1-20
3. Sebagian anak di TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam tidak dapat mencocokkan angka dengan lambangnya
4. Kurangnya media untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah, untuk lebih memfokuskan permasalahan maka peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu :  
kurangnya media untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah serta batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut : “ apakah terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak ? ”

#### **E. Asumsi Penelitian**

Sesuai dengan masalah penelitian yang akan dibuktikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif pohon angka untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak .

#### **F. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *powerpoint* interaktif pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kajian teoritis pada ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini khususnya peningkatan kemampuan berhitung anak.

## 2. Manfaat Secara Praktis

### a. Bagi anak

- 1) Anak dapat mengetahui kemampuan berhitung.
- 2) Meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- 3) Memberikan suasana yang menyenangkan.

### b. Bagi guru

- 1) Mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
- 2) Memberikan pemahaman kepada guru terhadap teknologi dengan media powerpoint interaktif pohon angka.
- 3) Meningkatkan kreativitas guru terhadap kemampuan berhitung.

### c. Bagi peneliti

- 1) Meningkatkan kemampuan peneliti dengan penggunaan media powerpoint interaktif pohon angka dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai acuan penulis selanjutnya dalam melaksanakan proses penelitian.
- 3) Menambah wawasan dan ilmu peneliti selanjutnya.