

**EFEKTIFITAS MEDIA *POWER POINT* TERHADAP PENGEMBANGAN  
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI TAMAN  
KANAK-KANAK ASSYOFA PADANG**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh**

**JHONI WARMANSYAH  
NIM: 2010/18114**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

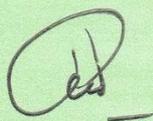
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Efektifitas Media *Power Point* Terhadap Pengembangan  
Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Taman Kanak-  
kanak Assyofa Padang  
Nama : Jhoni Warmansyah  
NIM : 2010/ 18114  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

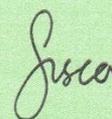
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Drs. Indra Jaya, M. Pd  
NIP. 196850505 198203 1 005

Pembimbing II,



Rismareni Pransiska, M. Pd  
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

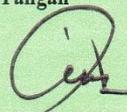
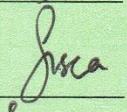
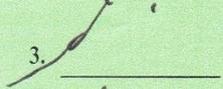
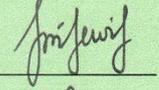
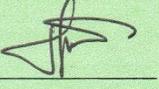
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Efektifitas Media *Power Point* Terhadap Pengembangan  
Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di  
Taman Kanak-kanak Assyofa Padang

Nama : Jhoni Warmansyah  
NIM : 2010/ 18114  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota : Saridewi, M. Pd	4. 
5. Anggota : Serli Marlina, M. Pd	5. 

## Halaman Persembahan



Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan). Tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Allah SWT lah engkau berharap. (Q. S. Al-Insyirah 6 - 8)

Alhamdulillahirobbil a'lam....

Dengan rahmat dan anugerah Mu lah hamba mampu menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini kurang dari 4 tahun di kampus FIP tercinta ini . Dengan pengorbanan dan perjuangan mengiringi langkahku menuntut ilmu. Namun semua itu masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu berilah hamba kekuatan dan kemampuan mengamalkan ilmu yang telah hamba peroleh dan jadikanlah hamba manusia yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain...Amin

Kupersembahkan karya kecilku ini untuk kedua orang tua ku, Ayahanda tercinta (Mawardi Mz) dan Ibunda tercinta (Asma) untuk abang, kakak dan serta seluruh keluarga besar yang senantiasa mengiringi langkahku dengan restu dan doanya. Terima kasih at pengorbanan, kasih sayang, ketabahan, kesabaran, dan harapan yang menjadi kekuatan dalam hidupku

Tetaplah menjadi pelita untukku slamanya.....

Terangkan rasa hormat dan terima kasih pada dosen pembimbingku (Bapak Indra dan Ibu Siska) yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menyusun skripsi, dosen pengujiku (Bapak Dadan, Buk Saridewi, dan Buk serli) yang telah memberikan saran dan masukan untuk karyaku, serta seluruh dosen dan staf tata usaha PG PAUD, Terima kasih tak terhingga atas ilmunya, Semoga Ilmu yang Bapak dan Ibu berikan menjadi amal jariah yang tak terputus pahalanya. Amin....

Thank's to all my friend (Teman senasib dan sepenanggungan BP 2010 R/NR PG-PAUD.) thanks ya buat semuanya, dan apa yang telah kita alami selama kuliah adalah suatu kenangan dan pengalaman yang berarti (untuk bahan carito dimaso tuo) Terima kasih kepada konco arek (fran hay), buk sum, rila, lolaa dan buk yanti sikumbang yang telah membantu dalam memberikan saran, arahan, dan masukan untuk karyaku.

**"Jadilah Pembeda diantara kebanyakan orang memilih banyak yang sama"**

Jhoni Warmansyah (2010/18114), 1 Mei 2014

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2014  
Yang menyatakan,



**Jhoni Warmansyah**  
18114/2010

## ABSTRAK

**Jhoni Warmansyah. 2014. Efektifitas Media *Power Point* terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang, bahwa dalam memberikan pembelajaran guru belum menggunakan media yang tepat dan kurang bervariasi. Selain itu metode yang digunakan guru juga kurang tepat. Akibatnya, berdampak terhadap kemampuan berhitung anak yang masih rendah. Oleh karena itu, penggunaan Media *Power Point* ini diduga efektif terhadap kemampuan berhitung anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penggunaan media *Power Point* terhadap kemampuan berhitung anak di TK Assyofa Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah TK Assyofa Padang, berjumlah 60 orang anak terbagi dalam 3 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *sampling purposive*, yaitu kelompok B2 dan kelompok B3 masing-masingnya berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 8 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 90,3 dan SD sebesar 6,78 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 80,15 dan SD sebesar 6,2. Pada pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,78 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,024 pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 38$ . Maka dapat disimpulkan penggunaan media *Power Point* efektif terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang tahun ajaran 2013/2014.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam buat Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kejahiliyahan ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Efektifitas Media *Power Point* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD di Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M. Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.

4. Ibu Saridewi, M. Pd sebagai Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Serli Marlina, M. Pd sebagai Dosen Penguji III yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Sumarni, S.Pd sebagai Kepala TK Assyofa Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Rilla Febri Yolanda, S. Pd, Lola Wulandari, S. Pd, Irma Yanti Sikumbang, S. Pd selaku guru TK Assyofa Padang yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.
10. Anak-anak TK Assyofa yang mau mengikuti arahan dari peneliti dalam kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada keluarga dan teman-teman terutama orang tua yang telah memberi semangat, doa dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, April 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>KATA SAMBUTAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	v
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Asumsi Penelitian .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Konsep Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
a. Pengertian Pendidikan anak Usia Dini .....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini .....	13
3. Konsep Perkembangan Kognitif dan Berhitung Anak Usia Dini .....	14
a. Pengertian Kognitif .....	14
b. Tahap- tahap Perkembangan Kognitif .....	15
c. Pengertian Berhitung Pada Anak Usia Dini .....	17
d. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia Dini .....	18
e. Karakteristik Perkembangan Berhitung Pada AUD .....	19
4. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini .....	21
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	21
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	22
c. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	23
d. Pengertian Komputer .....	25

