



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF POHON ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG

Mila Roza<sup>1</sup>, Syahrul Ismet<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
e-mail : [Mella25rz@gmail.com](mailto:Mella25rz@gmail.com)<sup>1</sup>, [syahrul@fip.unp.ac.id](mailto:syahrul@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media powerpoint interaktif pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak di TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes perbuatan, sementara pengambilan data dan sampel menggunakan metode area sampling. Populasi yang menjadi fokus penelitian adalah seluruh peserta didik TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam, yang berjumlah 32 anak. Sampel penelitian ini terbagi menjadi 16 kelas Shafa dan 16 kelas Marwa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen menggunakan media powerpoint interaktif pohon angka, rata-rata nilai kemampuan berhitung adalah sebesar 18,31. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan kartu angka memperoleh rata-rata nilai sebesar 14,25. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan powerpoint interaktif pohon angka memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak di TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam.

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

### Abstract

*This study aims to determine how influential the number tree interactive PowerPoint media is on children's numeracy skills in Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam Kindergarten. This research uses a quantitative approach using pseudo-experimental methods. Data collection is carried out using deeds tests, while data and sampling use the sampling area method. The population that was the focus of the study was all students of TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam, totaling 32 children. The sample of this study was divided into 16 Shafa classes and 16 Marwa classes. The results showed that the experimental class used interactive PowerPoint media number trees, the average value of counting ability was 18.31. While the control class that used number cards obtained an average score of 14.25. Based on the hypothesis test, a sig value (2-tailed) of  $0.01 < 0.05$  was obtained. It can be concluded that the use of interactive PowerPoint number trees has a significant influence on children's numeracy skills in Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam Kindergarten.*

**Keywords:** Numeracy Ability, Number Tree, Powerpoint,

✉ Corresponding author :

Email Address: [Mella25rz@gmail.com](mailto:Mella25rz@gmail.com)

Received 20 November 2023, Accepted 01 January 2024, Published 01 January 2024

## A. PENDAHULUAN

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

Kemampuan berhitung sangat erat kaitannya dengan perkembangan matematika. Berhitung juga bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk memperkenalkannya sejak dini kepada anak-anak. Pada masa ini mereka sangat responsif terhadap rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Setiap anak dianugerahi dengan kemampuan berhitung yang melibatkan keterampilan diantaranya mengurutkan angka, berhitung, serta memahami konsep penjumlahan sebagai dasar dalam mengembangkan landasan dalam rutinitas kehidupan. Kemampuan berhitung menurut <sup>1</sup> juga berfungsi sebagai fondasi untuk pengembangan keterampilan matematika serta persiapan dalam mengikuti pendidikan dasar bagi anak-anak. Menurut Sriningsih <sup>2</sup> berhitung pada anak usia dini melibatkan aktivitas seperti menyebutkan bilangan atau membilang tanpa menggunakan objek konkret. Ketika mencapai usia empat tahun, anak-anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari satu hingga sepuluh, sementara mencapai 5-6 tahun, mereka dapat menyebutkan hingga seratus. Ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung pada anak mengalami perkembangan progresif seiring dengan bertambahnya usia mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam bahwa kemampuan berhitung anak belum

---

<sup>1</sup> Lisa, "Pengenalan Berhitung Matematika Pada Anak Usia Dini," IV (2018), 1-14 (hal. 5).

