

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI



Oleh :

Uci Indriani

NIM. 17160032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2021

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S-1)



Oleh :

Uci Indriani

NIM. 17160032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh :

Uci Indriani

NIM. 17160032

Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Diujikan

Doesen Pembimbing



Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA

NIP. 198502012015031003

HALAMAN PENGESAHAN
KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Uci Indriani (17160032)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Desember 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri S.,M.Pd
198802142019032011

Sekretaris Sidang

Nurlaeli Fitriah,M.Pd
19741062009012003

Pembimbing

Nurlaeli Fitriah,M.Pd
19741062009012003

Penguji Utama

Nurul Yaqien, M.Pd
197800092006041001

Tanda Tangan

:



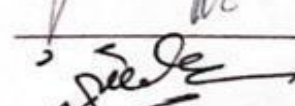
:



:



:



Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil'aalamiin....

Puji syukur yang paling dalam atas karunia dan rahmat Allah SWT dan Syalawat berserta salam saya panjatkan kepada Rasulullah SAW, dengan segenap rasa cinta dan sayang saya persembahkan karya ini kepada :

Ayahanda Mujiono dan Ibunda Wasdini tercinta dan tersayang yang selalu bersabar dan selalu memberika bimbingan (moral dan material) serta selalu mendoakan kelancaran dan keberhasilan untuk penulis.

Saudari Sevi Syophia serta saudara-saudara Muhammad Adi Tri Husodo dan Muhammad Halim Wicaksono yang mana telah banyak memberikan dukungan untuk tidak menyerah.

Ibu Nurlaeli Fitriah, M.Pd yang senantiasa memberikan waktunya, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Segenap guru-guru dan dosen yang telah mendidik dan membimbing penulishingga sampai ketahap sekarang ini.

Untuk diriku sendiri, terima kasih telah berjuang sampai saat ini, terima kasih untuk tidak menyerah dan terimakasih banyak untuk selalu kuat atas keadaan.

Tak lupa teman-temanku Ai'syahtirrodiyah, In'amuzakiyah Jammilah, Meyda Nur Rohmah, dan teman-teman PIAUD 17 yang selalu memberikan banyak informasi-informasi penting, semangat, serta bantuan baik secara moral dan material.

HALAMAN MOTTO

“ A goal without a plan, is just a wish”

Le Petit Prince

(Antonie de Saint-Exupery)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nurlaeli Fitriah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DOSEN PEMBIMBING

Malang, 17 Desember 2021

Hal : Skripsi Uci Indriani

Lamp : (-)

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Sudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Uci Indriani

NIM : 17160032

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point*
Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uci Indriani

NIM : 17160032

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : *Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “ *Eefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*” adalah benar-benar disusun oleh penulis yang bersangkutan serta bukan pengambilan dari karya orang lain.

Malang, 20 Desember 2021



Uci Indriani

NIM : 17160032

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan terhadap kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang berkat rahmat, hidayah serta kasih sayang-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun**”. Skripsi penelitian ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian skripsi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam AnakUsia Dini (PIAUD). Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau sampai akhir zaman. Semoga kita semua termasuk umatnya yang mendapat syafa'at kelak di hari kiamat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal ini tidak terlepas dari arahan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan rendah hati, penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr.HM Zainudin M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bpk.Akhmad Muklis,S.Psi M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu.Nurlaeli Fitriah,M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
6. Mujiono. Ak. Selaku Ketua Yayasan RA Anak Pintar Lubuklinggau yang telah memberikan bantuan dan mengizinkan untuk melakukan penelitian
7. Septiana Wahyuni,S.sos dan Nopita Sari selaku guru kelas A dan B di RA

- Anak Pintar Lubuklinggau yang telah membantu penelitian saya disekolah.
8. Ratri Pujianti, S.Pd selaku Kepala Sekolah Raudhatul Afthal Anak Pintar Lubuklinggau yang telah mengizinkan dan memberikan motivasi dalam pelaksanaan penelitian.
 9. Orang tua penulis (Mujiono dan Wasdini) yang senantiasa memberikan nasehat serta dukungan kepada penulis. Saudari (Sevi Syophia) dan Saudara (M. Adi Tri Husodo dan M. Halim Wicaksono) yang telah memberikan dukungan
 10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya proposal skripsi ini baik secara moril maupun materil yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Disini saya selaku penulis sangat menyadari bahwa laporan skripsi masih banyak terdapat kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan, kritik dan juga saran yang membangun dari semua pihak. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Malang, 20 Desember 2021

Penulis

Uci Indriani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat penelitian.....	5
D. Batasan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Penelitian yang relevan.....	7
B. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran	10
2. Media Power Point	17
3. Kemampuan Matematika Permulaan.....	19
C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25

A. Lokasi Penelitian	25
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
C. Variabel Penelitian	26
D. Populasi dan Sempel	28
E. Definisi Operasional.....	28
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data	30
H. Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	34
B. Paparan Data	34
C. Pembahasan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	25
Tabel 3.2. Data Siswa.....	28
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumant Observasi.....	31
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrument Penugasan Siswa	32
Tabel 4.1. Validasi Media	37
Tabel 4.2. Revisi Media	38
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi	39
Tabel 4.4. Hasil dari <i>Pre-Test</i>	41
Tabel 4.5. Hasil dari <i>Post-Test</i>	43
Tabel.4.6. Hasil Perbandingan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	44
Tabel 4.7. Uji <i>One Sampel Kolmogorov Smirnov</i>	46

ABSTRAK

Indriani, Uci 2021. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 T. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran , Power Point, Kemampuan Matematika Permulaan Anak

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mengantarkan pesan-pesan dalam pengajaran, media pembelajaran juga dapat membantu guru memperjelas materi yang disampaikan kepada anak-anak agar terciptanya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran sangat berperan penting untuk terciptanya tujuan pembelajaran yang mana dalam tujuan tersebut dapat membantu siswa dalam memahami pengetahuan yang didapatkan.

Kemampuan Matematika permulaan adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan angka, bentuk, besaran konsep-konsep dari mulai yang konkrit sampai dengan abstrak, yang bisa membantu menstimulus kemampuan berpikir anak usia dini agar mereka mampu untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder. Kemudian menggunakan teknik pengumpulan data berupa penugasan. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus keefektifan Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan sampel 16.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan yang sangat signifikan terhadap kemampuan daya ingat anak sebelum menerima perlakuan dan sesudah menerima perlakuan media. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil dari hipotesis yang dilakukan dimana D_{max} 0.37 lebih besar nilai alfa yaitu 0,05 yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima, serta nilai rata-rata sesudah mendapatkan perlakuan yaitu 45 dan nilai rata-rata sebelum yaitu 30, sehingga dapat terdapat pengaruh media yang diterapkan pada daya ingat anak.

ABSTRACT

Indriani, Uci 2021. The Effectiveness of Using Learning Media on *Power Point* Beginning Mathematics Ability of Children Age 5-6 T. Thesis, Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Advisory Lecturer : Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

Keywords : Learning Media, Power Point, Children's Beginning Mathematics Ability

Learning media are tools and materials used to deliver messages in teaching, learning media can also help teachers clarify the material presented to children in order to create the desired learning goals. Learning media plays an important role in the creation of learning objectives which in these objectives can help students understand the knowledge gained.

Early mathematical ability is one of the sciences that studies numbers, shapes, and concepts ranging from the concrete to the abstract, which can help stimulate early childhood thinking skills so that they are able to solve problems in everyday life.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using learning media *Power Point* on the Beginning Mathematics Ability of Children aged 5-6 years. This research method is a quantitative approach, the data sources used are primary and secondary data sources. Then use data collection techniques in the form of assignments. The sample collection technique in this study used the Kolmogorov Smirnov effectiveness formula by using a sample of 16.

Based on the results of the study, there was a very significant difference in children's early mathematical abilities before receiving treatment and after receiving media treatment. This is evidenced by the results of The hypothesis is carried out where D_{max} 0.37 is greater than the alpha value, namely 0.05, where H_0 is rejected and H_a is accepted, and the average value after receiving treatment is 45 and the average value before is 30, so it can be concluded that there is an effective use of learning media. *power point* on early math skills of children aged 5-6 years.

المخلص

أوجي اينديراني 2021. فاعلية استخدام وسائط التعلم في بداية الرياضيات قدرة الأطفال في سن 5-6 ت. أطروحة ، قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك *power point* إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج.

المشرفة: نور ليلي فترية الما جستير

الكلمات المفتاحية : وسائط التعلم ، باور بوينت، الأطفال للرياضيات المبتدئة القدرة على

التعلم هي أدوات ومواد تستخدم لتوصيل الرسائل في التدريس ، كما يمكن لوسائل التعلم أن تساعد المعلمين في توضيح المواد المقدمة للأطفال من أجل إنشاء أهداف التعلم المطلوبة. تلعب وسائل الإعلام التعليمية دورًا مهمًا في إنشاء أهداف التعلم والتي يمكن أن تساعد الطلاب في هذه الأهداف على فهم المعرفة المكتسبة.

القدرة الرياضية المبكرة هي أحد العلوم التي تدرس الأرقام والأشكال والمفاهيم التي تتراوح من الملموسة إلى المجردة ، والتي يمكن أن تساعد في تحفيز مهارات التفكير في مرحلة الطفولة المبكرة حتى يتمكنوا من حل المشكلات في الحياة اليومية.

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد مدى فاعلية استخدام وسائط التعلم باور بوينت في قدرة بداية الرياضيات للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات. طريقة البحث هذه هي نهج كمي ، ومصادر البيانات المستخدمة هي مصادر البيانات الأولية والثانوية. ثم استخدم تقنيات جمع البيانات في شكل تخصيصات. استخدمت تقنية جمع العينات في هذه الدراسة صيغة كولموغوروف سميرونوف الفعالة باستخدام عينة من 16.