e. Manfaat Komputer Bagi Perkembangan AUD.....	26
f. Media <i>Power Point</i> .....	27
1) Pengertian <i>Power Point</i> .....	27
2) Cara Pembuatan <i>Power Point</i> .....	28
3) Langkah-langkah Penggunaan <i>Power Point</i> .....	34
4) Kelebihan <i>Power Point</i> .....	35
B. Penelitian Yang Relevan .....	36
C. Kerangka Konseptual .....	37
D. Hipotesis Tindakan.....	39
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Variabel dan Data.....	43
E. Defenisi Operasional.....	44
F. Instrumentasi .....	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	52
H. Teknik analisis Data.....	52
I. Prosedur Penelitian .....	56
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Belajar .....	58
B. Analisis Data .....	63
C. Pembahasan.....	68
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rancangan Penelitian.....	41
2. Populasi Penelitian.....	42
3. Kisi-Kisi Instrumen.....	47
4. Instrument Pernyataan.....	48
5. Hasil Perhitungan Validitas Item.....	51
6. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet.....	55
7. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Kemampuan Berhitung Anak kelas eksperiment Assyofa Padang .....	58
8. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Kemampuan Berhitung Anak kelas kontrol Assyofa Padang .....	60
9. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan <i>Power Point</i> dan Media Konvensional (majalah).....	62
10. Hasil Perhitungan Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
11. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
12. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	66
13. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test.....	67

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
Kerangka Konseptual.....	

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Nilai Kelas Eksperimen.....	59
2. Data Nilai Kelas Kontrol.....	61
3. Data Perbandingan Hasil Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Media <i>Power Point</i> .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. RKH Kelas Ekperimen.....	76
2. RKH Kelas Kontrol.....	84
3. Kisi-Kisi Instrumen.....	92
4. Instrumen Pernyataan.....	93
5. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item.....	94
6. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1.....	95
7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2.....	97
8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3.....	99
9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4.....	101
10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5.....	103
11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 6.....	105
12. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 7.....	107
13. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 8.....	109
14. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Berhitung Anak.....	111
15. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas.....	112
16. Dokumentasi Validitas Data.....	115
17. Tabel Analisis Item dan Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen...	120
18. Tabel Analisis Item dan Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	121
19. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Pre-test pada Anak Kelas Eksperimen (B2).....	122
20. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Pre-test pada Anak Kelas Kontrol (B3).....	124
21. Uji Hipotesis Pre-test.....	126
22. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Kelas Eksperimen.....	127
23. Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Kelas Kontrol.....	128
24. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	129
25. Nilai Hasil Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar.....	130
26. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas Eksperimen (B2).....	131
27. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas Kontrol (B3).....	133
28. Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Eksperimen.....	135
29. Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Kontrol.....	136
30. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Bartlett.....	137
31. Uji Hipotesis.....	139
32. Tabel Nilai r Product Moment.....	140
33. Tabel Nilai z.....	141
34. Tabel Nilai L untuk Uji Liliefors.....	142
35. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	143
36. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	144
37. Dokumentasi Penelitian.....	145

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan terdiri dari pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang mengupayakan program pengembangan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Sebagaimana dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Agar Pendidikan Nasional tersebut dapat terwujud, maka pendidikan itu harus dimulai dari sedini mungkin, karena semakin cepat anak mendapat rangsangan maka semakin baik hasil yang dicapai. Hal ini disebabkan masa bayi sampai dengan masa anak-anak perkembangan otak sangatlah pesat, sehingga masa ini disebut dengan masa “*Golden Age*.” Jangan sampai masa emas ini berlalu tanpa adanya rangsangan dan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pendidikan di TK merupakan saat yang paling baik bagi seseorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat untuk mengembangkan seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak agar dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh.

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesatnya, yang mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Seluruh umat manusia di belahan bumi manapun, termasuk masyarakat Indonesia sedikit banyak telah menikmati hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak. Salah satu hasil karya dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang demikian pesatnya adalah komputer.

Pemanfaatan komputer sebagai salah satu media pendidikan telah menjadi *trend*. Peranan komputer dalam kegiatan pembelajaran memberikan peranan yang cukup besar sebagai salah satu faktor eksternal yang mampu mempengaruhi hasil belajar anak. Pembelajaran dengan media komputer dapat diberikan kepada semua peserta didik dengan berbagai macam perbedaan karakteristiknya dan kebutuhannya. Pembelajaran dengan menggunakan komputer adalah salah satu cara bagaimana guru memanfaatkan media pengajaran yang semakin inovatif dan beragam, anak tidak mempunyai keterbatasan dalam mempelajarinya

Guru sebagai mediator hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan

merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Guru juga orang yang pertama yang memberikan pendidikan formal di sekolah, yang bertugas untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada anak terutama sikap, perilaku, maupun kemampuan dasar, seperti: kemampuan berbahasa, kognitif, seni, fisik dan motorik.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Individu berpikir menggunakan pikirannya, kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Agar kognitif anak berkembang, guru sebagai pelaksana pendidikan diharapkan dapat menentukan metode apa yang tepat dalam menyampaikan suatu materi, memilih media yang cocok, serta sumber belajar yang sesuai yaitu dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah masing-masing.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia taman Kanak-kanak adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Pembelajaran berhitung perlu dikenalkan kepada anak sejak dini karena anak berada pada fase perkembangan praoperasional konkrit, anak belajar pada fase ini pada benda-benda nyata. Oleh karena itu pendidik dan orang tua dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui berbagai benda yang ada disekitar kita yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam berhitung, mengenal angka dan mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temukan pada saat observasi di TK Assyofa menunjukkan bahwa dalam memberikan pembelajaran guru belum menggunakan media yang tepat dan kurang bervariasi. Hal ini terlihat dari media yang digunakan guru dalam mengenalkan angka dan konsep bilangan kepada anak yaitu papan tulis dan majalah. Selain itu, metode yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak juga kurang tepat, hal ini juga terlihat dalam proses pembelajaran, guru kurang memperhatikan perkembangan kognitif anak dan langsung membawa anak kepada tahapan abstrak, maksud abstrak disini yaitu anak langsung diperkenalkan kepada simbol-simbol bilangan, Akibatnya berdampak terhadap kemampuan berhitung anak yang masih rendah, terutama menunjukkan lambang bilangan, membilang atau menyebut urutan bilangan, serta membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Pembelajaran terasa membosankan bagi anak dan tidak termotivasi dalam belajar berhitung karena kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk berhitung, konsentrasi anak terhadap pembelajaran yang diberikan guru sangat pendek sehingga banyak anak bermain sebagai pengalihan perhatiannya.