<sup>2</sup> Tadzkirah Ira Zulkifli, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di Tk Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar," *Jurnal Tunas Cendekia*, 3.1 (2020), 113-21 (hal. 114).

berkembang secara optimal. Sebagian anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 namun ketika di minta untuk mencocokkan dengan simbol angka anak belum mampu untuk menunjukkan dengan benar. Masih terdapat anak yang sulit membedakan angka misalnya angka 2 dengan 5, angka 3 dengan 8, angka 5 dengan 7. Karena itu peneliti merasa tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut dalam penelitian terkait pengembangan kemampuan berhitung anak. Pelaksanaan aktivitas kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan mengaplikasikannya dalam berbagai bentuk yang menarik. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk berbagi pengetahuan kepada para guru dengan mengenalkan kegiatan berhitung yang menarik, seperti penggunaan pohon angka interaktif. Pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung<sup>3</sup>

Untuk itu perlu adanya perubahan yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media yang menarik untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Salah satunya menggunakan media interaktif pohon angka. Media interaktif menurut<sup>4</sup> merupakan media perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. Yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Media pohon angka menurut<sup>5</sup> adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran ditaman kanak-kanak yang mana permainan edukasi tersebut bisa melatih berhitung anak-anak melalui permainan edukatif.

Media pohon angka sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan pengenalan Bilangan pada anak-anak, karena dalam media pohon bilangan mengandung banyak unsur belajar menarik perhatian anak dari gambar pohonnya untuk jumlah jawaban.<sup>6</sup> Dengan ini anak lebih tertarik, bersemangat dan tidak mudah bosan, karena anak tidak hanya diam dan mendengarkan saja. Dengan menggunakan media interaktif pohon angka ini anak akan berfikir bahkan bergerak sehingga membuat anak lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru serta lebih mudah untuk dimengerti oleh anak.

---

<sup>3</sup> Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 283 (hal. 284) <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>>.

<sup>4</sup> Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14.1 (2021), 1-12 (hal. 3) <<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>>.

<sup>5</sup> Sariyanti La-sule, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud, "Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3.1 (2021), 23-35 <<https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130>>.

<sup>6</sup> Arisnaini, "Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka di TK Aceh Banda School," *Serambi Konstruktivis*, 4.2 (2022), 2656-5781 (hal. 360).

Dengan merujuk pada penjelasan sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media powerpoint interaktif pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak. Perlu diketahui bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena menggunakan media pohon angka yang berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang mengarah pada analisis data berupa angka atau statistik. Populasi penelitian ini terdiri dari 32 anak-anak TK Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek. Untuk keperluan penelitian, sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 16 anak dari kelas Shafa sebagai kelompok eksperimen, dan 16 anak dari kelas Marwa sebagai kelompok kontrol. Melalui pendekatan kuantitatif ini, penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data numerik dan melakukan analisis statistik guna mendapatkan pemahaman yang lebih terperinci mengenai fenomena yang sedang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat diukur dan dianalisis secara sistematis terkait dengan perbandingan antara kedua kelompok anak dalam konteks penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan melalui proses pembelajaran yang memanfaatkan jenis media *powerpoint* interaktif pohon angka pada kelas eksperimen. Di sisi lain, kelas kontrol tidak menerima perlakuan khusus, tetapi mengikuti kegiatan pembelajaran biasa dengan menggunakan media kartu angka. Yang mana teknik pengumpulan data berupa tes perbuatan. Pelaksanaan studi ini mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan oleh peneliti. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes perbuatan, sedangkan analisis data memanfaatkan perangkat lunak SPSS 25 untuk menjalankan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media PowerPoint interaktif berbentuk pohon angka terhadap kemampuan berhitung anak. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan informasi yang signifikan mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada anak-anak. Dengan fokus pada interaktifitas pohon angka dalam platform PowerPoint, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang cara penyajian materi berhitung yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai potensi media PowerPoint interaktif pohon angka sebagai alat bantu

pembelajaran berhitung anak. Dalam mengevaluasi efektivitas media ini, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada data pre dan post-test kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Uji Normalitas Pre-Test**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test kelas control	,192	16	,118	,912	16	,124
Pre test kelas eksperimen	,166	16	,200*	,919	16	,161
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

