

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *CHOOSING GAME* BERBASIS
POWERPOINT TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

ELIS NUR CAHYATI
NPM. 2014070013

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi Oleh

ELIS NUR CAHYATI

NPM. 2014070013

Judul :

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *CHOOSING GAME* BERBASIS
POWERPOINT TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian Skripsi Prodi PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 8 Januari 2024

Pembimbing I


Widi Wulansari, M. Pd.
NIDN. 0724038803

Pembimbing II


Epritha Kurnia Wati, M. Pd.
NIDN. 0711029001



Skripsi Oleh
ELIS NUR CAHYATI
NPM. 2014070013

Judul :

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *CHOOSING GAME* BERBASIS
POWERPOINT TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 12 Januari 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Widi Wulansari, M.Pd.
2. Penguji I : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.



Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
PSNIP. 19690824199403

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Elis Nur Cahyati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat /Tgl. Lahir : Trenggalek / 09 Maret 2002
NPM : 2014070013
Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 PG PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 08 Januari 2024

Yang Menyatakan



ELIS NUR CAHYATI

NPM.2014070013

MOTTO

“Iri hanya akan hadir ketika kita membandingkan, *stop comparing, start flowing*”

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Terimakasih untuk Orang tuaku. Cinta pertamaku, Ayahanda tercinta Marno. Dan panutanku. Ibunda tercinta Sрни. Terima kasih sebesar-besarnya atas semangat, nasehat dan doa yang selalu diberikan. Terima kasih menjadi pengingat dan penguat paling hebat.
2. Terima kasih untuk suamiku. Pintu Surgaku, Mas Dea Bakdatul Adha. Terima kasih sebesar-besarnya atas kesabarannya sudah memberikan semangat, serta motivasinya.

ABSTRAK

Elis Nur Cahyati : “Pengaruh Permainan *Choosing Game* Berbasis Powerpoint Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, Skripsi, PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan *choosing game*, anak usia 5-6 tahun

Penelitian ini didorong dari suatu hasil pengamatan peneliti dari beberapa sekolah Taman Kanak-kanak di Kediri peneliti telah menemukan beberapa permasalahan yang salah satunya yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sekolah guru belum pernah menggunakan permainan berbasis *PowerPoint*. Hal ini dikarenakan keterbatasan fasilitas IT secara maksimal dan kemampuan sebagian anak di sekolah tersebut masih di bawah rata-rata yang diharapkan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui suatu pengaruh permainan *choosing game* berbasis *PowerPoint* dalam kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Permasalahan yang ada di dalam penelitian ini antara lain kemampuan berhitung sebagian anak masih dibawah rata-rata kelas yang diharapkan, sebagian besar anak masih belum bisa berhitung dengan baik dan benar, dan dalam kegiatan pembelajaran berhitung di sekolah siswa belum pernah menggunakan media *PowerPoint*. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apa pengaruh permainan *choosing game* berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun?

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Negeri Pembina sebagai kelas kontrol dan TK Sekolah Laboratorium sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 46 anak. 24 anak sebagai kelas kontrol dan 22 anak sebagai kelompok eksperimen. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest* soal numerasi yang berjumlah 10 soal..

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai tes kemampuan berhitung anak pada kelompok kontrol memperoleh rata-rata 17,44. Sedangkan hasil tes kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 30,11. Maka dari hasil *posttest* yang sudah dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan permainan *choosing game* terhadap kemampuan berhitung anak. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil rata-rata yang diperoleh setelah melakukan *posttest* sebesar 12,67 yang artinya memiliki perbedaan yang signifikan sehingga pembelajaran berhitung menggunakan permainan *choosing game* lebih efektif untuk dilakukan dalam lembaga PAUD.

Hasil kempulan berdasarkan dari penelitian ini, dapat dilihat bahwasannya pembelajaran dengan memakai permainan *choosing game* memiliki pengaruh yang baik dan berdampak terhadap hasil dari belajar anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian penulisan seminar proposal ini banyak mendapatkan bantuan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebar-besarnya kepada :

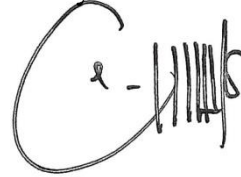
1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd.
3. Kaprodi PG PAUD Ibu Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. atas dukungan dan motivasi kepada mahasiswa
4. Ibu Widi Wulansari, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Epritha Kurnia Wati, M. Pd. Selaku dosen pembimbing 2 saya yang selalu memberikan arahan dan masukan kepada saya
5. Orang tua, keluarga saya, dan suami saya, yang selalu mendukung dan memberi semangat, motivasi ke saya dalam proses penulisan ini
6. Sahabat penulis Yolanda, Erfina, Ratih, Lisa terima kasih sudah menjadi bagian saya selama di perantauan.