Maka dari itu dipandang perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam memahami konsep berhitung yaitu dengan menggunakan media *Power Point* yang terdapat dalam aplikasi program komputer karena didalamnya dapat mengombinasikan beberapa media berupa grafik, foto, teks, audio (efek

suara, musik, rekaman suara, dll), video dan animasi bergerak sehingga mampu membuat konsep matematika yang abstrak menjadi lebih kongkrit karena gambar dapat divisualisasikan, oleh karena itu peneliti beranggapan media *Power Point* merupakan salah satu media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Sehubungan dengan itu, peneliti tertarik untuk meneliti seberapa besar **“Efektifitas Media *Power Point* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Di TK Assyofa Padang ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran berhitung anak di TK Assyofa.
2. Kurang tepatnya metode guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di TK Assyofa.
3. Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam mengenal lambang dan konsep bilangan di TK Assyofa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu Kurang bervariasinya media pembelajaran berhitung anak di TK Assyofa Padang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat Kurang bervariasinya media pembelajaran berhitung anak. Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : seberapa efektifkah media *Power Point* terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK Assyofa Padang ?

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

Adapun asumsi penelitian berdasarkan perumusan masalah di atas adalah media *Power Point* berdampak signifikan terhadap perkembangan berhitung pada anak di TK Assyofa Padang.

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

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas dari media *Power Point* terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK Assyofa Padang

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

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait seperti:

1. Masukan bagi guru TK memperoleh suatu variasi strategi pembelajaran yang lebih variatif terhadap pembelajaran berhitung

2. Masukan bagi anak agar aspek kemampuan berhitung dapat berkembang dengan baik.
3. Masukan bagi TK agar Memberikan inovasi baru cara pengajaran anak di taman kanak-kanak guna mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak
4. Masukan bagi peneliti untuk Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak
5. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Pandangan orang terhadap anak usia dini cenderung berubah-ubah dan berkembang setiap waktu, serta berbeda satu sama lain sesuai teori yang melandasinya.

Menurut Berk dalam Sujiono, (2009:6) mengatakan bahwa Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Menurut Hartati (2007:11) menyatakan bahwa:

Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh peserta didik tersebut. Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut; a) Kelompok bayi: 0 – 12 bulan; b) Kelompok bermain: 1 – 3 tahun; c) Kelompok pra sekolah: 4 – 5 tahun; d) Kelompok usia sekolah: 6 – 8 tahun.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang berada rentangan usia 0-8 tahun dimana mereka individu yang unik yang berada pada masa keemasan dan masa yang sangat berharga. Dimana pada masa usia dini ini anak mencari jati dirinya. Dan semua aspek perkembangan tumbuh dan berkembang pada masa usia dini.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Setiap anak yang dilahirkan diatas dunia ini tentu berbeda satu sama yang lainnya karena mempunyai karakteristik masing-masing hal ini sesuai dengan pendapat Solehuddin dalam Rusdinal, (2008:13-15) menyatakan karakteristik anak usia dini yaitu:

- a) Anak bersifat unik;
- b) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan;
- c) Anak bersifat aktif dan energik;
- d) Anak itu *egosentris*;
- e) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal;
- f) Anak bersifat eksploratif dan petualang;
- g) Anak umumnya kaya dengan fantasi;
- h) Anak masih mudah frustrasi;
- i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu;
- j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek;
- k) Anak merupakan usia belajar yang paling potensial;
- l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Hibana dalam Aisyah, (2007:10) ada beberapa karakteristik anak usia 4-6 tahun yaitu:

- a) Perkembangan fisik anak. ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan;
- b) Perkembangan bahasa. Ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batasan tertentu;
- c) Perkembangan kognitif. Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya;
- d) Bentuk permainan anak masih bersifat individu.

Selanjutnya menurut Eliyawati (2005:2-8) karakteristik anak usia dini adalah:

a) Anak bersifat unik; b) Anak bersifat *egosentris*; c) Anak bersifat aktif dan energik; d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; f) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan; g) Anak senang dengan fantasi/ daya khayal; h) Anak masih mudah frustrasi; i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek; k) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini memiliki karakter yang khas, dimana mereka mempunyai sifat yang unik satu sama yang lain dengan keunikannya tersebut anak belajar bersosialisasi karena anak mempunyai sifat *egosentris*, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian pendidikan anak usia dini**

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar pertumbuhan perkembangan, kecerdasan, dan emosional. Pendidikan penting bagi setiap orang termasuk anak usia dini, pendidikan bagi anak usia dini berguna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Hasan (2012:15) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Sementara itu menurut Suyadi (2010:12) pendidikan anak usia dini adalah:

“Serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sedangkan menurut Barnawi (2012:37) pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya dan stimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak diusia dini.

Berdasarkan penjelasan tentang pengertian pendidikan anak usia di atas adalah suatu upaya membina yang bertujuan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan anak yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan atau seluruh potensi yang ada dalam diri anak, agar kelak anak berfungsi sebagai manusia yang utuh

sesuai falsafah satu bangsa, anak dapat dipandang sebagai suatu individu yang baru mulai mengenal dunia.

Suyanto (2005:15) mengemukakan tujuan PAUD adalah “untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa”. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:42) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Dari beberapa pengertian para ahli tadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usai dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dari usia dini sebagai persiapan anak untuk hidup dimasyarakat dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga nantinya mereka dapat optimal dalam

melanjutkan ke pendidikan selanjutnya, selain itu juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini.

### c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Solehuddin dalam Rusdinal (2008:18) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat fundamental, 2) PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak, 3) Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktifitas dan pada akhirnya anak akan mampu lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, 4) Merupakan masa *golden age* (usia keemasan). 5) Cerminan diri untuk melihat keberhasilan anak dimasa mendatang.

Menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1). Mengutamakan kebutuhan anak. 2). Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. 3). Lingkungan yang kondusif dan matang. 4). Menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain. 5). Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*). 6). Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar. 7). Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Jadi, berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dari karakteristik pendidikan anak usia dini terlihat bahwa pendidikan anak usia dini memegang peranan yang penting dan merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak karena pada usia ini

merupakan masa keemasan sehingga sangat berpengaruh dalam menentukan sejarah perkembangan anak selanjutnya.

### **3. Konsep Perkembangan Kognitif dan Berhitung Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Kognitif**

Dalam dunia pendidikan Kognitif sering kali diartikan sebagai suatu kecerdasan atau kemampuan proses berfikir. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Sujiono (2005:12) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (*intelegenci*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Witherington dalam Susanto (2011:53) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan proses berpikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan serta dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam menghubungkan,

menilai, dan mempertimbangkan suatu situasi untuk memecahkan masalah.

#### **b. Tahap Perkembangan Kognitif**

Teori Piaget dalam Santrock (2007:48) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif.

##### 1) Tahap Sensorimotor (Lahir-2 tahun)

Bayi membangun pemahaman mengenai dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan refleks sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.

##### 2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

##### 3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

##### 4) Tahap Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

Remaja melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:53) semua anak memiliki pola perkembangan yang sama yaitu melalui empat tahapan:

1) Tahap Sensorimotor

Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari refleks dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor.

2) Tahap Pra-Operasional

Tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.

3) Tahap Konkret-Operasional

Dalam tahapan ini anak tidak hanya menggambarkan simbol, tapi dapat memanipulasi simbol secara logika.

4) Tahap Formal-Operasional

Tahap ini kita menjadi semakin bertambah kompeten pada orang dewasa. Gaya berfikir melibatkan penggunaan operasional logika, dan menggunakan secara abstrak. Tahap formal-operasional yang mengizinkan satu untuk diinvestasikan sebuah masalah dengan hati-hati dan sistematis.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap Praoperasional, dimana pada masa ini kemampuan anak memecahkan masalah, serta pemahaman terhadap informasi yang diberikan sudah meningkat, sehingga pada tahap ini sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### **c. Pengertian Berhitung Pada Anak Usia Dini**

Berhitung tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

Depdiknas (2000:1) berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Sedangkan menurut menurut Susanto (2011:98) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan individu untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika seperti konsep bilangan sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut dijenjang pendidikan selanjutnya.

#### **d. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia Dini**

Depdiknas (2000:2) secara umum berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus berhitung di TK, Depdiknas (2000:2) bertujuan agar anak:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya, 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam berkarya secara spontan.

Suyanto (2005:29) tujuan berhitung anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

Susiasumantri dalam Sujiono (2005:115) menyatakan bahwa secara khusus kegiatan berhitung di TK memiliki tujuan kegiatan berhitung adalah agar anak :

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak,
- 2) Dapat menyesuaikan serta melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung,
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi,
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung agar anak usia dini mampu berfikir logis dan sistimatis dalam kehidupan kesehariannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.

#### **e. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini**

Kemampuan berhitung pada anak usia dini selayaknya dikenalkan sejak dini khususnya pada anak usia 5-6 tahun, sebab pada usia ini anak sudah memiliki fungsi otak yang mampu menyerap informasi yang luar biasa. Hal ini sesuai dengan metode Doman dalam Harjanto (2011:97) mengemukakan bahwa pada masa usia tiga tahun pertama, otak balita mengalami perkembangan yang sangat pesat, akibatnya stimulasi yang diberikan pada masa ini akan merangsang

kecerdasan anak. Betapa mudahnya mengajarkan matematika pada anak balita dan menjadikan proses belajar tersebut menyenangkan.

Menurut Harjanto (2011:14) Adapun pengenalan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun anak sudah mampu menyatukan kemampuan berhitungnya, ia dapat menghitung objek, menunjukkan mana yang lebih sedikit dan yang lebih banyak, anak sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal angka belasan dan puluhan, mengenal penjumlahan dan pengurangan.

Depdiknas (2007:12) mengemukakan beberapa karakteristik anak yang sudah mengalami perkembangan dalam berhitung antara lain: 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung, 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan, 4) Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya, 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Jadi dapat disimpulkan karakteristik perkembangan kemampuan berhitung sudah ada dalam diri anak sejak usia 5-6 tahun, karena pada usia ini mereka sudah mampu menjumlah dan mengurangi menggunakan bantuan jemari, ia juga memiliki insting bahwa hasil dari sebuah penjumlahan adalah salah, mengenal bentuk geometri,

mengurutkan bilangan serta bisa membedakan mana yang lebih sedikit dan lebih banyak.

#### **4. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Gagne dalam Rusman (2012:160) media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sedangkan menurut Sutjipto, dkk (2011:9) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Heinich dkk dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima seperti televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk

menyampaikan pesan atau suatu informasi tertentu kepada seseorang yang dapat membantu proses pembelajaran.

### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran sesuai yang dikemukakan oleh Rusman (2012:162-163) yaitu:

- a) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, b) sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran c) sebagai pengarah dalam pembelajaran, d) sebagai permainan yang membangkitkan perhatian dan motivasi siswa, e) meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, f) mengurangi terjadinya verbalisme, g) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan indra.

Sedangkan menurut Hamalik dalam Rusman (2012:164) manfaat dari media pembelajaran yaitu

- a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, b) penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran, c) media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, d) untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas, e) untuk mempertinggi mutu pendidikan

Menurut Lentz, dkk dalam Sutjipto, dkk (2011:21-23) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- a) fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa, b) fungsi afekti yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa, c) fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung, d) fungsi kompensatoris yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yaitu memahami materi yang disajikan oleh guru.

### **c. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder , kaset, video kamera, video recorder , film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2011: 81-101), yaitu:

#### **1) Media berbasis manusia**

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

#### **2) Media berbasis cetakan**

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

### 3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

### 4) Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

### 5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer- Managed Instruction (CMI). Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan dengan media komputer.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran diantaranya adalah media berbasis komputer yang dapat berfungsi didunia pendidikan karena komputer

dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran yang berguna untuk peserta didik.