**Tabel 2. Uji Normalitas Post Test**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post test kelas kontrol	,155	16	,200*	,928	16	,223
Post test kelas eksperimen	,164	16	,200*	,942	16	,373
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas hasil uji pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0.161 dan 0.373, yang keduanya lebih besar dari 0.05, mengindikasikan bahwa data kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Sementara pada kelas kontrol, nilai signifikansi pre-test adalah 0.124 dan post-test adalah 0.223, menandakan bahwa data kelas kontrol juga memenuhi kriteria distribusi normal karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi syarat distribusi normal, memungkinkan dilakukannya analisis lebih lanjut terhadap data penelitian ini.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji one-way ANOVA untuk mengevaluasi keseragaman atau variasi yang serupa antara data kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3. Uji Homogenitas Pre-test**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre test	Based on Mean	1,479	5	9	,287
	Based on Median	,618	5	9	,690
	Based on Median and with adjusted df	,618	5	4,286	,697
	Based on trimmed mean	1,417	5	9	,306

**Tabel 4. Uji Homogenitas Post-test**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil post-test	Based on Mean	,973	3	7	,458
	Based on Median	,364	3	7	,782
	Based on Median and with adjusted df	,364	3	4,455	,783
	Based on trimmed mean	,904	3	7	,486

Hasil uji ini menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan mean pre-test sebesar 0.287, yang lebih besar dari 0.05. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data pada tahap pre-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik yang identik atau varian yang sama. Selanjutnya, nilai signifikansi berdasarkan mean post-test adalah 0.458, juga lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa data pada tahap post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan keseragaman atau variasi yang serupa. Secara keseluruhan, uji homogenitas ini memberikan konfirmasi bahwa data dari kedua kelas memenuhi syarat keseragaman, yang menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil kemampuan berhitung	kelas kontrol	16	14,25	2,910	,727
	Kelas eksperimen	16	18,31	3,156	,789

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 18,31 dan kelas kontrol 14,25. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak) dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya:

**Tabel 3. Independent Sample Test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,046	,832	-3,785	30	,001	-4,063	1,073	-6,254	-1,871
	Equal variances not assumed			-3,785	29,804	,001	-4,063	1,073	-6,255	-1,870

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui nilai signifikansi (sig) pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,832 ( $> 0,05$ ). Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar  $0,832 > 0,05$  dan dikatakan homogen. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel diatas nilai sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,01 < 0,05$  dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai Sig. (2-tailed)  $<$  dari 0,05 maka dikatakan terdapat pengaruh yang bernilai signifikan, sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed)  $>$  dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan.

signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed)  $0,01 < 0,05$  dan dapat disimpulkan bernilai signifikan. Dengan hasil penelitian bahwa media powerpoint interaktif pohon angka berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

Penggunaan media PowerPoint interaktif ohon angka memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berhitung anak prasekolah Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek, dibandingkan dengan metode pembelajaran Belajar dengan peta digital guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan dokumen PowerPoint interaktif berbentuk pohon angka dalam pembelajaran berhitung anak di kelas eksperimen memberikan dampak positif yang lebih signifikan dibandingkan dengan penggunaan kartu angka di kelas kontrol. Meskipun demikian, secara menyeluruh, terdapat peningkatan nilai pada kelas kontrol, dimana jumlah nilai pre-test mencapai 174 dan jumlah nilai post-test mencapai 228. Untuk rata-rata nilai kelas kontrol mengalami peningkatan, meningkat dari 10.88 sebelumnya menjadi 14.25 pada tes berikutnya.

Pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan jumlah nilai pre-test mencapai 194 dan jumlah nilai post-test sebesar 293. Rata-rata skor kelas eksperimen juga mengalami kenaikan yang cukup mencolok, dari 12.13 pada pre-test menjadi 18.31 pada post-test. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengaruh antara penggunaan alat PowerPoint interaktif pohon angka dan penggunaan kartu angka dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak di TK Agama Tunas Murni Batu Taba Ampek Angkek Agam.