بناءً على نتائج الدراسة ، كان هناك اختلاف كبير جدًا في القدرات الرياضية المبكرة للأطفال قبل تلقي العلاج وبعد تلقي العلاج بالوسائط. يتضح هذا من خلال نتائج يتم تنفيذ الفرضية حيث يكون $D_{max} 0.37$ أكبر من قيمة α أي 0.05 حيث يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a ، ومتوسط القيمة بعد تلقي العلاج هو 45 ومتوسط القيمة قبله هو 30 ، لذلك يمكن استنتاج أن هناك استخدام فعال لوسائل التعلم باور بوينت على مهارات الرياضيات المبكرة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini sering disebut dengan istilah “ *golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi pada anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang. Pada usia ini anak selalu aktif, kreatif, dan antusias serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat ataupun didengar, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. (Tatminingsih & Cintasih, n.d.)

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang penting pada anak. Selama masa ini anak dapat dengan mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Anak menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan yang diberikan oleh lingkungannya. Berbagai pembelajaran akan mudah diserap pada usia dini karena kinerja otak lebih maksimal dalam menyerap pengetahuan. Pada usia ini anak lebih mudah menyerap pembelajaran secara visual, audio dan audio visual dengan media yang menyenangkan. (Tatminingsih & Cintasih, n.d.)

Media pembelajaran merupakan bahan dan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam memperjelas materi yang disampaikan kepada anak-anak. Oleh karena itu media pembelajaran disebut juga sebagai alat bantu guru agar pembelajaran lebih efektif. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran anak usia dini hendaknya menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. (Arsyad, 2014)

Penggunaan berbagai media pembelajaran tidak dapat dihindari dan merupakan salah satu akibat dari perkembangan zaman. Media yang digunakan sejalan dengan perkembangan pada masanya. Media pembelajaran perlu digunakan untuk membantu guru atau pendidik untuk dapat mengajarkan materi agar tersampaikan dengan jelas kepada siswa dan dapat tercapai tujuan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sangat cepat mengharuskan guru ataupun pendidik untuk lebih kreatif menciptakan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang menarik bahkan atraktif dan interaktif, sehingga media komputer dapat membantu guru mengaplikasikannya dalam pembelajaran.(Siddik, 2017).

Pada proses pembelajaran menggunakan komputer guru dapat memperhatikan prinsip pembelajaran. Pada sistem pembelajaran *power point* cakupan materi yang digunakan beragam sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar. Hal ini dikarenakan, materi yang diberikan bermacam-maca sesuai dengan aspek perkembangan anak. dalam penelitian ini menggunakan media *Power point* sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, media *power point* memiliki banyak fitur-fitur yang beragam sehingga dapat menarik perhatian anak, media ini menyajikan berbagai huruf, gambar, bentuk, warna bahkan animasi yang dapat merangsang otak sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar. selain itu juga media *power point* menjadi media yang menarik namun juga praktis untuk digunakan.

Media *Power point* memiliki berbagai macam kelebihan, slide-slide yang

ditampilkan pada *power point* mampu menampilkan tulisan, gambar dengan berbagai macam, dapat dipadukan dengan gambar yang bergerak atau film. Selain itu juga penulisan yang mudah, apabila kita mengalami kesalahan kita tinggal menghapus tulisan tersebut. Pola tulisan dapat kita pilih sesuai dengan selera, *power point* juga dapat disisipkan oleh suara (lagu) sehingga presentasi lebih menarik (Amalia, 2014a).

Dalam penerapan pembelajaran *power point* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan antusias yang tinggi pada anak. Dikarenakan oleh fitur-fitur beraneka ragam yang menarik perhatian anak. Tidak hanya dalam aspek kognitif saja perkembangan yang terjadi pada anak tetapi berpengaruh juga terhadap aspek lain seperti, sosial, agama, seni, bahasa dan motorik kasar dan halus. Sehingga terciptalah belajar seraya bermain bagi anak. Oleh sebab itu, hasil belajar pada anak akan berubah secara bertahap.

Pada RA Anak Pintar yang berlokasi di Lubuklinggau, merupakan RA yang berdiri pada tahun 2011, merupakan TK/RA/KB yang berstatus swasta dengan jumlah murid pada tahun 2020/2021 yaitu 16 siswa. Hasil pendahuluan pada bulan Januari 2021 yang dilakukan di RA Anak Pintar Kota Lubuklinggau berkaitan terhadap keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Anak Pintar Lubuklinggau dari 16 siswa yang ada dikelas A dan B masing-masing kelas terdapat 8 siswa, melalui observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan perilaku yaitu : 1) Anak tidak menunjukkan ketertarikan dalam belajar setelah guru menjelaskan pembelajaran, 2) Anak tidak fokus ketika guru menjelaskan materi di depan kelas,

3) Anak tidak menunjukkan peningkatan setelah belajar dengan metode belajar yang diterapkan di kelas (pembelajaran ceramah).

Peneliti mengamati pembelajaran yang dilakukan disekolah oleh guru, dilingkungan kelas guru-guru berkerja keras untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran edukatif, tetapi anak-anak masih mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mencoba dan tertarik melakukan sebuah penelitian dengan menerapkan media *Power Point*.

Pembelajaran di RA Anak Pintar Lubuklinggau menggunakan media ceramah dan majalah, dimana media tersebut dirancang sendiri oleh guru. Dalam pembelajaran sehari-hari anak hanya disajikan materi yang sama sehingga anak kurang antusias dalam belajar. oleh sebab itu perlunya perubahan pada sistem pembelajaran dari yang hanya sebatas ruang dan waktu menjadi pembelajaran berbasis komputer sehingga dapat membuat perubahan pada pencapaian hasil pembelajaran anak yang lebih baik pada tahun berikutnya.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* ini juga lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi. Pesan informasi visual lebih mudah dipahami oleh anak dikarenakan beraneka macam fitur-fitur yang ada didalam slide-slide *power point* tersebut. Sehingga anak lebih cepat ingat akan materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran *powerpoint* yang menyajikan banyak gambar atau visual yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, terutama pada kemampuan matematika awal pada anak. Penulis meneliti media pembelajaran *Power Point* yang diterapkan di RA Anak

Pintaragar dapat memberikan perubahan hasil pembelajaran pada anak secara bertahap.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan permasalahan meliputi:

1. Bagaimana kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun ebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *power point* ?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tersebut adalah untuk Mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika awal anak usia 5-6 tahun di RA Anak Pintar, Lubuklinggau.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian tentang Keefektifan Penggunaan media pembelajaran *power point* di RA/TK/PAUD, adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai media pembelajaran *power point* sebagai media pendidikan yang memuat pesan-pesan edukatif dan dapat dikemas secara menarik dan menyenangkan. Menambah khazanah kepustakaan, khususnya tentang media pembelajaran *power point* yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pendidikan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *power point* pada pembelajaran anak.
- 2) Bagi orangtua atau pendidik, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan masukan serta pertimbangan dalam rangka memberikan sentuhan pendidikan pada anak melalui media berbasis *power point*.

D. Batasan Penelitian

Agar masalah yang akan penulis bahas tidak meluas hingga dapat mengakibatkan ketidakjelasan pembahasan maka penulis membatasi masalah yang diteliti pada Keefektifan penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut adalah orisinitas penelitian yang mana memuat perbandingan dengan penelitian yang telah lalu.

1. Abdus Somad dari program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta menulis tesis yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Pairing Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Permulaan” pada tesis ini menjelaskan bahwa media pembelajaran berupa *Pairing Card* ini dapat membantu hasil dari peningkatan matematika permulaan pada hasil belajar. hal tersebut dikarenakan media yang menarik dan anak tidak merasa bosan.
2. Jhoni Warmansyah, dalam jurnal Ta'dib Vol 22 (2), 2019, (Juli-Desember) yang berjudul “ Keefektifan Game Power Point dalam Pengembangan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang” . pada jurnal tersebut menyimpulkan bahwa media games *power point* yang diterapkan di TK Asyofa berhasil mengembangkan kemampuan matematika permulaan pada anak. dalam penerapan games tersebut anak merasakan hal yang baru terutama pada bidang teknologi. Dalam games ini terdapat media yang bergerak, bersuara dll. Anak dapat mengenal angka, mengurutkan dan mengelompokan benda-benda.

3. Endang Suprpti, dalam jurnal *Pedagogi* Volume 2 nomor 1, febuari-2016 yang berjudul “ Peningkatan Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini dengan Microsoft Power Point Ispring pada Materi pengenalan Konsep Bilangan”. Pada jurnal tersebut menyimpulkan bahwa media *power point ispring* dapat meningkatkan pembelajaran matematika anak usia dini, dimana anak bermain mengenal konsep angka, bilangan dan anak mampu mengurutkannya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu.

Kata media berasal dari bahasa latin “ *medio*” secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari suatu sumber ke penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Association of Education and Communication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi. Segala alat fisik yang dapat

menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar disebut media. Sejalan dengan itu menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Ketika mengacu pada ragam media dan/atau materi dan pembelajaran serta teknologi yang saat ini tersedia tergantung pada konteksnya. Ada banyak jenis yang dapat digunakan, mulai dari yang paling konvensional seperti misalnya papan tulis, gambar, buku dan jenis-jenis model sampai kepada video, VCD, DVD, komputer, laptop yang ditayangkan melalui LCD proyektor. (Anitah, 2010)

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dan menentukan terhadap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran yang disampaikan dan akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan.

Media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini biasanya media yang dibuat langsung oleh guru maupun media imitasi yang dibeli sesuai dengan tema dan pembelajaran anak. Media pembelajaran sangat penting untuk anak usia dini, baik itu perkembangan pada kognitif, bahasa, social-emosional anak. Selain juga dapat mempengaruhi

perkembangan dan pertumbuhan anak didik, media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran. Media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran anak-anak usia dini, karena sesuai dengan karakteristiknya anak usia dini yaitu belajar melalui bermain.

Bermain bagi anak usia dini memerlukan media pembelajaran agar melalui kegiatan bermain tersebut dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak, baik moral, agama, bahasa, kognitif, social-emosional dan seni. Piaget meyakini bahwa anak belajar banyak dari media dan alat yang digunakannya saat bermain. Sehingga media pembelajaran tidak harus berasal dari pabrik ataupun guru beli, guru bisa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran anak.

Pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini harus memenuhi kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai untuk perkembangan anak yang sesuai dengan rangsangan.

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah :(Abdul et al., 2021)

- 1) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- 3) Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik

berada pada sudut pandang pemakai (guru dan anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakalah kepentingan masing-masing ada yang kurang jelas

- 4) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik.
- 5) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktifitas bermain anak.
- 6) Menyertakan alat bantu penyelusuran informasi seperti katalog, kajian buku, review atau kerjasama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru atau kepala pemimpin lembaga PAUD. (Khadijah, 2015)

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dewasa ini media pembelajaran banyak mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Banyak jenis-jenis media yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah pendidik untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Klasifikasi media pembelajaran, menurut Bretz dan Briggs mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 2 kelompok yaitu:(Budiningsih, 2005)

1) Media Visual

Media visual sering disebut dengan media pandang, hal tersebut dikarenakan seseorang dapat mengamati media tersebut, melalui indra penglihatan. Media visual dikelompokkan menjadi dua yaitu :

a) Media visual yang tidak diproyeksikan

Media ini adalah media yang sederhana, dimana tidak membutuhkan proyektor dan layak untuk memproyeksikan perangkat lunak. Media ini tidak tembus cahaya (non transparan). Maka tidak dapat dipantulkan pada layar. (Anitah, 2010) ada beberapa contoh media visual yang tidak diproyeksikan yaitu gambar mati atau still picture, ilustrasi, kalikatur, poster, bagan, peta, realita dan objek sesungguhnya.

b) Media visual yang diproyeksikan

Media ini adalah media visual yang dapat diproyeksikan pada layar melalui benda proyektor. Sehingga media ini terdapat dua unsur yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, yaitu berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Melalui proyektor materi atau perangkat lunak dapat tersampaikan pada layar. Beberapa contoh dari media ini yaitu slide project dan proyektor film.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan suatu pesan dari pengirim kepada penerima melalui indera pendengaran (telinga). Untuk menyampaikan pesan agar para penerima mendengar dan mudah menerima pesan yaitu menggunakan media audio. Bahasa audio merupakan bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi dan music yang mengandung nilai abstrak. (Anitah, 2010) Terdapat beberapa contoh dalam media audio yaitu radio, kaset-audio.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Pendidik perlu paham media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, oleh karena itu perlunya pemilihan media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya. Agar media tersebut tepat guna sesuai dengan tujuan pembelajaran perlu mempertimbangkan factor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah dalam pemilihan media. (Mukholladah, 2018)

Media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan pendidik/guru dalam memilih media pembelajaran yakni : 1) ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3) kemudahan dalam memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) ketersediaan waktu untuk menggunakannya, 6) sesuai dengan taraf berpikir anak. Sepadam dengan hal itu I Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa ada sejumlah factor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam memilih media pembelajaran yakni; 1) tujuan intruksional, 2) keefektifan, 3)

siswa, 4) ketersediaan, 5) biaya pengadaan , 6) kualitas teknis.

Berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran ini, Azhar Arsyad menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu;1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung pembelajaran,3) praktis, luwes dan tahan,4) guru terampil menggunakannya,5) pengelompokan sasaran, 6) mutu teknis.(Arsyad, 2014)

Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar dipilih oleh pendidik/guru dengan benar dan tepat. untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang pemilihanmedia ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Tujuan pembelajaran, media pembelajaran haruslah memenuhi tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan hal-hal yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan karekteristik-karakteristik yang menunjang proses pembelajaran.
- 2) Keefektifan, dari beberapa media yang telah dipilih maka pendidik/guru mencari media yang efektif untuk digunakan
- 3) Peserta didik, dalam pemilihan media pembelajaran ini guru perlu/paham dengan karakteristik dari peserta didik itu sendiri, seperti taraf kemampuan,/berpikir,, pengalamannya, perkembangan, dan menarai atau tidaknya media tersebut, jenjang kelas, berapa jumlah siswa, apakah digunakan untuk individual atau kelompok (besar,kecil), lokasi, dan gaya belajar. hal-hal ini perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media
- 4) Ketersediaan, dalam hal ini apakah media yang ingin digunakan

tersedia? Apabila belum maka guru/pendidik harus memiliki alternative yang dapat diambil yaitu dengan membuat sendiri , membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam, menyewa atau bahkan membeli

- 5) Kualitas teknis, dalam pemilihan media kualitas teknis juga perlu diperhatikan apakah kualitas dari media itu bagus atau tidak, tahanlama atau tidak, berbahaya atau tidak untuk anak.
- 6) Biaya pengadaan, apabila memerlukan biaya untuk pengadaan maka biaya yang harus dikeluarkan seimbangan dengan manfaat dan hasil penggunaannya. Apabila terdapat media yang murah dan tetap memiliki keefektifan yang setara maka dapat dipertimbangkan
- 7) Fleksibilitas (lentur), dan keyamanan media. Yaitu dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat media tersebut digunakan tidak berbahaya untuk peserta didik
- 8) Kemampuan orang yang menggunakannya, dalam hal ini guru/pendidik harus bisa menguasai media yang telah dipilih untuk melakukan proses pembelajaran.
- 9) Alokasi waktu, dalam pemilihan media waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Pemilihan Media

Ada beberapa hal yang harus pendidik/guru lakukan dalam pemilihan media pembelajaran, menurut pendapat dari Gagne dan Briggs yang dikutip oleh menyarankan langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran

yaitu :

1) merumuskan tujuan pembelajaran, 2) mengklasifikasi tujuan berdasarkan domain atau tipe belajar, 3) memilih peristiwa-peristiwa pengajaran yang akan berlangsung, 4) menemukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa, 5) mendaftar media yang akan digunakan pada setiap peristiwa dalam pembelajaran, 6) mempertimbangkan (berdasarkan nilai kegunaan) media yang dipakai, 7) menentukan media yang terpilih akan digunakan, 8) menulis rasional (penalaran) memilih media tersebut, 9) menuliskan tata cara pemakaian pada setiap peristiwa, dan 10) menuliskan script pembicaraan dalam penggunaan media. (Arsyad, 2014)

2. Media Power Point

a. Pengertian Media Power Point

Didalam pendidikan, *power point* tidak hanya digunakan sebagai presentasi saja, tetapi lebih mendalam lagi *power point* juga digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak usia dini, hal ini dikarenakan tampilan *power point* yang menarik dan juga alternatif sehingga dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan pada anak dalam belajar. slide-slide yang bermacam-macam bentuk dan juga gambar-gambar yang tersedia membuat media ini menjadi salah satu media yang dapat dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi media pembelajaran. Media *power point* juga dapat mempermudah guru dalam mengajar karena juga untuk mengoprasikannya sangat praktis. (Amalia, 2014b)

Microsoft power point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. Media *power point* merupakan media yang fleksibel untuk dikombinasikan dengan media lainnya. *Power point* dapat menyajikan ataupun menciptakan slide-slide pembelajaran yang dapat menarik minat dari murid. *Microsoft Power Point* menyediakan slide-slide yang menyimpan pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada siswa/ peserta didik. Dengan adanya animasi yang terdapat di media *power point* suatu slide dapat diubah dengan demikian menarik, begitu juga dengan adanya fasilitas berupa *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat digunakan untuk menjadikan slide-slide yang dibuat menjadi menarik dan bagus hal tersebut sesuai dengan mobilitas belajar siswa.(Siddik, 2017)

Media *power point* adalah program aplikasih presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan kelayar menggunakan bantuan LCD prokyektor.

Microsof Power Point adalah salah satuprogram aplikasi dari *Microsoft* yang dapat digunakan untuk presentasi, baik melakukan untuk sebuah rapat maupun perencanaan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Microsoft Power Point merupakan salah satu program unggulan dari *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan didalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Pemanfaatan media presentasi ini dapat

digunakan oleh pendidik untuk mempresentasikan materi pembelajaran.(Muazzomi, 2017)

Media *power point* adalah salah satu program dari *microsof office* yang didalamnya terdapat banyak slide-slide yang mempermudah menggunkannya dan didalam program tersebut terdapat fasilitas-fasilitas seperti *front picture,sound* dan juga *effect* yang dirancang dengan menarik, sehingga media *power point* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidik/ guru agar mempermudah proses pembelajaran.(Amalia, 2014a)

a. Kelebihan Media *Power Point*

Ada beberapa hal yang membuat media power point ini menjadi menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan proses belajar peserta didik dikelas, berbagai kemampuan dalam pengelolaan teks, warna,gambar, dan animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas si pengguna media tersebut. Pada prinsipnya media ini terdiri dari beberapa unsur rupa yaitu terdiri dari slide-slide,teks, gambar dan bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan background yang telah tersedia di media tersebut.

Karena media *power point* ini banyak digunakan saat ini, terdapat keunggulan atau kelebihan dalam aplikasih tersebut yaitu:(Hasana, 2020)

- 1) Penyajian yang menarik, dikarenakan dalam media tersebut terdapat bermacam-macam permainan warna, huruf, gambar, animasi baik itu animasi gambar ataupun teks yang dihadirkan.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi yang didapat, anak lebih merasa penasaran dengan bahan ajar yang tersaji

di media ini, sehingga anak akan mencari tahu informasi dan lebih berantusias

- 3) Pesan informasi secara visual lebih mudah dipahami oleh anak
- 4) Memudahkan pendidik dalam menyajikan materi yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk peserta didik dikelas
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang, hal ini sangat menguntungkan untuk menjadi media pembelajaran untuk jangka waktu yang lama.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik (*plasdisk*, cd) sehingga dapat dibawa kemana-mana.

3. **Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun**

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang termasuk dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Istilah matematika berasal dari kata Yunani yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti mempelajari. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), matematika sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Menurut *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM), mengatakan bahwa matematika sangat erat kaitannya dengan angka. Matematika merupakan ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berkaitan satu dengan yang lain (Idzni et al., 2016).