#### **d. Pengertian Komputer**

Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang artinya menghitung. Komputer bisa diartikan sebagai sebuah mesin elektronik yang dapat mengerjakan berbagai macam hal seperti berhitung, menulis, menggambar, dan juga memecahkan persoalan dengan cara memasukkan data untuk diolah menjadi informasi yang berguna. Peranannya dalam kehidupan sehari-hari sangatlah besar, yaitu membantu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang berat atau ringan, sehingga pekerjaan bisa cepat diselesaikan dengan hasil yang memuaskan.

Dalam Rusman (2012: 178) dikatakan bahwa:

“Komputer mesin elektronik yang dapat menerima informasi dalam bentuk input digital dengan menggunakan kode biner dalam aplikasi programnya dan menampilkan output informasi dalam bentuk visualisasi data elektronik.”

Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2010: 23) yang mengatakan bahwa “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit yang memiliki beberapa komponen.”

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komputer adalah mesin elektronik yang dapat menerima informasi dalam bentuk input digital yang dapat melakukan berbagai

hal salah satunya untuk berhitung dan memiliki berbagai komponen yang dapat digunakan untuk mengerjakan, mengolah, dan menyimpan berbagai data.

#### **e. Manfaat Komputer Bagi Perkembangan AUD**

Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar sehingga anak akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Menurut Daryanto (2010:149) menyatakan manfaat komputer yaitu komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah dan proses. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran berhitung anak.

Sedangkan menurut Arsyad dalam Rusman (2012:128) mengatakan manfaat komputer bagi perkembangan anak yaitu

- a) Komputer dapat mengakomodasi anak yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual;
- b) komputer dapat merangsang anak untuk lebih kreatif karena tersedianya animasi grafik, warna dan musik yang dapat menambah relisme;
- c) kendali berada ditangan anak sehingga tingkat kecepatan belajar anak dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangannya;
- d) Perkembangan siswa dapat dipantau melalui program pembelajaran yang ada dalam komputer itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komputer bermanfaat untuk perkembangan berhitung anak usia dini karena Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan.

#### **f. Media *Power Point***

##### **1) Pengertian *Power Point***

Menurut Daryanto (2010:163) *Power Point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut Mulyadi, (2013:5) *Power Point* adalah perangkat lunak yang mudah dan sering dipakai untuk membuat media pembelajaran interaktif. Di dalam *Power Point* terdapat fasilitas-fasilitas yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

Program yang digunakan dalam penelitian ini adalah *microsoft Power Point*. Program ini adalah salah satu aplikasi dalam paket *microsoft office*. Dengan bantuan media *Power Point*, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa bisa lebih mudah

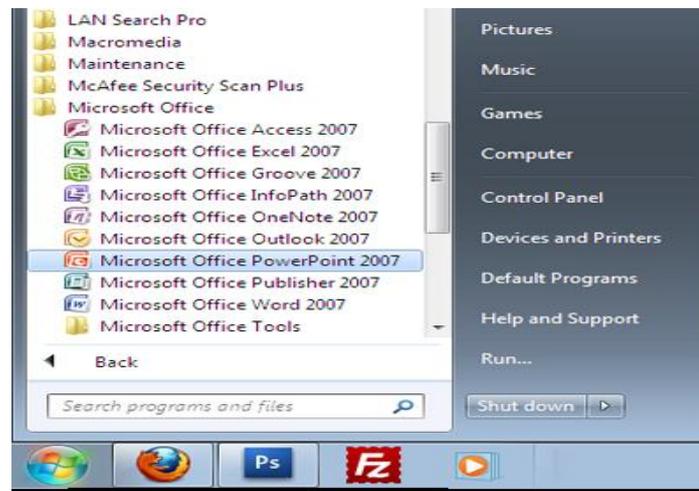
dalam mentransformasikan ilmunya melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru kepada anak didiknya di kelas. Disamping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu anak-anak didik untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan oleh seorang guru.

Menurut Wahyudin, (2013:4) *Power Point* adalah suatu aplikasi desain untuk menyampaikan informasi, baik informasi berupa media presentasi ataupun interaktif. *Power Point* merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, *clipart*, *movie*, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi.

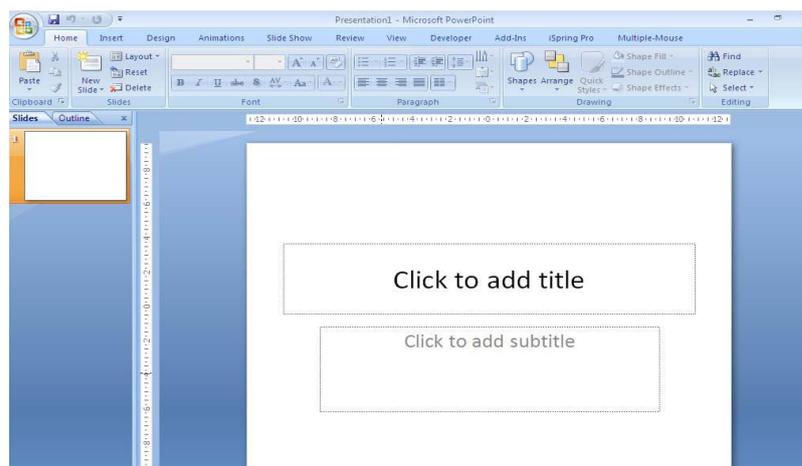
Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Power point merupakan bagian aplikasi *MS Office* dari sebuah program komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena didalamnya terdapat tulisan, gambar, grafik, objek, *clipart*, *movie*, suara, atau video yang dpat digabungkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

## 2) Cara Pembuatan *Power Point*

- a) Langkah pertama dalam pembuatan yaitu dengan membuka Microsoft Office *Power Point*. Klik **Start**, **All Program**, **Microsoft Office**, dan pilih **Microsoft Office Power Point**.