7. Teman-teman saya yang selalu memberi dukungan dan support dalam penulisan ini
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 08 Januari 2024

Penyusun



Elis Nur Cahyati

2014070013

CS

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Perkembangan Kognitif	10
2. Kemampuan Berhitung	16
3. Media <i>Choosing game</i>	21
4. Aplikasi Microsoft Powerpoint	24
5. Multimedia	25
6. Langkah-langkah berhitung menggunakan Media <i>Choosing game</i> Berbasis Powerpoint	26
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis.....	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Variabel Penelitian	33
1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	33
2. Operasional Variabel.....	34
B. Pendekatan dan Teknik Penelitian	35
1. Pendekatan Penelitian	35
2. Teknik Penelitian	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Waktu Penelitian	36
D. Populasi dan Sampel (Subjek dan Objek Penelitian)	37
1. Populasi	37
2. Sampel.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	37
1. Lembar tes	38
2. Dokumentasi	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV PENUTUP

A. Deskripsi Data Variabel	40
1. Deskripsi Data Variabel Bebas	40
2. Deskripsi Data Variabel Terikat.....	40
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan.....	46

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. KESIMPULAN	49
B. IMPLIKASI.....	49
C. SARAN	50

DAFTAR PUSTAKA	51
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Operasional Variabel.....	34
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Mann U Whitney	44
Tabel 4.4 Hasil Sebaran Data.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Media <i>Choosing Game</i>	26
Gambar 2.2. Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usia dimana anak yang masih belum memulai pendidikan formal, masa ideal bagi anak untuk mengembangkan potensi dan kecerdasannya adalah di antara usia 0 – 6 tahun. Kehidupan anak dipengaruhi oleh bagaimana proses anak berkembang pada kelompok usia prasekolah. Pendidikan anak usia dini atau yang biasa disebut juga dengan lembaga PAUD ialah salah satu bentuk upaya pelayanan terhadap anak usia dini yang berupa pembinaan. Pelayanan pembinaan ini dilaksanakan sebagai bantuan untuk perkembangan mental dan fisik, agar anak siap untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Selain itu, pendidikan yang dilakukan di usia dini dapat mendorong perkembangan sosial dan intelektual anak.

Aspek-aspek yang mampu dikembangkan di lembaga PAUD meliputi aspek nilai moral agama (NAM) , aspek bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional serta yang terakhir aspek seni. Dari beberapa aspek yang sudah tertera salah satunya yang cukup penting untuk dikembangkan adalah aspek kognitif. Menurut (Aisyah et al., 2019) Perkembangan kognitif pada anak usia dini memiliki peranan yang penting untuk dikembangkan karena kognitif mempunyai hubungan dengan suatu kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari.

Perkembangan kognitif mengacu pada semua proses mental anak meliputi memperhatikan, belajar, mengamati, memprediksi, membayangkan, mengevaluasi, dan berpikir tentang lingkungannya, serta semua tanggapan, ingatan pikiran dan manajemen pengetahuan yang memungkinkan seseorang memperoleh informasi, membuat rencana untuk masa depan.

Selain itu aspek perkembangan kognitif ialah suatu aspek yang biasanya mempunyai peranan penting untuk ditingkatkan dengan tujuan supaya anak bisa meningkatkan daya pikirannya sesuai dengan apa yang bisa anak lihat, dengar serta rasakan sehingga anak mempunyai pemahaman yang bersifat utuh serta daya ingat yang kuat. Aspek perkembangan kognitif terbagi menjadi 6 (enam) aspek yaitu auditory (mendengar), visual (melihat), taktil (menyentuh), kinestetik (gerakan), aritmatika (berhitung) dan geometri (bangun datar).