Kemampuan berhitung sangat perlu dikembangkan supaya anak bisa memecahkan masalah dalam keseharian, setiap anak memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan dan karakteristik perkembangannya. Proses ini dimulai dari lingkungan terdekat anak.<sup>7</sup> kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Seiring dengan perkembangan mereka, kemampuan anak-anak dapat berkembang menuju pemahaman konsep jumlah, yang mencakup aspek penjumlahan dan pengurangan<sup>8</sup> Kemampuan berhitung melibatkan beberapa aspek kunci

---

<sup>7</sup> Mardi Fitri, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh," *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh*, 2019, 1-161 (hal. 35).

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 98.

seperti mengurutkan bilangan, membandingkan, menunjukkan angka, dan menghubungkan angka dengan objek atau konsep kuantitatif lainnya. Dalam perkembangan anak, kemampuan berhitung sering kali diperoleh melalui berbagai aktivitas dan pengalaman di sekitar mereka<sup>9</sup>. Menurut<sup>10</sup> kemampuan berhitung pada anak usia dini bisa dimulai dengan menghitung urutan angka mulai dari satu, menghitung berapa jumlah benda yang ada disekitar anak, dan anak dapat menjumlahkan benda.

Penggunaan pohon angka sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap angka. Hal ini dikarenakan dalam konsep pohon angka, terdapat banyak elemen pembelajaran yang menarik perhatian anak. Mulai dari bentuk gambar pohon hingga bagian batangnya, semuanya memberikan pendekatan menarik untuk memahami penjumlahan jawaban dengan lebih baik<sup>11</sup>. Seiring dengan kemajuan zaman, penggunaan media PowerPoint menjadi sangat berperan dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup> media power point adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan tambahan-tambahan dari multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran. PowerPoint interaktif secara khusus juga terbukti sangat efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif melalui platform digital. Penerapan PowerPoint interaktif tidak hanya menimbulkan ketertarikan, tetapi juga menciptakan respon positif dari peserta didik terhadap proses belajar. Penggunaan media PowerPoint memungkinkan penyusunan materi pembelajaran dalam bentuk slide yang menarik dan informatif, sehingga memudahkan penyampaian informasi kepada orang lain<sup>13</sup>. Media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif memberikan kemampuan untuk mengkonkretkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak., deengan menggunakan fitur interaktif. Menurut<sup>14</sup> media pembelajaran interaktif berbasis power point dirancang khusus untuk menampilkan

---

<sup>9</sup> Juanita V Copley, *The young child and mathematics* (Washington: DC: National Association for the Education of Young Children., 2010), hal. 55057.

<sup>10</sup> Eduarda Van Klinken dan Emma Juleff, "They still can't count assessing and supporting children's counting difficulties in the early years of schooling," *APMC*, 20.4 (2015), 9-13.

<sup>11</sup> Muhammad Lukman Haris Firmansah, "Peran Permainan Pohon Angka dalam menstimulasi Pengetahuan Visual Mengenai Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Child Education Journal*, 1.1 (2019), 44-50 (hal. 28) <<https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.1016>>.

<sup>12</sup> Ridho Ramadani, *Efektivitas Pemanfaatan Media Power Point Dalam Perkuliahan Pada Prodi PAI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN AR-RANIRY Banda Aceh, Universitas Islam Negeri (UIN) AR-RANIRY Darussalam, Banda Aceh, 2022*, hal. 31.

<sup>13</sup> Anisa Chairumil Ulya dan Zulminiati, "Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak," *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 80-92 (hal. 83-84) <<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2151>>.

<sup>14</sup> Fitri Amaliyah Batubara, Nurhalima Tambunan, dan Nanda Rahayu Agustia, *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point* (Jl. Puntadewa, Ngebel, Taman Tirto, Kec. Kasihan, Kabuoaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023), hal. 24.

program multimedia yang menarik dan mudah dipahami melalui kegiatan presentasi, presentasi dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan seperti menginformasikan, menyajikan, membujuk, menginspirasi dan menghibur. Sedangkan menurut<sup>15</sup> dengan adanya media pembelajaran power point interaktif materi pembelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkrit, serta dapat menampilkan berbagai menu yang menarik seperti materi games, kuis, dan gambar.