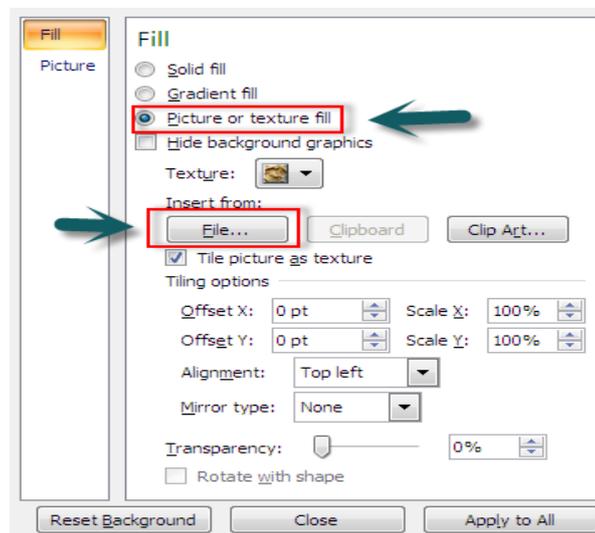
- b) Maka akan muncul tampilan area kerja *Power Point* seperti gambar di bawah ini.



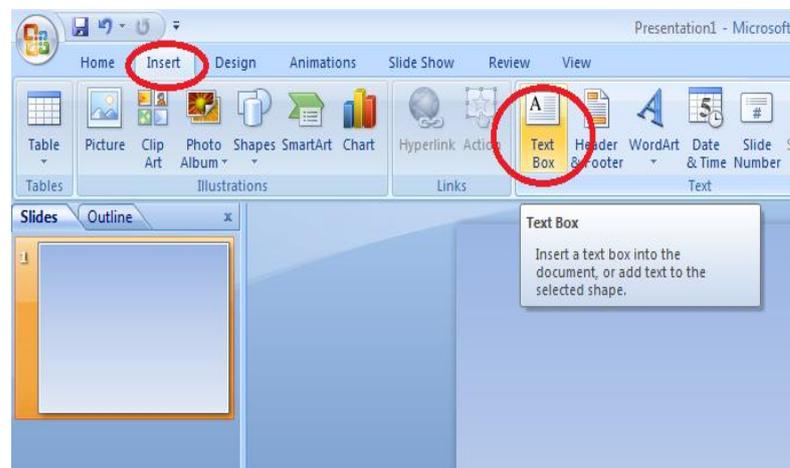
- c) Untuk mengatur tampilan background, klik pada tab Design, kemudian klik Background Style, maka tampil pilihan. Klik format background seperti pada gambar berikut ini :



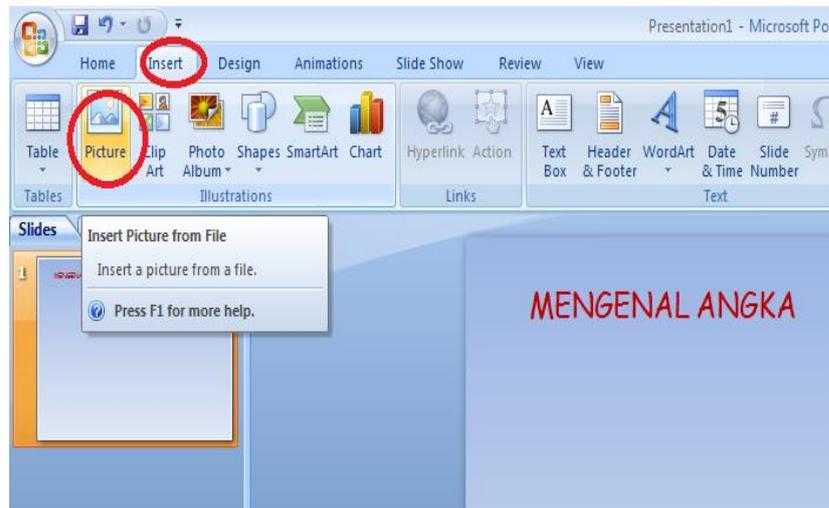
- d) Kemudian akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini, pilih picture or texture fill.



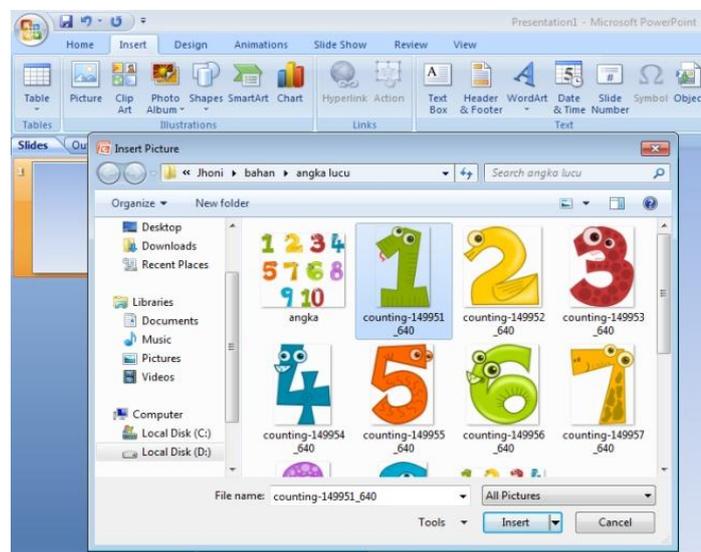
- e) Jika ingin memasukan kalimat atau text, pilih menu **Insert** dan pilih **Text Box**.



- f) Langkah selanjutnya adalah menginputkan gambar angka, untuk melakukannya klik **insert**, lalu pilih **Picture**.

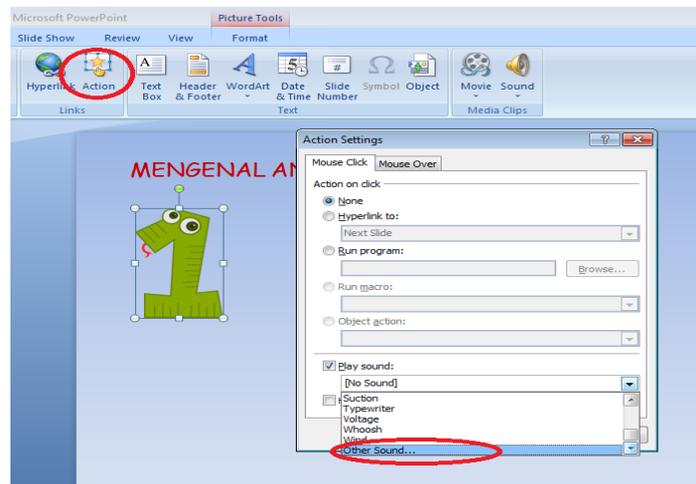


- g) Setelah mendapatkan gambar angka yang akan dimasukkan, klik **Insert**.