Di antara sekian banyak kemampuan anak yang harus mendapatkan perhatian salah satunya adalah kemampuan berhitung atau yang biasa disebut matematika logis. karena kemampuan ini mengajarkan anak untuk berpikir logis dan mengenalkan lebih banyak angka saat anak memutuskan sesuatu ketika mereka memikirkannya. Menurut penelitian profesor pendidikan dari Harvard University Dr. Howard Gardner menjelaskan kecerdasan matematis dan logis merupakan satu dari delapan potensi kecerdasan yang dimiliki anak. (Agus, 2018) Selain itu, (Kholida & Utama, 2020) berpendapat bahwa Kecerdasan matematikalogis adalah salah satu kecerdasan majemuk yang berfokus pada lingkungan logika, matematika, dan sains.

Tidak hanya itu, kemampuan berhitung juga merupakan suatu bagian dari pembelajaran matematika. kemampuan berhitung adalah suatu pondasi pertama atau awal seorang anak dalam mempelajari pelajaran matematika di lembaga sekolah. Sebelum mereka dapat mengetahui konsep matematika lainnya, anak-anak harus terlebih dahulu belajar cara berhitung. Oleh karena itu, dapat dimengerti jika kecerdasan matematika logika adalah hal yang memiliki peranan yang penting untuk diperkenalkan dan diajarkan kepada anak sejak usia dini, dengan keinginan agar anak bisa berpikir serta berefleksi dengan benar dan bertahan hidup. Sehingga, dapat menjadikan mereka menjadikan orang yang produktif di masa depan.

Pada dasarnya kecerdasan logika memiliki hubungan penting dengan perkembangan teknologi, Logika biasa disebut dengan “kalkulus ilmu komputer”, karena logika mempunyai peranan yang bersifat penting di dalam bidang ilmu komputer. Logika adalah landasan matematika perangkat lunak, yang dipakai untuk memvalidasikan semantik bahasa pemrograman dan juga spesifikasi program, serta mengetest keakuratan suatu program. Logika dalam ilmu komputer dipakai sebagai landasan dalam mempelajari kecerdasan buatan ,bahasa pemrograman, teknik/sistem digital, struktur datateknik/sistem digital, database, rekayasa perangkat lunak, teori komputasi, sistem pakar, jaringan syaraf tiruan, dan lain-lain yang menggunakan logika secara mendalam. Oleh karena itu, kecerdasan logis dalam dunia teknologi menjadi dasar bagaimana perangkat keras atau perangkat lunak dibuat.

Seperti yang sudah kita lihat, prosedur pendidikan pada saat ini sudah berubah sepadan dengan perkembangan zaman. Bersamaan dengan perkembangan waktu dan juga ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah mendapati perkembangan yang sangat pesat di kalangan masyarakat (Dewi & Izzati, 2020). Hal ini dapat menyebabkan peningkatan penggunaan hasil teknis dan perspektif yang berbeda pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini, seperti pemakaian telepon, Internet, komputer multimedia, dan perangkat audio-visual lainnya untuk kegiatan pembelajaran. Komunikasi di lingkungan pendidikan semakin meningkat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pembelajaran siswa. Sebagai pendidik tidak hanya harus mengikuti perkembangan, akan tetapi juga harus menggunakannya secara tetap, sehingga pengembangan teknologi tidak sia-sia untuk anak-anak, teknologi merupakan sesuatu inovasi yang baru. Oleh karena itu, guru atau pendidik harus bisa menggunakan teknologi untuk memaksimalkan kemampuan berhitung siswa. Sebagai contoh : untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan Powerpoint menggunakan Powerpoint agar pembelajaran dapat dilakukan menjadi lebih menarik.

Menurut para ahli, dalam suatu kegiatan proses kegiatan pembelajaran guru atau pendidik sebaiknya menggunakan berbagai macam media yang bersifat tidak membosankan bagi siswa. Seperti menggunakan bahan alami, media objek atau media berbasis Powerpoint. Menurut (Warmansyah, 2019) Powerpoint adalah suatu bagian pada aplikasi MS Office dari sebuah gabungan beberapa program komputer yang biasa dimanfaatkan serta

digunakan sebagai media pembelajaran berhitung. Menurut (Muthoharoh, 2019). Powerpoint adalah suatu media presentasi atau pemaparan materi yang ditampilkan dengan berbagai macam rangsangan multimedia yang meliputi dari beberapa komponenen seperti teks, audio, visual, video, animasi dan lainnya yang sudah didesain sedemikian rupa sehingga bisa digunakan sesuai dengan fungsinya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa Powerpoint adalah sebuah Software komputer yang biasa dipakai untuk presentasi dan media pembelajaran berhitung, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, lebih menarik dan interaktif.