Gambar 1. Menu Powerpoint Innteraktif Pohon Angka



Gambar 2. Mengurutkan angka dari yang terbesar hingga yang terkecil

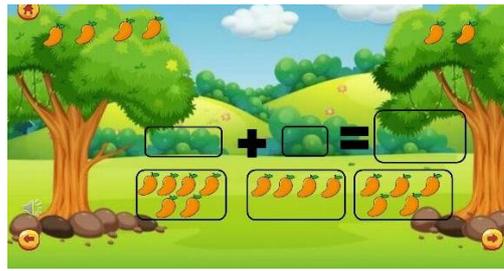


Gambar 3. menghubungkan angka dengan jumlah



Gambar 4. Membandingkan jumlah yang lebih banyak

<sup>15</sup> Komang Yuni Ariyantini dan I Made Tegeh, "Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5.2 (2022), 250-59 (hal. 251) <<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>>. DOI. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.20752>



**Gambar 5. menjumlahkan benda**

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan pohon angka terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka. Konsep pohon angka memberikan elemen pembelajaran yang menarik dan memudahkan anak untuk lebih baik memahami penjumlahan jawaban, mulai dari gambar pohon hingga bagian batangnya. Seiring dengan perkembangan zaman, peran media PowerPoint, terutama PowerPoint interaktif, menjadi sangat signifikan dalam proses pembelajaran.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif berbentuk pohon angka secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak prasekolah. Dalam penelitian ini, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data dari kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) memenuhi syarat distribusi normal dan varians homogen. Hasil uji menunjukkan bahwa keduanya memenuhi syarat, memungkinkan analisis lebih lanjut. Uji hipotesis menggunakan independent samples t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arisnaini, "Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka di TK Aceh Banda School," *Serambi Konstruktivis*, 4.2 (2022), 2656–5781
- Ariyantini, Komang Yuni, dan I Made Tegeh, "Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5.2 (2022), 250–59 <<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>>
- Batubara, Fitri Amaliyah, Nurhalima Tambunan, dan Nanda Rahayu Agustia, *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point* (Jl. Puntadewa, Ngebel, Taman Tirto, Kec. Kasihan, Kabuoaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023)
- Copley, Juanita V, *The young child and mathematics* (Washington: DC: National Association for the Education of Young Children., 2010)
- Firmansah, Muhammad Lukman Haris, "Peran Permainan Pohon Angka dalam menstimulasi Pengetahuan Visual Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5

Tahun," *Child Education Journal*, 1.1 (2019), 44-50  
<<https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.1016>>

Fitri, Mardi, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh," *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh*, 2019, 1-161

Ira Zulkifli, Tadzkirah, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di Tk Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar," *Jurnal Tunas Cendekia*, 3.1 (2020), 113-21

Klinken, Eduarda Van, dan Emma Juleff, "They still can't count assessing and supporting children's counting difficulties in the early years of schooling," *APMC*, 20.4 (2015), 9-13

La-sule, Sariyanti, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud, "Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3.1 (2021), 23-35 <<https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130>>

Lisa, "Pengenalan Berhitung Matematika Pada Anak Usia Dini," IV (2018), 1-14

Malapata, Elisa, dan Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 283 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>>

Manurung, Purbatua, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14.1 (2021), 1-12  
<<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>>

Ramadani, Ridho, *Efektivitas Pemanfaatan Media Power Point Dalam Perkuliahan Pada Prodi PAI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN AR-RANIRY Banda Aceh, Universitas Islam Negeri (UIN) AR-RANIRY Darussalam, Banda Aceh*, 2022

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011)

Ulya, Anisa Chairumul, dan Zulminiati, "Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak," *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 80-92  
<<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2151>>