Mempelajari matematika merupakan salah satu cara yang dapat melatih kemampuan anak untuk dapat berpikir secara logis dan sistematis. Adapun tujuan dari mempelajari matematika pada anak usia dini yaitu bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan dalam pembelajaran matematika pada tingkat selanjutnya, dengan demikian anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari(Siti, 2019).

Matematika permulaan merupakan kemampuan dasar dari matematika mengenai berbagai hubungan dengan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari yaitu pengenalan angka dan kemampuan pemecahan masalah(Somad, 2016).

Dengan demikian dapat diartikan bahwa matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan angka, bentuk, besaran konsep-konsep dari mulai yang konkrit sampai dengan abstrak, yang bisa membantu menstimulus kemampuan berpikir anak usia dini agar mereka mampu untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

The National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) menyebutkan bahwa terdapat lima konsep dalam matematika yang dapat dikenalkan pada anak, yaitu: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data serta probabilitas. Namun pada anak usia dini hanya dua konsep utama yang dapat dikenalkan mengingkat usia mereka yaitu, bilangan dan geometri. Sejalan dengan *The National*

Research Council Committee on Early Childhood Mathematics, berdasarkan penelitiannya mengatakan bahwa terdapat dua konsep yang menjadi fokus dalam pendidikan matematika permulaan anak usia dini, yaitu konsep bilangan dan geometri (Idzni et al., 2016).

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) membilang, adalah menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, (2) mencocokkan setiap angka yang sedang dihitung, (3) membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui mana dari kelompok tersebut yang sedikit dan banyak atau sama. Sementara itu geometri merupakan bagian dari matematika yang berupa titik, garis, bidang dan juga ruang.

Dalam pembelajaran anak usia dini, pemahaman tentang geometri merupakan kemampuan anak untuk mengenali, menunjuk, menyebutkan dan mengumpulkan benda-benda disekitar mereka berdasarkan geometri seperti lingkaran, persegi, segitiga, segiempat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika permulaan merupakan pengenalan konsep-konsep dari matematika sederhana mulai dari yang konkrit sampai dengan abstrak dan anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi konsep dari bilangan dan geometri (Siti, 2019).

b. Perkembangan Matematika Anak Usia Dini

Salah satu perkembangan kognitif yaitu perkembangan pembelajaran matematika, dimana daya pikir atau dapat juga disebut dengan pengembangan kecerdasan logika matematika.

Perkembangan berpikir matematis anak usia 5-6 tahun ditandai dengan anak-anak yang berusaha untuk memahami simbol-simbol yang mereka temukan. Anak-anak juga sudah dapat membedakan antara bilangan dan huruf walaupun mereka belum yakin mana yang benar, dalam usia ini juga anak sudah bisa menciptakan suatu simbol untuk membantu mereka mengingat bilangan.

Pada tahap perkembangan ini anak sudah dapat melakukan kegiatan berupa mengelompokkan, membandingkan, mencocokkan, mengurutkan, menghubungkan serta mengidentifikasi pola (Wahyuni et al., 2016)

Pada perkembangan matematika anak Jean Piaget mengatakan bahwa terdapat 4 tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkrit dan tahap operasional normal. Matematika permulaan pada anak merupakan perkembangan pada tahap pra-operasional dimana anak sudah mampu untuk membayangkan penampilan objek yang tidak hadir secara fisik. Dalam tahap pra-operasional anak belajar untuk mempresentasikan objek dengan gambar dan kata-kata (dwi pebrianty et al., 2021)

Matematika permulaan merupakan kemampuan yang dapat dikuasai oleh anak untuk dapat menyelesaikan berbagai persoalan yang terjadi didalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dengan berbagai perkembangan yang telah dapat anak lakukan yaitu;

1. Mengelompokkan, dalam tahapan ini anak sudah mampu untuk memahami adanya persamaan diantara beberapa benda

2. Membandingkan, dalam tahapan ini anak sudah mampu untuk memahami adanya perbedaan diantara dua atau lebih benda
3. Mencocokkan, dalam tahapan ini anak sudah mampu untuk memahami bagaimana mencocokkan bentuk warna, ukuran, bilangan maupun pola, mencocokkan adalah kegiatan memasang atau menjodohkan.
4. Mengurutkan, dalam tahapan ini anak sudah mampu untuk menempatkan benda dalam deretan tertentu menurut aturan yang telah dibuat.
5. Menghubungkan, dalam tahap ini anak sudah mampu untuk menerapkan matematika di dalam kehidupan sehari-hari (dunia nyata)
6. Identifikasi pola, dalam tahap ini anak sudah mampu mengidentifikasi dan menciptakan pola dengan penggolongan yang dilakukan(Wahyuni et al., 2016)

C. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan lagi kebenarannya oleh peneliti, hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan kemampuan Matematika Permulaan anak sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan media pembelajaran *Power Point* di RA Anak Pintar Lubuklinggau.

H_0 : Media Pembelajaran *Power Point* tidak efektif terhadap Kemampuan Matematika Permulaan anak usia 5-6 Tahun

H_a : Media Pembelajaran *Power Point* efektif terhadap Kemampuan Matematika Permulaan anak usia 5-6 tahun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi merupakan tempat dimana peneliti akan memperoleh data dalam penelitiannya tentang pengaruh teori yang digunakan. Lokasi yang dipilih oleh peneliti adalah RA Anak Pintar Lubuklinggau, di Jln. Sepakat Rt 002. Kec. Mesat Seni, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan. RA Anak Pintar merupakan RA/TK/KB merupakan yayasan berstatus swasta.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur, dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen yaitu *pre-Experimental Disigns* tipe *one group pre-test-post-test* (tes awal- tes akhir).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Tes Awal (Pretest)	Perlakuan	Tes Akhir (Posttest)
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = *Pre-test* (tes sebelum diterapkannya media *Power Point*)

O₂ = *Post-test* (tes setelah diterapkannya media *Power Point*)

X = Perlakuan

Pada desain ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut dengan *pre-test*. *Pre-test* diberikan pada kelas eksperimen (O_1), setelah dilakukan *pre-test*, penulis memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Power Point* (X), pada tahap akhir peneliti memberikan *post-test* (O_2).

C. Variable Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Jadi dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa variable penilaian yaitu sifat atau nilai dari suatu objek atau kegiatan yang mempunyai variasi kegiatan tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti kemudian peneliti menarik kesimpulan dari sesuatu yang mereka teliti. (Hardiansyah, 2017)

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis *Power Point*

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun

Model pengaruh variabel bebas dan variable terikat :



Hubungan variable X dan Y

Keterangan :

X = Penerapan media pembelajaran berbasis *Power Point*

Y = Peningkatan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah 16 anak di RA Anak Pintar Lubuklinggau, Sumatera Selatan dan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan matematika awal anak dalam proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran *Power Point*
2. Keefektifan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.2 Data Siswa

No	Nama	L/P
1	Ade Lia Septiani	p
2	Aldian	L
3	Ardev Areana	P
4	Azila Syifa Rahayu	P
5	Muhammad Alfatan Akbar	L
6	Nadin Chalista	P
7	Randi Anugrah	L
8	Sembara Dwi Vaidar	L
9	Sintia Icha Natasyah	P
10	Susan Afika Maharani	P
11	Deana Aurora Lovelia	P
12	Muhammad Kenza	L
13	Putri Wahyuni	P
14	Adelia Try Yahya	P
15	Cahaya Dwi Wulandari	P
16	Ayu Saputri	P

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan bagian-bagian yang mempermudah proses dalam pengumpulan data dalam penelitian, definisi yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut;

1. Media Pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran yang disampaikan dan akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran
2. *Power Point* adalah program komputer presentasi yang dikembangkan oleh

Microsoft yang memudahkan pengguna untuk melakukan kegiatan presentasi.

3. Matematika Permulaan adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan dan operasionalnya mulai dari yang konkrit sampai dengan yang abstrak yang dapat melatih anak berpikir secara logis dan sistematis untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

F. Data dan Sumber Data

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperlukan oleh peneliti yang didapatkan secara langsung dari narasumber yang dibutuhkan untuk menjadi bahan penelitian. Dalam penelitian ini data secara langsung didapatkan melalui: (Sugiyono, 2016)

a. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk melakukan pengamatan dari berbagai fenomena, situasi kondisi yang terjadi. Observasi yang dilakukan dalam pengumpulan data dilakukan secara langsung baik kepada guru maupun siswa. Dengan mengikuti langsung proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Hasan, 2002).

b. *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test merupakan tindakan awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkatan awal sebelum dilakukan

sebuah eksprimen sedangkan untuk *Post-test* adalah suatu evaluasi akhir yang dilakukan oleh peneliti

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber yang diambil dari raport dan juga arsip-arsip mengenai peningkatan kemampuan daya ingat anak selama kegiatan pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini penyusunan instrument pengumpulan data dengan cara mengamati apa yang akan menjadi variable penelitian(Hardiansyah, 2017).