Namun, penggunaan Powerpoint di lingkungan sekolah khususnya di lembaga taman kanak-kanak belum banyak yang memanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil observasi beberapa sekolah taman kanak-kanak di Kediri Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran di lembaga sekolah guru belum menggunakan permainan berbasis Powerpoint. Hal ini dikarenakan sekolah belum menggunakan fasilitas IT secara maksimal dan kemampuan sebagian anak di sekolah tersebut masih di bawah rata-rata kelas yang diinginkan. Hal ini bisa dilihat dari beberapa masalah, ketika guru meminta siswa maju dan menghitung satu per satu, terutama dalam membilang bilangan 1-20 sebagian siswa masih ada yang cara perhitungannya berlawanan dan ada yang masih mengatakan tidak berurutan.

Melihat dari beberapa permasalahan tersebut maka peneliti melaksanakan penelitian yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung siswa menggunakan media yang berbasis Powerpoint. Peneliti memilih permainan *Choosing game* berbasis Powerpoint untuk meningkatkan kemampuan siswa mengetahui konsep bilangan 1-20 dengan baik. Melalui permainan berbasis Powerpoint peneliti berharap permainan tersebut mampu menarik perhatian siswa dan juga dapat mengoptimalkan kemampuan berhitung anak. Oleh sebab itu peneliti perlu melakukan pembenahan terhadap kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Terdapat 3 macam unsur dalam membuat *choosing game* berbasis Powerpoint. Pertama, menantang adalah suatu program Permainan yang harus mewakili dari tujuan dengan hasil yang tidak pasti cara mengatur beberapa tingkat kesulitan baik secara otomatis atau non otomatis memilih siswa atau menetapkan tujuan yang berbeda, mainkan di tingkat kesulitan apapun, misalnya menyimpan interupsi, percepat respons atau berikan bonus game tambahan. Kedua, fantasi merupakan kegiatan petunjuk dalam permainan itu mampu menarik dan menyentuh secara emosional. Ketiga, rasa ingin tahu yaitu kegiatan pembelajaran harus menciptakan indera ingin tahu anak didik dengan menggunakan efek-efek dari audio dan visual dan juga musik, namun harus disertai dengan situasi yang berisi informasi yang bisa membantu siswa untuk memahami suatu kesalahan persepsi. Dimana multimedia komputer (Powerpoint) ini sangat menjanjikan digunakan dalam pendidikan. Meski pemanfaatan media saat ini masih dinilai sangat mahal. Tetapi di tahun-tahun

berikutnya biayanya akan menjadi lebih bias rendah dan dapat mudah dijangkau sehingga media berbasis Powerpoint dapat digunakan secara luas di berbagai tingkat pendidikan mulai dari tingkat pendidikan taman kanak-kanak sampai dengan tingkat pendidikan perguruan tinggi.

Dengan demikian untuk melihat kemampuan berhitung anak, peneliti menggunakan permainan *choosing game* (game memilih) berbasis Powerpoint dengan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan judul “Penerapan permainan berhitung *choosing game* berbasis Powerpoint untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari konteks permasalahan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan sebagian anak masih berada di bawah rata-rata kelas.
2. Masih banyak sekolah yang belum menggunakan fasilitas IT (Powerpoint) secara maksimal.
3. Sebagian anak masih belum bisa berhitung dengan baik dan juga benar.
4. Dalam pembelajaran berhitung di sekolah anak didik belum pernah menggunakan media berbasis Powerpoint.