- h) Agar gambar lebih menarik perhatian anak, tambahkan suara pada gambar angka. Hal ini dapat dilakukan dengan memilih **Insert**, **Action**, dan pada tab **Mouse Klik** centang pada bagian

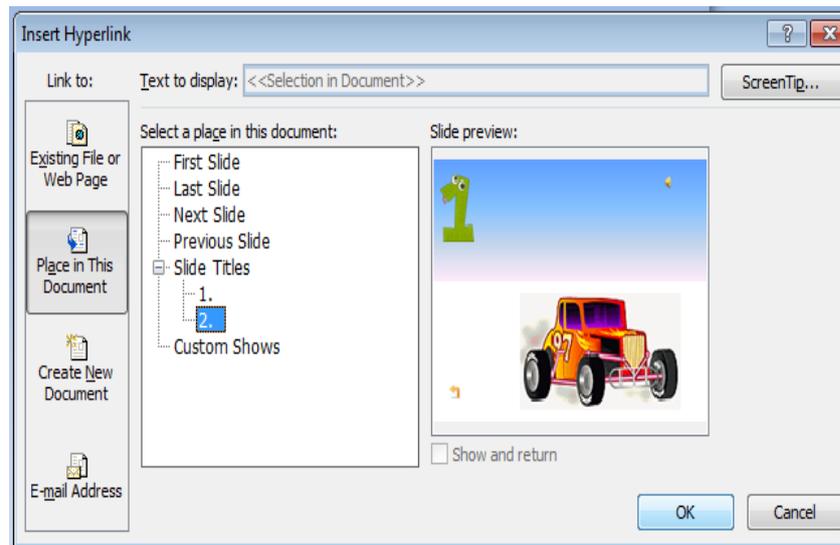
**Play Sound.** Apabila ingin memasukan suara selain pilihan yang tersedia pilih **Other Sound**.



- i) Salah satu langkah yang paling penting disini adalah menghubungkan gambar dengan slide lainnya, caranya klik kanan pada gambar dan pilih **Hyperlink**.



- j) Selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini, pilih Place in This Document dan cari judul slide yang akan kita hubungkan dengan gambar.



- k) Selesai sudah pembuatan aplikasi power point untuk materi selanjutnya sama seperti langkah-langkah diatas.



**Gambar 1. Contoh gambar penggunaan *Power Point***

### 3) Langkah-Langkah Penggunaan *Power Point* Dalam Pembelajaran Berhitung.

- a) Pertama Guru menjelaskan alat yang digunakan selama proses belajar berlangsung seperti : komputer/laptop dan alat bantu infokus
- b) Guru menjelaskan cara melakukan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dengan menggunakan media *Power Point*
- c) Guru menjelaskan peraturan-peraturan selama kegiatan berlangsung
- d) Guru memperagakan cara menggunakan *Power Point* yang dibantu oleh guru kelas sebagai kolaborator
- e) Anak diminta untuk memperhatikan angka, gambar, dan mendengarkan perintah-perintah yang muncul dari slide *Power Point*
- f) Guru menjelaskan kepada anak bahwa pada suara yang di dengar merupakan perintah atau petunjuk dalam penggunaan media *Power Point*.
- g) Guru memberikan kesempatan kepada anak mencobakan sendiri pembelajaran berhitung menggunakan *Power Point*
- h) Guru memberikan motivasi kepada anak berupa pujian dan sentuhan
- i) Guru memberikan bimbingan dan memastikan semua anak telah mengikuti pembelajaran sesuai intruksi yang diberikan

#### 4) Kelebihan *Power Point*

Menurut Ismanto (2013) kelebihan *Power Point* sebagai media pembelajaran adalah

- 1) aplikasi *Power Point* sudah terinstal dalam PC ketika instal aplikasi office (microsoft word),
- 2) praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas,
- 3) memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa,
- 4) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- 5) dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik,
- 6) dapat dipergunakan berulang-ulang.

Sedangkan menurut Daryanto (2010:164) program *Power Point* Memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto,
- 2) lebih merangsang anak didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji,
- 3) pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik,
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan,
- 4) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang,
- 5) dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa ke mana-mana.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan *Power Point* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran karena mempunyai kelebihan-kelebihan seperti gambar, animasi, warna, dan suara yang dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran berhitung di TK.

## B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti terapkan. Peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian dari Risa Yulia Pitri (2014) dengan judul “Pengaruh Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak *IQRA'* Padang”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kartu angka bergambar memiliki pengaruh yang signifikan dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Ade Sasmita (2013) dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Asyiyah Ulak Karang Padang”. Dalam penelitian ini penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian diatas relevan terhadap penelitian yang peneliti lakukan karena memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan metode kuantitatif dan jenis penelitian quasi eksperiment. Sementara perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada media yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian sebelumnya menggunakan kartu angka bergambar