Kisi-kisi instrument penelitian yang disusun berdasarkan indikator pada keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Pedoman Observasi Keefektifan
Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Kemampuan
Matematika Permulaan anak Usia 5-6 tahun.**

No	Variabel	Indikator	Butir Item
1	Kemampuan Matematika Permulaan	1. Mengelompokan (ukuran, bentuk,warna)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mwngwlompok ukuran yang sama (kelompok anak, kelompok wadah besar-kecil dll) 2. Anak mampu mengelompokan bentuk yang sama (kelompok segitiga, lingkaran, persegi) 3. Anak mampu mengelompokkan warna yang sama (kelompok merah, kuning, biru)
		2. Membandingkan dua benda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu membandingkan tebal-tipis (buku, papan) 2. Anak mampu membandingkan panjang-pendek 3. Anak mampu membandingkan besar-kecil 4. Anak mampu membandingkan tinggi-rendah
		3. Mencocokkan (memasangkan atau menjodohkan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mencocokkan profesi dengan alat kerja (petani dengan cangkul, dokter dengan stetoskop) 2. Anak mampu mencocokkan profesi dengan tempat kerja (petani di sawah, polisi di kantor polisi) 3. Benda dengan fungsinya (topi dikepala, cincin dijari)
		4. mengurutkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengurutkan ukuran dari kecil-besar, besar-kecil 2. Anak mampu mengurutkan dari volume yang sedikit ke yang banyak (contoh, gelas yang diisi air)

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrument Penugasan Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Ket
	Pemahaman anak tentang Pembelajaran <i>Power Point</i>	Mengenal berbagai simbol (angka,huruf,bentuk)	1,2,3	mah mb
		konsep penjumlahan dan pengurangan	7,8	mk
		Mencocokkan benda, warna dan bentuk geometri	4,5,6	mb
		Mencocokkan angka dan huruf	9,10,11,12	ma mh
		Mengelompokan ukuran, warna dan bentuk	13,14,15	mu

Ket :

- mah : mengenal angka dan huruf
- mb : mencocokkan bilangan
- m : mengenal konsep bilangan
- ma : mencocokkan angka, huruf
- mu : mengelompokkan ukuran

H. Teknik Pengumpulan Data

Penugasan merupakan cara yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cara memberikan satu lembar kegiatan anak. Lembar kerja tersebut nantinya dikerjakan oleh para murid sebagai responden dan lembar tersebut berisikan beberapa kegiatan yang mana kegiatan tersebut peneliti ingin mengetahui seberapa paham anak dalam memahami pembelajaran menggunakan media *power point* yang peneliti terapkan.

I. Analisis Data

Dalam penelitian ini pelaksanaan program perlu diuji keefektifan. penulis menggunakan uji Kolmogorov Smirnov satu sampel. Dimana uji ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Power Point*, adapun rumus yang digunakan dalam uji keefektifan yaitu uji statistik dua arah sebagai berikut:(Yuvalianda, 2021)

$$D_{max} = \text{Max} [F(t)-G(t)]$$

$$j=1 \dots n$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 1 bulan, pengambilan data dalam penelitian menggunakan observasi, tes *pre-test*, *post-test* dan juga lembar checklist dengan item-item pertanyaan untuk mengali informasi mengenai belajar mengajar yang berlangsung di RA Anak Pintar. Terdapat satu subjek penelitian yaitu kelompok A dan kelompok B yang mana pada saat penelitian dilakukan pada saat bersamaan didalam satu kelas.

B. Paparan Data

Keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Anak Pintar kota Lubuklinggau.

Paparan data mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun adalah deskripsi seluruh kegiatan pelaksanaan tindakan yang berlangsung di RA Anak Pintar kota Lubuklinggau.

1. Tahap persiapan

Tahap awal yang harus dilakukan peneliti yaitu persiapan. Beberapa hal penting yang harus dipersiapkan adalah :

- a. Menyiapkan materi pembelajaran, peneliti membantu guru untuk menyiapkan materi pembelajaran sebelum pembelajaran di mulai yaitu menyiapkan

majalah, yang akan digunakan anak untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru nantinya (sesuai dengan RPPH RA).

- b. Menyusun instrument penelitian
- c. Meminta daftar nama anak kelompok A dan B di RA Anak Pintar

Tahap pertama, peneliti mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Kemudian menyusun materi sesuai dengan RPPH RA dan dikonsultasikan kepada guru kelas.

Tahap selanjutnya peneliti menyusun instrument penelitian. Instrument penelitian ini merupakan bagian dari pedoman observasi dan wawancara tentang karakteristik anak-anak dikelas.

Kemudian peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran. Sebelum instrument dan hasil penelitian diberikan kepada anak yang menjadi sampel penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi untuk mengetahui valid atau tidak instrument dan media tersebut. Untuk validasi media maupun materi dilakukan oleh dosen PIAUD sebagai validator media yaitu ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd dan sebagai validator ahli yaitu ibu Dessy Putri Wahyungtyas, M.Pd. Dari angket penilaian (*terlampir*) yang sudah diisi oleh validator media ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran *Power Point*.

Hasil validasi media pembelajaran yang digunakan dapat dinyatakan memiliki tingkat kevalidan baik dan selanjutnya bisa dilanjutkan penelitian. Selanjutnya dari angket penilaian (*terlampir*) yang sudah diisi oleh validator ahli ibu Dessy Putri Wahyungtyas, M.Pd mengenai tingkat kevalidan materi dalam kemampuan

matematika permulaan pada anak.

Dan hasil tersebut dapat dinyatakan memiliki tingkat kevalidan baik dan selanjutnya dapat dilanjutkan ketahap penelitian. Setelah media pembelajaran dan instrument yang sudah divalidasi dinyatakan layak untuk menjadi acuan dalam penelitian. Hasil dari 15 soal media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak kemudian di uji cobakan kepada responden. Selanjutnya diuji validasi untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Untuk mengetahui validasi soal tes menggunakan bantuan program *SPSS 16.0*. Semua penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi dijadikan landasan untuk menyempurnakan komponen-komponen sebelum diuji dilapangan.

Tabel 4.1 Validasi Media

No	Pernyataan	Skala penilaian				
		X	X ₁	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
kejelasan	Kejelasan judul lembar angket	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Kejelasan butir-butir pernyataan	4	5	80	Baik	Tidak perlu revisi
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Kesesuaian setiap paragraf penulisan	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Bahasa	Penulisan sesuai dengan EYD	4	5	80	Baik	Tidak perlu revisi
	Kesederhanaan struktur kalimat dalam pertanyaan media	4	5	80	Baik	Tidak perlu revisi
	Kejelasan petunjuk dan tujuan dalam media	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Isi	Kesesuaian prosedur kegiatan	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Kebenaran isi dalam media yang ditampilkan untuk anak/tujuan media	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Kesesuaian media <i>power point</i> dengan media pembelajaran	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	jumlah	52	55	94	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Keterangan :

X : jumlah jawaban nilai yang diperoleh

X₁: jumlah jawaban nilai tertinggi

P : presentase tingkat kevalidan

Dari angket yang telah diisi oleh validator media dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran *Power Point* sebagai berikut:

$$\text{Presentase} : \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} : \frac{52}{59} \times 100\% = 94 \%$$

Dari hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa media yang digunakan memiliki tingkat kevalidan dan layak untuk dilakukan penelitian.

Tabel 4.2. Revisi Media

Poin yang perlu direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
<p>Pada media ditambahkan kalimat petunjuk agar dapat mempermudah guru dan anak-anak.</p>		

Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	X	X _i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
2	Kesesuaian media terhadap tujuan peningkatan perkembangan memori pada anak	5	5	100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
3	Kejelasan dalam tampilan materi yang menarik dan inovatif bagi anak usia 5-6 tahun	5	5	100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
4	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
5	Urutan-urutan dalam materi yang jelas, awal isi dan penutup	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
6	Dapat membantu dalam kelancaran kegiatan.	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
	Jumlah	26	30	86	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi

Keterangan :

X : jumlah jawaban nilai yang diperoleh

X_i: jumlah jawaban nilai tertinggi

P : presentase tingkat kevalidan

Dari angket yang telah diisi oleh validator media dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran *Power Point* sebagai berikut:

$$\text{Presentase} : \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} : \frac{26}{30} \times 100\% = 86 \%$$

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS terdapat beberapa butir yang tidak valid, sehingga pada pelaksanaan pada penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *Power Point* yang tidak terdapat kevalidan dihapus dan tidak dapat digunakan. Adapun hasil uji coba kevalidan instrumen hasil terdapat pada lampiran. Instrument yang sudah valid kemudia dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

Peneliti dapat menerapkan media pembelajaran *Power point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Anak Pintar pada kelompok A dan B.

1) *Pre-test*

Dalam proses *pre-test* diawali dengan kegiatan anak mengikuti kegiatan senam bersama yang diadakan setiap hari jumat di RA Anak Pintar. Setelah selesai anak-anak berbaris dan mengantri untuk memasuki kelas dan dilanjutkan dengan membaca doa, ikrar sekolah, membaca doa sehari-hari, rukun iman dan rukun islam secara bersama-sama. Sebelum melakukan kegiatan inti guru kelas mengawali pembelajaran dengan menyenangkan seperti bernyanyi, tebak kata. Selanjutnya guru melakukan *recalling* kepada anak.

Dilanjutkan dengan tanya jawab tentang materi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh anak mengetahui materi yang telah diajarkan. Dilanjutkan dengan kegiatan ini anak diperlihatkan gambar-gambar (hewan, buah, kendaraan dan profesi) huruf A-Z dan angka 1-10 yang mencakup isi materi, setelah anak mengenal gambar-gambar tersebut peneliti mencoba untuk menyebutkan bagian-bagian yang terdapat di gambar dan papan tulis. Kegiatan penugasan anak diisi dengan menulis angka 1-10, huruf A-F, dan mewarnai gambar.

Kegiatan akhir yaitu peneliti melaksanakan kegiatan *recalling* yaitu kegiatan pengulangan kembali bagaimana anak-anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hasil *pre-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Dari Pre-Test

No	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Ket
1	Ade Lia Septiani	31	MB
2	Aldian	30	MB
3	Ardev Areana	31	MB
4	Azila Syifa Rahayu	31	MB
5	Muhammad Alfatan Akbar	30	MB
6	Nadin Chalista	32	MB
7	Randi Anugrah	30	MB
8	Sembara Dwi Vaidar	30	MB
9	Sintia Icha Natasyah	32	MB
10	Susan Afika Maharani	31	MB
11	Deana Aurora Lovelia	30	MB
12	Muhammad Kenza	30	MB
13	Putri Wahyuni	29	BB
14	Adelia Try Yahya	29	BB
15	Cahaya Bunga Lestari	30	MB
16	Ayu saputri	32	MB

Ket :

BSB = Anak berkembang sangat baik (4)

BSH = Anak berkembang sesuai harapan (3)

MB = Anak mulai berkembang (2)

BB = Anak belum berkembang (1)

Berdasarkan tabel diatas, mengenai hasil dari *pre-test* terhadap kemampuan matematika permulaan anak diperoleh skor tertinggi yaitu 32. Hasil terendah diperoleh

dengan nilai 29 pada nilai *pre-test* sebelum diterapkannya media pembelajaran *power point*, hasil dari *pre-test* ini diperoleh dari 15 item-item soal observasi (lampiran) yang telah peneliti lakukan di Raudhatul Afthal (RA) tersebut. Dimana mayoritas anak mendapatkan skor 2, sehingga kemampuan matematika permulaan anak ditahap mulai berkembang.