C. Pembatasan Masalah

Menyadari banyaknya keterbatasan dari peneliti baik dalam hal waktu dan kemampuan biaya, peneliti mempersempit permasalahan yang dikaji. Adapun batasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah

“Pengaruh permainan *choosing game* berbasis Powerpoint terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5 -6 tahun”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah “Apa pengaruh permainan *choosing game* berbasis Powerpoint terhadap kemampuan berhitung pada anak 5- 6 tahun?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah serta rumusan masalah jadi tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui suatu pengaruh permainan *choosing game* berbasis Powerpoint dalam kemampuan berhitung pada anak usia dini.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk memperluas pengetahuan serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terpaut dengan kemampuan berhitung untuk anak.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa untuk menerima pembelajaran berhitung yang lebih aktif, efektif, menyenangkan dan mudah dipahami, dengan penggunaan media permainan *choosing game* berbasis Powerpoint.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini bisa mempermudah guru atau pendidik dalam mengenalkan konsep berhitung melalui permainan yang menyenangkan yang dapat dijadikan media alternatif untuk digunakan untuk mengajar ketika kegiatan belajar berlangsung.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa diharapkan mampu untuk meningkatkan efektivitas pada pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan meningkatkan suatu prestasi siswa dan kinerja pendidik pada lembaga pendidikan anak usia dini, mendorong penggunaan matematika melalui penggunaan permainan yang berbasis Powerpoint dan sarana lainnya.

.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2018). meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui pembelajaran matematika di RA MA'ARIF1 Kota Metro. *jurnal program studi PGRA*, 4(2), 181–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.309>
- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174–180. file:///D:/0. KULIAH S3/SEMESTER 4/DISERTASI/1/Mendeley/Aisyah.pdf
- Anggraeni, S., & Atiqah Meutia Hilda. (2023). Analisis Keaktifan Mahasiswa Terhadap Skema Pembelajaran Menggunakan Kombinasi Metode Mann Whitney Dan Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 6(1), 88–99. <https://doi.org/10.36595/jire.v6i1.848>
- Aritonang, L. A., & Elsap, D. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 363. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p363-369>
- Astuti. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire. *Inovatif*, 4(2), 92–114.
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi

- Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*, 1(1), 1–31.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Fitri, N. D. (2019). Metode Fingermathic Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Trunojoyo*, 04(1), 569.
- Hakim, A. R. (2018). Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3), 11–20.
- Handayani, E. S., & Wulansari, W. (2021). Game Edukasi “ Secret Zoo ” Sebagai Media Untuk. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3, 76–81.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Jundu, R., Kurnila, V. S., & Jelatu, S. (2018). *Visualisasi Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sd Menggunakan Edugame Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. 10, 6–10.
- Kaakinen. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8.
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *JECED : Journal of*

Early Childhood Education and Development, 1(1), 1–8.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.500>

Kholida, A., & Utama, I. W. (2020). *PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN KARTU U-KIDS (UNO KIDS) UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LOGIS- MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 11(2).

Kumalayati, N. (2019). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di TK An-nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9549>

Kurniawan. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.

Laksana. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. PT.Nasya Expqnding Management.

Mahmudah, Whed Andi, S. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Dalam Berhitung Melalui Media Benda Konkret di TK ABA Kaliloka Kab . Brebes Jawa Tengah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaranajaran*, 3(4), 120–126.

Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>

Marinda, L. (2020). Piaget dan problematikanya. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.

Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>

Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). *Efektivitas permainan tradisional congklak*

untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. 13(1), 165–178.

Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.

Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>

Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>

Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>

Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>

Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Powerpoint pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>

Ramadhan. (2021). *Metode Penelitian*.

Roflin, & Liberty. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. PT.Nasya Expanding Management.

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan

- Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Sartika. (2022). Peran Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6956>
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 1–6. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sulyandari. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Tola. (2019). ANAK USIA 5-6 TAHUN BELAJAR DARI RUMAH Yeza Piti Tola Pascasarjana Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang *PENDAHULUAN Pada prinsipnya , dunia anak usia dini adalah bermain . Pembelajaran yang diberikan pada anak perlu bersifat*.
- Warmansyah, J. (2019). Efektifitas Game Powerpoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Di Tk Asyofa Padang. *Ta'dib*, 22(2), 105. <https://doi.org/10.31958/jt.v22i2.1198>
- Widiasih, R., Susanti, R. D., Mambang Sari, C. W., & Hendrawati, S. (2020). Menyusun Protokol Penelitian dengan Pendekatan SETPRO: Scoping Review. *Journal of Nursing Care*, 3(3), 171–180. <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i3.28831>