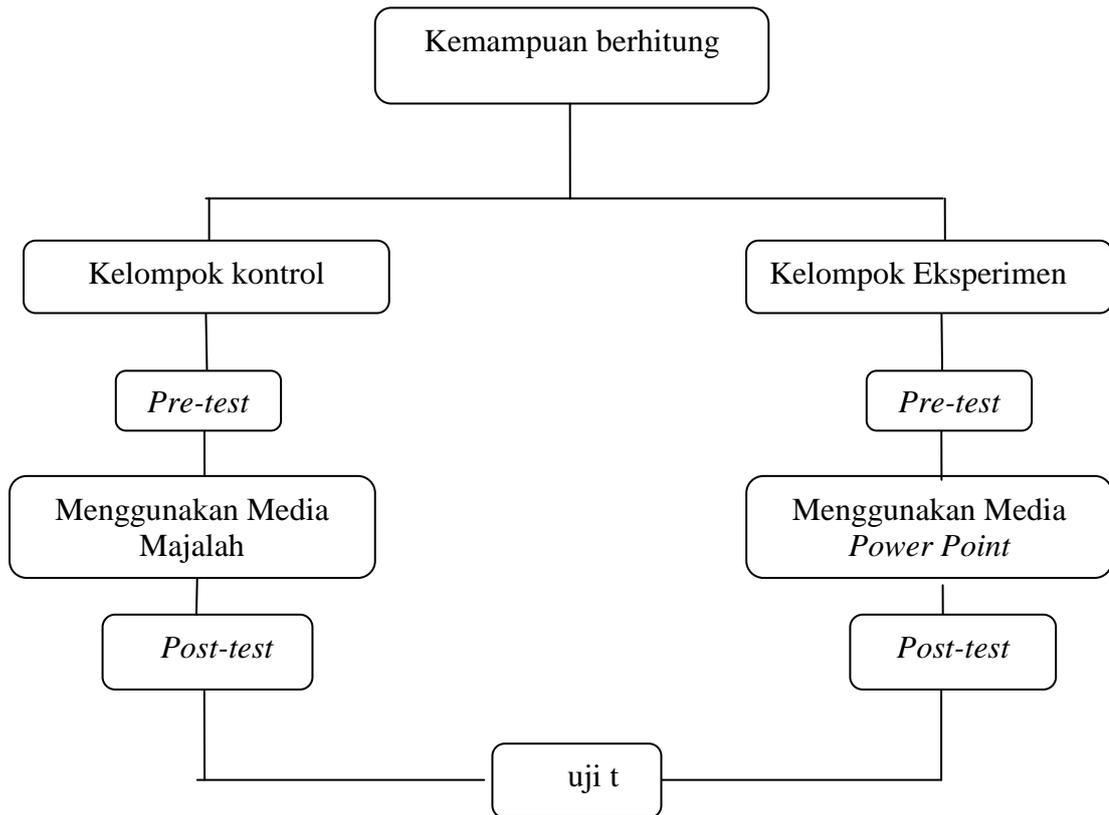
dan media *audio visual*, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan program komputer yaitu *Powepoint*.

### C. Kerangka Konseptual

Usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Melihat karakter anak usia dini yang belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak, dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks, maka kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan menggunakan *Power Point* untuk mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Namun walau begitu, pengaruh penggunaan *Power Point* anak haruslah dilakukan disebuah lembaga khusus yang dapat menunjang kemampuan berhitung anak semacam TK atau Kelompok Bermain. Banyak kegunaan yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi kemampuan berhitung anak, salah satunya melalui penggunaan *Power Point* yang dilakukan di kelas eksperimen B2. Lalu media konvensional yaitu majalah anak di kelas kontrol B1. Dalam penggunaan *Power Point* ini anak diminta untuk mengikuti perintah-perintah yang ada dalam aplikasi *Power Point* untuk bisa berhitung dengan melihat gambar dan mencocokkan dengan angka yang ada. Pembelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk tulisan, gambar, maupun tabel. Dengan adanya animasi dan multimedia yang menyertainya maka penyajiannya akan lebih hidup, menarik dan efektif.

Sesuai dengan penjelasan diatas kerangka konseptual efektifitas media *power point* terhadap kemampuan berhitung anak digambarkan sebagai berikut :



Bagan : Kerangka Konseptual pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap kemampuan berhitung anak

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka menurut Sugiyono (2010:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nihil ( $H_0$ ) tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Power Point* terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK di TK Assyofa Padang pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis kerja ( $H_1$ ) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Power Point* terhadap kemampuan berhitung pada anak di TK Assyofa Padang pada taraf nyata 0,05.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil kemampuan berhitung anak di TK Assyofa Tunggul Hitam Kecamatan Koto Tangah Padang yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B2) dan kelas kontrol (B3). Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Power Point* dapat mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (90,3) dibandingkan kelas kontrol (80,15).
2. Dari hasil uji hipotesis didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $4,78 > 2,024$  yang dibuktikan dengan taraf signifikan  $\alpha 0,05$  ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen yang menggunakan media *Power Point* dengan kelas kontrol yang menggunakan media majalah.
3. Dengan demikian menggunakan media *Power Point* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak di TK Assyofa Tunggul Hitam Kecamatan Koto Tangah Padang.

## **B. Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang efektifitas media *Power Point* terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Assyofa Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Power Point* dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini terutama dalam mengenal konsep bilangan bagi anak.
2. Media *Power Point* efektif dipakai sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penggunaan Media *Power Point* dapat diterapkan seterusnya dalam menumbuhkan minat berhitung pada anak, ataupun sebagai metode belajar berhitung sehari – hari untuk membentuk kemampuan dasar anak dalam berhitung yaitu pengenalan konsep angka, konsep bilangan, penjumlahan, pengurangan.

## 2. Bagi Kepala TK

Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta alat atau media pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan berhitung anak.

## D. Penelitian lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Sasmita. 2013. "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-kanak Asiyah Ulak Karang Padang". *skripsi tidak diterbitkan*. Padang UNP Press
- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- Asyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Barnawi, dkk. 2012. *Format Paud*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: UNP PRESS
- Elizar, Rusdinal. 2008. *Pengelolaan kelas Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Harjanto, Bob. 2011, *Agar Anak Tidak Takut pada Matematika*. Jakarta: Alfabeta
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Moth* Jakarta: Enno El- Khairity
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ismanto. 2013. *Mudahnya Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Powerpoint*. <http://www.formulasi.or.id/2013/01/mudahnya-membuat-media-pembelajan.html>. Diakses Tanggal 16 Februari 2014

- Kemendiknas. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas
- Mulyadi, Muhammad. 2013. *Pemanfaatan Perangkat Interaktif Dalam Aplikasi Power Point*. Bandung: Kemendikbud
- Risa Yulia Pitri. 2014. "Pengaruh Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak *IQRA* ' Padang". *skripsi tidak diterbitkan*. Padang UNP Press
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (cetakan ke 9)*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (cetakan ke 10)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sutjipto, dkk. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: SUKABINA Press
- Wahyudin, Asep. 2013. *Pemanfaatan media dalam aplikasi PowerPoint*. Bandung: Kemendikbud