Terdapat dua anak yaitu putri dan adelia yang kurang tertarik dan fokus terhadap media dan pembelajaran yang tersedia sehingga keinginan untuk mengikuti pembelajaran kurang.

2) *Post-Test*

Kegiatan *Post-test* diawali dengan dengan kegiatan senam bersama yang kemudian dilanjutkan dengan doa bersama-sama.

Pada kegiatan inti dimana sebelum menerapkan media pembelajaran *power point*, peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan tebak kata dan tubuh bersama, kegiatan ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan sebelum ke kegiatan inti. Kemudian barulah peneliti menerapkan media pembelajaran *Power Point* kepada anak-anak sesuai dengan tahapan- tahapan pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil *Post-test*

No	Nama	Nilai <i>Post-test</i>	Ket
1	Ade Lia Septiani	46	BSH
2	Aldian	45	BSH
3	Ardev Areana	46	BSH
4	Azila Syifa Rahayu	47	BSH
5	Muhammad Alfatan Akbar	46	BSH
6	Nadin Chalista	48	BSB
7	Randi Anugrah	46	BSH
8	Sembara Dwi Vaidar	45	BSH
9	Sintia Icha Natasyah	47	BSH
10	Susan Afika Maharani	45	BSH
11	Deana Aurora Lovelia	45	BSH
12	Muhammad Kenza	43	BSH
13	Putri Wahyuni	42	BSH
14	Adelia Try Yahya	43	BSH
15	Cahaya Bunga Lestari	45	BSH
16	Ayu Saputri	45	BSH

Ket :

BSB = Anak berkembang sangat baik (4)

BSH = Anak berkembang sesuai harapan (3)

MB = Anak mulai berkembang (2)

BB = Anak belum berkembang (1)

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pada nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan. Nilai *post-test* meningkat dikarenakan media pembelajaran yang digunakan berbeda dari sebelumnya. Dengan diterapkannya media pembelajaran *Power point* dalam kegiatan pembelajaran, terlihat anak berantusias sehingga nilai yang didapatkan pada *post-test* semakin meningkat, dengan skor tertinggi yaitu 48 dengan skor

terendah yaitu 45. Skor dari *Post-Test* ini diperoleh dari 15 item soal (telampir) yang telah peneliti lakukan di Raudhtul Athfal (RA) tersebut, dimana mayoritas anak mendapatkan nilai 3, yaitu Anak berkembang sesuai harapan.

3). Peningkatan *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui hasil belajar anak melalui media pembelajaran *Power Point*, maka diperoleh hasil bahwa dengan menerapkannya media tersebut di dalam kegiatan maka kemampuan matematika permulaan anak meningkat.

Tabel 4.6. Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test*

No	Nama	Nilai		ket
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	Ade Lia Septiani	31	46	BSH
2	Aldian	30	45	BSH
3	Ardev Areana	31	46	BSH
4	Azila Syifa Rahayu	31	47	BSH
5	Muhammad Alfatan Akbar	31	46	BSH
6	Nadin Chalista	32	48	BSB
7	Randi Anugrah	31	46	BSH
8	Sembara Dwi Vaidar	30	45	BSH
9	Sintia Icha Natasyah	32	47	BSH
10	Susan Afika Maharani	32	45	BSH
11	Deana Aurora Lovelia	31	45	BSH
12	Muhammad Kenza	30	43	BSH
13	Putri Wahyuni	29	42	BSH
14	Adelia Try Yahya	29	43	BSH
15	Cahaya Bunga Lestari	32	45	BSH
16	Ayu Saputri	30	45	BSH
	Jumlah	488	724	

Berdasarkan tabel 4.6 hasil diatas pada *pre-test* dan *post-test* sebelum diterapkannya media pembelajara *power point* dalam pembelajaran *pre- test* sebesar 488 dengan rata-rata 30 dan nilai *post-test* sebesar 724 dengan nilai rata-rata 45. Setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan adanya peningkatan jumlah *pre-test* dari 488 dan peningkatan *post-test* 724. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun, Berdasarkan dari Jean Piaget yang mengatakan bahwa tahap perkembangan anak terjadi pada 4 tahap yang salah satunya yaitu pra-operasional dimana pada tahap perkembangan ini anak sudah mampu untuk membayangkan penampilan objek yang tidak hadir secara fisik. Dalam tahap pra-operasional anak belajar untuk mempresentasikan objek dengan gambar dan kata-kata. Seperti; mengelompokkan, membandingkan, mencocokkan, mengurutkan, menghubungkan serta mengidentifikasi pola.

4). Uji Kolmogorov Smirnov

Uji Kolmogorov Smirnov adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis. Uji Kolmogorov Smirnov satu sampel merupakan salah satu jenis pengujian non-parametrik yang sering digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji ini digunakan apabila variable memiliki distribusi yang identik dikedua populasinya.

Pada uji Kolmogorov Smirnov satu sampel dimana uji berkaitan dengan tingkat kesesuaian dengan distribusi sampel. Data ditunjukkan pada tabel 4.7, pada sampel 16 sebagai berikut;

Dengan hitungan kumulatif, kemudian dicocokkan dengan d_{max} yang diperoleh yaitu = 0,327 dengan nilai alfa yaitu 0,05. Dapat dilihat bahwa d_{max} lebih besar dibandingkan dengan D_{tabel} , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa; nilai $D_{max} >$ nilai alfa sehingga H_a ditolak

H_0 : media pembelajaran *Power Point* tidak efektif terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun

H_a : media pembelajaran *Power Point* efektif terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4.7. Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.01324561
Most Extreme Differences	Absolute	.234
	Positive	.136
	Negative	-.234
Kolmogorov-Smirnov Z		.936
Asymp. Sig. (2-tailed)		.345
a. Test distribution is Normal.		

Pada tabel diatas terdapat hasil signifikansi yaitu sebesar 0,345 yang mana nilai signifikansi lebih besar dari nilai alfa yaitu 5% (0,05) dan dengan keputusan H_a ditolak, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat keefektifitasan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

C. Pembahasan

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak Usia 5-6 Tahun. Untuk melihat apakah terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak 5-6 tahun yang pertama perlu dilakukannya analisis hipotesis sebagai berikut :

H_0 = tidak terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak

H_a = terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak

Hasil dari penelitian ini mendukung hipotesis yang diajukan dimana H_0 diterima dan H_a ditolak dengan hasil signifikan terhadap keefektifan media *power point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak sesudah dan sebelum mendapatkan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan uji Kolmogorov Smirnov dengan nilai 0,345 dimana nilai ini lebih besar dari nilai alfa yaitu 0,05. Dapat dilihat juga dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Rata-rata sesudah mendapatkan perlakuan media pembelajaran *power point* berdasarkan tabel 4,7 yaitu sebesar 45 lebih besar dari nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan yaitu 30. Skor dari *pre-test* dan *post-test* didapatkan dari observasi penugasan anak dengan 15 item soal yang telah peneliti lakukan, dimana skor dari *pre-test* yang didapatkan mayoritas anak mendapatkan nilai 2, yaitu anak mulai berkembang. Sedangkan untuk skor dari nilai *post-test* mayoritas anak-anak mendapatkan nilai 3 dimana pada tahap

tersebut anak berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dikarenakan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media pembelajaran *power point* membuat anak berantusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

Matematika permulaan dalam penelitian ini yaitu anak-anak dapat dengan mudah memahami berbagai konsep-konsep seperti bilangan dan geometri yang mana menjadi fokus pendidikan matematika permulaan untuk anak usia dini. Anak mampu mengetahui, menggali, menunjuk, mengelompokan benda, garis, dan konsep-konsep dari yang konkrit sampai dengan yang abstrak sehingga anak-anak dapat menerapkan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Jean Piaget mengatakan bahwa terdapat 4 tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkrit dan tahap operasional normal. Matematika permulaan pada anak merupakan perkembangan kognitif pada tahap pra-operasional dimana anak sudah mampu untuk membayangkan penampilan objek yang tidak hadir secara fisik. Dalam tahap pra-operasional anak belajar untuk mempresentasikan objek dengan gambar dan kata-kata (dwi pebrianty et al., 2021).

Dimana anak sudah mampu untuk melakukan kegiatan berupa mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, serta mengidentifikasi pola (Wahyuni et al., 2016) Dapat disimpulkan bahwa media *power point* dapat digunakan sebagai bahan dari pembelajaran dengan melihat banyak kelebihan-kelebihan yang terdapat didalam media tersebut. Dalam penelitian ini, *power point* digunakan oleh guru sebagai media untuk menjelaskan materi pembelajaran di kelas kepada anak. Media *Power point* dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti

dengan memuat tema pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas A dan B Raudhtul Athfal (RA) Anak Pintar Lubuklinggau. Dalam media *power point* ini memfokuskan pembelajaran untuk mengingat baik itu, angka, huruf, hewan dan tumbuhan, profesi dan lingkungan sekitar, yang dapat dijelaskan oleh guru, kemudia setelah guru menjelaskan media *power point*, dan anak diperintahkan untuk memainkan games ini, selanjutnya anak mengerjakan tes berupa perbuatan seperti menarik garis, melengkapi kata, warna dan mengisi kolom-kolom huruf, angka yang kosong pada lembar tugas sesuai dengan yang terdapat di media *power point*.

Oleh sebab itu dalam penelitian ini anak-anak mengalami peningkatan kemampuan matematika permulaan dengan menggunakan media pembelajaran *power point*, anak mampu untuk menghubungkan, menggolongkan, mengenal konsep bentuk, ukuran, warna, jumlah banyak dan sedikit, dan mengenal pola. Dari sebelum dan setelah menggunakan media yang secara langsung maupun tidak langsung media pembelajar *power point* ini dapat mendukung kemampuan matematika permulaan anak. Sesuai dengan *The National Research Council Committe on Early Childhood Mathematics*, bahwa pengenalan konsep pada matematika permulaan anak terjadi pada konsep bilangan dan geometri yang mana dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu; membilang, mencocokkan setiap angka, dan membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain (Idzni et al., 2016)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan peneliti pada Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di RA Anak Pintar Lubuklinggau, penelitian ini menggunakan data primer dan juga data skunder. Responden dalam penelitian ini berjumlah 16 anak dari TK A dan TK B. Bedasarkan hipotesis yang dianalisis dengan menggunakan keefektifan uji Kolmogorov Smilar dan dengan bantuan dari SPSS 16.00, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak sesudah dan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hipotesis yang dilakukan dimana D_{max} 0,37 lebih besar nilai alfa yaitu 0,05 yang mana H_a ditolak dan H_0 diterima, serta nilai rata-rata sesudah mendapatkan perlakuan yaitu 45 dan nilai rata-rata sebelum yaitu 30.

Artinya dengan adanya penggunaan media ini kemampuan matematika permulaan anak mengalami peningkatan. Terdapat peningkatan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan dari kegiatan-kegiatan pembelajaran yang awalnya hanya diberikan pembelajaran ceramah dan majalah dengan tidak menggunakan media, dan sekarang anak dapat

mengingat pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan menuangkan ide-ide kreatif melalui kegiatan mereka bermain games. Dalam proses kegiatan ini anak terlihat lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Melalui kegiatan yang diterapkan ini kemampuan anak mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yaitu 45 dan nilai sebelum penggunaan media dengan rata-rata 30.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Power Point* terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA) Anak Pintar Lubuklinggau.

B. Saran

1. Bagi Tenaga Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih luas lagi dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis *power point* agar kegiatan pembelajaran anak menjadi menyenangkan untuk anak-anak. Selain itu juga ketiga kegiatan pembelajaran berlangsung seorang pendidik perlu memperhatikan perkembangan setiap anak dalam melakukan kegiatan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian berkelanjutan mengenai media pembelajaran berbasis *power point* dengan permasalahan-permasalahan yang kompleks terjadi di ruang lingkup pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Abdul, W., Junaedi, & Didik, E. (2021). *Media pembelajaran Matematika*.
- Amalia, I. A. (2014a). *Power Point Sebagai Alternatif Pembelajaran Masa Kini*.
2, 18.
- Amalia, I. A. (2014b). *Power Point Sebagai Alternatif Pembelajaran Masa Kini*.
2, 18.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuman Pustaka.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- dwi pebrianty, kiki, Fadillah, & Yusuf, A. (2021). *Pengenalan Matematika
Permulaan dengan Konsep Pengukuran pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK
Kartika XVII-17 Sintang. FKIP UTAN*.
- Hardiansyah, H. (2017). *Metodologi Penelitian*.
- Hasan, M. I. (2002). *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia.
- Hasana, N. (2020). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point
sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang*.
- Idzni, A., Sri, M. M., & Agung, P. (2016). *Penggunaan Media Plascard untuk
mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini*.
- Khadijah. (2015). *Media pembelajaran AUD*. Perdana Publishin.
- Muazzomi, N. (2017). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak
Usia Dini Melalui Aplikasi Microsof Power Point*.

- Mukholladah, K. Z. (2018). *Pengaruh Penerapan Media Vidio Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Di TK Islam Al-Maarif Singosari Malang.*
- Siddik, A. (2017). *Prinsip dan Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran.*
[https://www.paud.id/2015/09/Prinsip dan Manfaat TIK Dalam Pembelajaran PAUD.html.](https://www.paud.id/2015/09/Prinsip-dan-Manfaat-TIK-Dalam-Pembelajaran-PAUD.html)
- Siti, M. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Bermain Balok.*
- Somad, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pairing Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Permulaan.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2015). *Penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini.* Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (n.d.). *Hakikat Anak Usia Dini.* Universitas Terbuka.
- Wahyuni, S., Suswantoro, E., & Subagia, A. (2016). Modul Pengenalan Matematika melalui Permainan Kreatif. *PP Paud Dan Dikmas Jabar.*
- Yuvalianda, Y. (2021). *Uji Kolmogorov Smirnov satu sampel.* yuvalianda.com

LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1855 /Un.03.1/TL.00.1/10/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

5 oktober 2021

Kepada
Yth. Kepala RA Anak Pintar
di
Lubuk Linggau

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Uci Indriani
NIM : 17160032
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2021/2022
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Power Point Pada Hasil Belajar Anak di Ra Anak Pintar**
Lama Penelitian : Oktober 2021 sampai dengan Desember 2021 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Dr. Nur Ali, M.Pd.I
NIP. 19650403 199803 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : B-4880/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2021 11 Oktober 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Uci Indriani
NIM : 17160032
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT
(Information Communication and Technology) Power
Point pada Hasil Belajar Anak di RA Anak Pintar
Dosen Pembimbing : Nurlaeli Fitriah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator instrument penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lembar Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : B-4879/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2021 11 Oktober 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Rikza Azharona Susanti, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Uci Indriani
NIM : 17160032
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT
(Information Communication and Technology) Power
Point pada Hasil Belajar Anak di RA Anak Pintar
Dosen Pembimbing : Nurfaeli Fitriah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002
Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Lembar Validasi Ahli Media

LAMPIRAN

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

Lembar Validasi Media Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun RA Anak Pintar

Nama Validator : Rikza Azhrona Susanti,M.Pd
NIP : 19890805201608012017
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Pengisian :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan saya. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapa/Ibu menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberika skor pada setiap butir pernyataan yang diberikan tanda () pada kolom skala penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
4= Baik 1= Tidak Baik
3= Cukup Baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar angket				✓		
	2. Kejelasan butir-butir-pernyataan				✓		
	3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓		
	4. Kesesuaian setiap paragraph penulisan				✓		
Bahasa	5. Penulisan sesuai dengan EYD				✓		
	6. Keserderhanaan struktur kalimat dalama pertanyaan media				✓		

✓

	7. Kejelasan Petunjuk dan tujuan dalam media						
Isi	8. Kesesuaian prosedur kegiatan					✓	
	9. Kebenaran isi dalam media yang ditampilkan untuk anak/tujuan media				✓		
	10. Kesesuaian dengan topic yang dipilih					✓	
	11. Kesesuaian media ICT Power poin dengan media pembelajaran					✓	

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Tambahkan petunjuk/perintah yg jelas pada setiap materi di media PPT.

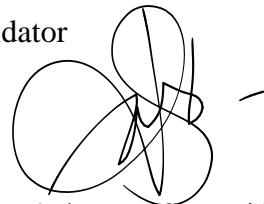
E. KESIMPULAN

Mohon dilingkari atau tulis kesesuaian penilaian dari Bapak/Ibu

1. Layak digunakan untuk uji tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji setelah direvisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Malang, 12 Oktober 2021

Validator



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 19890805201608012017

Lembar Validasi Ahli Instrumen

LAMPIRAN

INSTRUMEN VALIDASI

Lembar Validasi Instrument Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di RA Anak Pintar

Nama Validator : Dessy Putri Wahyuningtyas,M.Pd
NIP :
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Pengisian :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan saya. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapa/Ibu menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberika skor pada setiap butir pernyataan yang diberikan tanda () pada kolom skala penilaian sebagai berikut.
5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
4= Baik 1= Tidak Baik
3= Cukup Baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar angket					√	
	2. Kejelasan butir-butir-pernyataan				√		
	3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					√	
	4. Kesesuaian setiap paragraph penulisan				√		
Bahasa	5. Penulisan sesuai dengan EYD					√	
	6. Kesederhanaan struktur kalimat dalama pertanyaan media				√		

	7. Kejelasan Petunjuk dan tujuan dalam media				√		
Isi	8. Kesesuaian prosedur kegiatan					√	
	9. Kesesuaian dengan topic yang dipilih					√	
	10. Kesesuaian instrument terhadap media ICT Power point yang digunakan					√	

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Diperbaiki indikator dan pernyataan-pernyataan yang kurang tepat dari segi kalimat dan makna sehingga instrumen penelitian ini menjadi tepat.

E. KESIMPULAN

Mohon dilingkari atau tulis kesesuaian penilaian dari Bapak/Ibu

1. Layak digunakan untuk uji tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji setelah direvisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Malang, 12 Oktober 2021

Validator



Dessy Putri Wahyungityas, M.Pd

NIP.

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA ANAK PINTAR**

Kisi-kisi instrument

No	Variabel	Indikator	Butir Item
1	Kemampuan Matematika Permulaan	1. Mengelompokan (ukuran, bentuk,warna)	1. Anak mampu mwngelompok ukuran yang sama (kelompok anak, kelompok wadah besar-kecil dll) 2. Anak mampu mengelompokan bentuk yang sama (kelompok segitiga, lingkaran, persegi) 3. Anak mampu mengelompokkan warna yang sama (kelompok merah, kuning, biru)
		2. Membandingkan dua benda	1. Anak mampu membandingkan tebal-tipis (buku, papan) 2. Anak mampu membandingkan panjang-pendek 3. Anak mampu membandingkan besar-kecil 4. Anak mampu membandingkan tinggi-rendah
		3. Mencocokkan (memasangkan atau menjodohkan)	1. Anak mampu mencocokkan profesi dengan alat kerja (petani dengan cangkul, dokter dengan stetoskop) 2. Anak mampu mencocokkan profesi dengan tempat kerja (petani di sawah, polisi di kantor polisi) 3. Benda dengan fungsinya (topi dikepala, cincin dijari)
		4. Mengurutkan	1. Anak mampu mengurutkan ukuran dari kecil-besar, besar-kecil 2. Anak mampu mengurutkan dari volume yang sedikit ke yang banyak (contoh, gelas yang diisi air)

Lembar Observasi Anak

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Nama :

Hati/Tanggal :

Kelompok :

Berikan tanda ceklist pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:(Suminah et al., 2015)

1. Anak Belum Berkembang (BB)
2. Anak Mulai Berkembang (MB)
3. Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Anak Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Item	Nilai			
		4	3	2	1
1	Anak mampu mengenal dan menyebutkan urutan bilangan 1-10				
2	Anak mampu mengenal dan menyebutkan urutan huruf A-Z				
3	Anak mampu mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan				
4	Anak mampu mengurutkan warna-warna				
5	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke yang terbesar dan sebaliknya				
6	Anak mampu mencocokkan/ menggabungkan warna-warna				
7	Anak mampu mencocokkan/menggabungkan bentuk-bentuk geometri				
8	Anak mampu mencocokkan ukuran benda (besar kecil)				
9	Anak mampu mengelompokkan warna				
10	Anak mampu mengelompokkan benda-benda				
11	Anak mampu mengelompokkan bentuk –bentuk dari geometri				
12	Anak mampu mengenal pola				
13	Anak mampu menirukan kembali 2 s/d 4 kata				
14	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna				
15	Anak mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.				

Kegiatan Pembelajaran



Peneliti menjelaskan cara bermain games *power point* kepada anak, dengan mempraktekan.



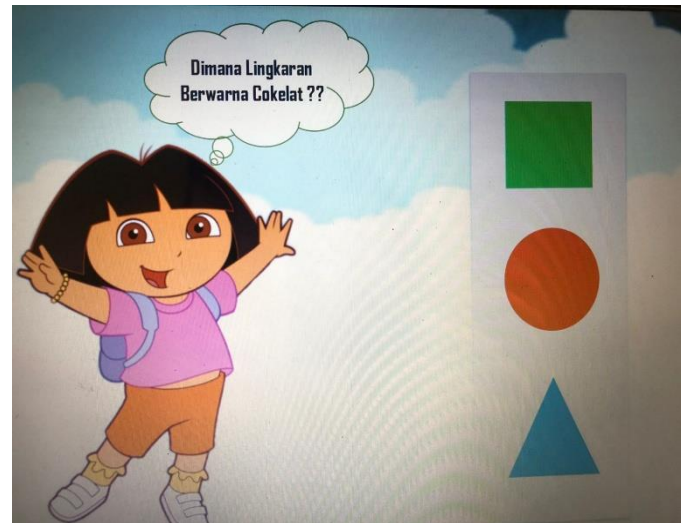
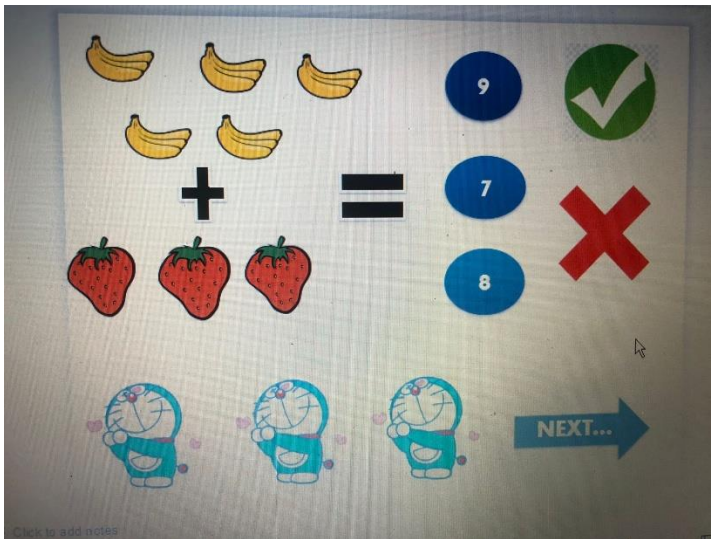
Peneliti membantu dan memantau anak dalam Mengerjakan lembar tugas yang diberikan



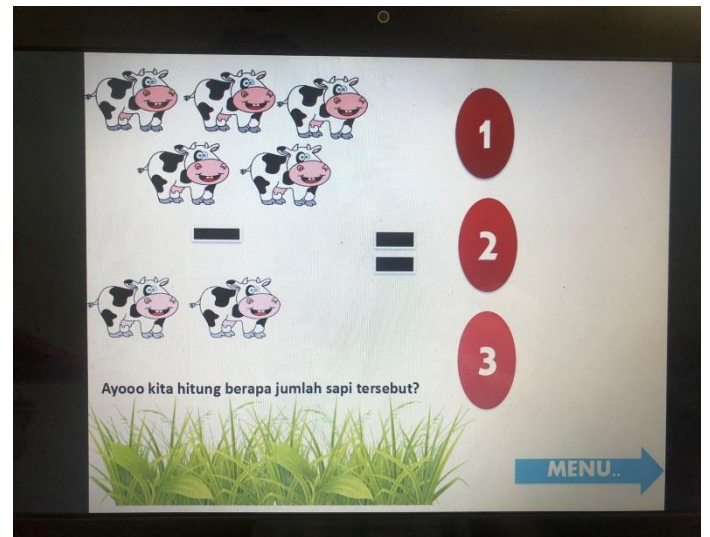
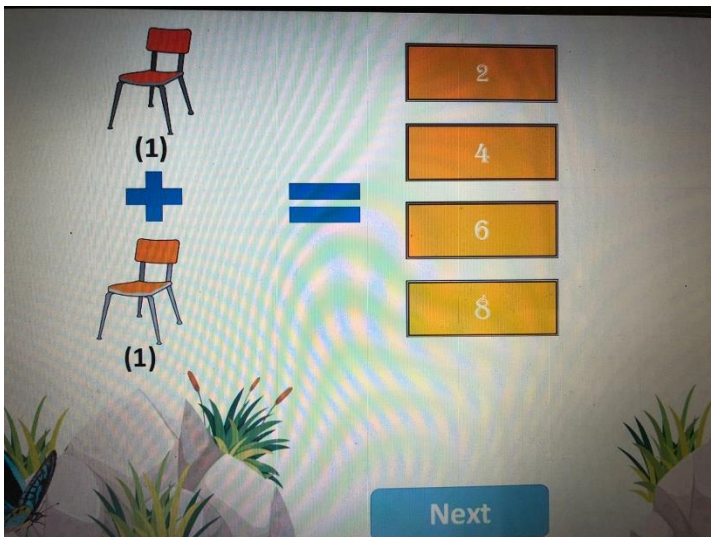
Anak Mengerjakan lembar tugas setelah diberikan perlakuan media *power point* oleh peneliti dan guru.



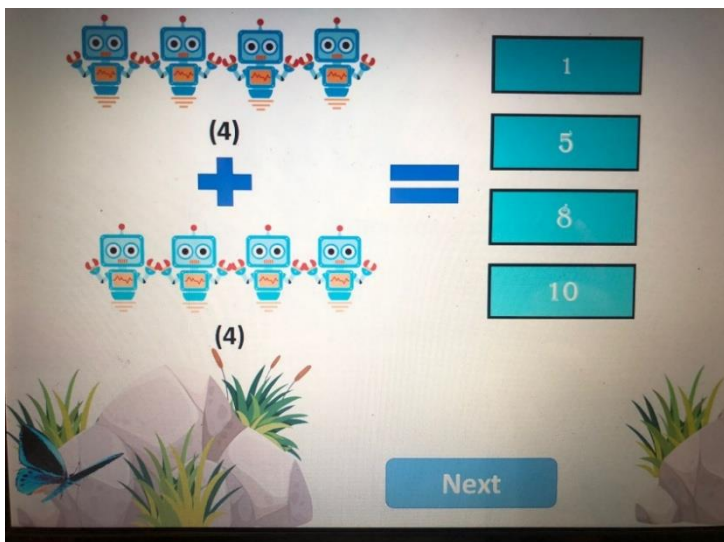
Media Power Point



Pada slide *power point* anak dibantu oleh petunjuk (dora) untuk menebak bentuk, warna dan angka pada layar slide. Apabila menebak salah maka tanda x akan muncul dan sebaliknya.



Pada slide berikutnya anak diperintahkan untuk menyebutkan benda apa itu, dan menghitung, penjumlahan dan juga pengurangan dengan dibantu petunjuk dari guru.



Form Konsultasi Bimbingan Skripsi

LEMBAR KONSULTASI KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Uci Indriani
NIM : 17160032
Dosen Pembimbing : Nurlaeli Fitriah, M.Pd
Judul : Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT
(*Information Communication And Technology*) Power Point
Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Usia 5-6 Tahun di RA Anak
Pintar Lubuklinggau.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN PEMBIMBING	PARAF
1	19 November 2020	Konsultasi Judul	Kerjakan terlebih dahulu bab 1 dan 3	
2	15 April 2021	Konsultasi Bab 1-3	Latar Belakang difokuskan ke topic penelitian	
3	18 Oktober 2021	Bimbingan bab 4-5	Revisi Metode Penelitian	
4	21 Oktober 2021	Instrumen penelitian	Media instrument, validasi dosen ahli dan media	
5	29 Oktober 2021	Bimbingan Bab 4-5	Penulisan masih salah	
6	19 November 2021	Bimbingan Bab 4-5	Teori dan Temuan di lapangan berlawanan, rumusan masalah diperbaiki	
7	17 Desember 2021	Naska Skripsi	Lanjut Mendaftar Sidang	

Malang, 17 Desember 2021

Menyetujui


Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP: 197410162009012003

BIODATA



Nama : Uci Indriani

Tempat/ Tanggal Lahir : Lubuklinggau, 02 April 1998

Alamat :Jln. Jendral Sudirman Gg. Kalibening No 42, Kel.Jogo Boyo. Kec. Lubuklinggau Utara II. Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan

Tlp/Hp : 085236824603

Email : 17160032@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan : Man 1 (Model) Lubuklinggau, Sumsel
Univeristas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang