

## **Pengaruh Media *E-Book* Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang**

**Aulia Rahma<sup>1</sup>, Setiyo Utoyo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: [Auliarahma101201@gmail.com](mailto:Auliarahma101201@gmail.com), [setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id](mailto:setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum berkembangnya kemampuan berhitung anak secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh belum mampunya guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik dalam mengembangkan kemampuan berhitung bagi anak. Dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik, diharapkan minat anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan meningkat, sehingga kemampuan anak juga meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *e-book* bergambar terhadap kemampuan berhitung kelompok B di taman Kanak-kanak islam terpadu Adzkia II Padang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental*. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang dengan melakukan di dua kelas, yakni kelompok eksperimen kelas B1 sebanyak 10 anak serta kelompok kontrol kelas B2 sebanyak 10 anak. Teknik analisis data memakai uji (t). Namun, sebelum itu terlebih dahulu memakai uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji hipotesis dengan *independent sample t-test* nilai sig (2 tailed) 0,045 yaitu lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa dari data yang diperoleh terdapat pengaruh media *e-book* bergambar terhadap kemampuan berhitung kelompok B di taman Kanak-kanak islam terpadu Adzkia II Padang.

**Kata kunci:** *E-Book Bergambar; Kemampuan Berhitung; Anak Usia Dini*

### **Abstract**

This research is motivated by the fact that children's numeracy skills have not yet developed optimally. This is caused by the inability of teachers to choose interesting learning media in developing children's numeracy skills. By implementing more interesting learning media, it is hoped that children's interest in participating in learning activities will increase, so that children's abilities will also increase. The aim of this

research was to determine the effect of illustrated e-book media on group B2 numeracy skills in the Adzkie II Padang integrated Islamic kindergarten. This type of research uses a quantitative approach with a *Quasi Experimental* method. The research was carried out at the Adzkie II Padang Integrated Islamic Kindergarten in two classes, namely the experimental group B1 with 10 children and the control group B2 with 10 children. The data analysis technique uses the (t) test. However, before that, first use the normality test and homogeneity test. In hypothesis testing with the independent sample t-test, the sig (2 tailed) value was 0.041, which is smaller than 0.05. It can be concluded that from the data obtained there is an influence of illustrated e-book media on group B's numeracy skills in the Adzkie II Padang integrated Islamic kindergarten.

**Keywords :** *Illustrated e-book; Numeracy Ability; Early childhood.*

## **PENDAHULUAN**

Masa kanak-kanak berlangsung antara usia 0 hingga 6 dan tahap ini disebut juga fase keemasan atau masa emas. Pada tahap ini, perkembangan sangat menentukan masa depannya. Saat itu anak-anak berpartisipasi dalam pertumbuhan dan perkembangan yang terstimulasi dapat berkembang pada anak (Akbar, 2020). Selama ini anak-anak mengalami pertumbuhan fisik, seperti pertumbuhan gigi, berat badan, dan tinggi badan serta berbagai perubahan yang terkait dengan tubuh mereka. Selain itu, menurut Susanto (2011), perkembangan merupakan perubahan mulai dari kemampuan yang sederhana hingga kemampuan yang lebih kompleks, seperti kecerdasan, perilaku dan sikap manusia.

Karakteristik anak usia dini dikenal sebagai sesuatu yang sangat istimewa, dimana anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan cenderung meniru serta bermain. Seperti yang dinyatakan oleh Khairi (2018), penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami karakteristik ini. Pada masa ini, anak-anak cenderung suka meniru dan bermain, sehingga sebagian besar aktivitas dalam kehidupan anak usia dini berfokus pada bermain. Seperti yang dijelaskan oleh Sujiono (2010), bermain pada dasarnya serangkaian kegiatan belajar sambil bermain yang direncanakan dengan sengaja untuk membantu anak membangun dasar-dasar perkembangan mereka. Bermain ialah elemen kunci dari dunia anak dan menjadi bagian alami dari kehidupan sehari-hari anak. Orang tua dan pendidik perlu mampu memadukan kegiatan belajar dengan bermain agar dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bentuk pendidikan yang diselenggarakan dengan maksud untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara komprehensif atau fokus pada pengaruh semua aspek kepribadian anak. Oleh sebab itu, PAUD memberikan peluang kepada anak untuk merangsang pertumbuhan kepribadian dan potensinya secara optimal. Akibatnya, Suyadi & Ulfah (2013) menyatakan bahwa institusi PAUD harus menyediakan berbagai aktivitas yang

dapat mendorong perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan motorik.

Berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang ditekankan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup agama dan moral, perkembangan fisik motorik, kemampuan kognitif, bahasa, aspek sosial emosional, dan seni. Perkembangan agama dan moral mengacu pada kemampuan anak dalam berperilaku dan bersikap. Fisik motorik melibatkan perkembangan keterampilan motorik menggunakan otot kecil dan besar. Kemampuan bahasa meliputi pemahaman bahasa, berhitung, mendengar dan membaca. Aspek sosial emosional pada anak usia dini mencakup kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya sesuai dengan norma sosial yang berlaku, serta kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan saat berinteraksi. Aspek kognitif dalam perkembangan anak usia dini menyoroti kemampuan anak dalam berpikir. Selain itu, perkembangan seni pada anak usia dini juga memiliki peran penting dalam pembelajaran anak, termasuk kegiatan seperti bernyanyi, menari, menggambar, atau melukis dan lain-lain. Dari berbagai aspek perkembangan ini, salah satu yang bisa diprioritaskan oleh pendidik adalah perkembangan kognitif.

Keterampilan berhitung pada anak memiliki kepentingan yang besar untuk dikembangkan karena berperan dalam kehidupan sehari-hari anak. Pemikiran ini diperkuat oleh Rijt et al (2003) yang menekankan bahwa kemampuan berhitung menjadi hal penting yang sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari, membantu anak untuk mempersiapkan diri untuk masa depan.

Banyak sekolah dasar yang menerapkan tes membaca, menulis dan berhitung sebagai bagian dari proses seleksi penerimaan murid baru. Hal ini dianggap memberatkan bagi anak-anak. Calistung adalah kegiatan yang memerlukan kemampuan berpikir terstruktur sehingga tidak sesuai jika diberikan kepada anak dibawah usia 7 tahun seperti yang dijelaskan oleh Syafrudin (2021). Taman Kanak-kanak seharusnya menjadi tempat bagi anak untuk berinteraksi sosial daripada tempat untuk belajar calistung. Dalam pandangan Aisyah (2018), model pembelajaran calistung sebagai syarat masuk sekolah dasar memunculkan sejumlah permasalahan, terutama ketika hal dikaitkan dengan peluang melanjutkan ke tingkat pendidikan dasar yang lebih tinggi.

Dalam konteks ini pembelajaran calistung di Taman Kanak-kanak seharusnya diselenggarakan melalui aktivitas yang melibatkan pengaruh seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dengan pendekatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Yus (2011), masa prasekolah adalah periode dimana anak cenderung merespons berbagai jenis stimulasi sebagai bagian dari usaha untuk mengembangkan potensi anak secara holistik. Oleh karena itu, pengajaran calistung yang menyenangkan dapat merangsang perkembangan kemampuan berhitung anak.

Salah satu pelajaran penting yang dapat disampaikan kepada anak adalah belajar berhitung. Pembelajaran berhitung awal adalah upaya memperkenalkan angka,

bentuk angka, dan cara menyebutkannya kepada anak. Kemampuan dasar menurut Malapata & Wijayaningsih (2019) dan Sari, Yetti & Hapidin (2020) ini perlu dikuasai oleh anak sebagai dasar untuk mempelajari matematika, termasuk bilangan dari 1 hingga 10.

Dalam praktiknya sebagaimana dikutip dalam Khadijah (2016:52), kemampuan berhitung dapat diterapkan dalam berbagai konteks, seperti mengukur waktu, menyatakan waktu dengan menggunakan jam, mengurutkan objek berdasarkan ukuran atau urutan, dan memahami operasi penambahan dan pengurangan. Oleh karena itu, mengenal konsep berhitung pada anak usia dini adalah salah satu kemampuan utama dalam perkembangan kognitif untuk menyesuaikan diri dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan sosial sehari-hari yang membutuhkan keterampilan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi, serta kemampuan untuk menghargai aspek-aspek yang lebih mendalam.

Kemampuan berhitung melibatkan kemampuan untuk melakukan perhitungan atau memiliki pemahaman awal tentang konsep matematika. Kemampuan ini meliputi kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri seperti warna, bentuk, ukuran, mencocokkan, melakukan perhitungan sederhana mulai dari 1 hingga 20, mengidentifikasi bentuk geometri dasar seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga, menyusun objek berdasarkan urutan tertentu, melakukan perhitungan, serta membandingkan berbagai objek (Utoyo, 2017:12). Tetapi, data lapangan mengindikasikan bahwa sebagian besar anak usia 5-6 tahun yang masih bersekolah di Taman Kanak-kanak memiliki keterampilan berhitung yang sangat terbatas.

Berdasarkan studi literatur bahwa permasalahan dalam pengajaran berhitung dari hasil penelitian Yatini et al (2013) bahwa tingkat kesulitan dalam kemampuan kognitif, khususnya dalam kemampuan berhitung awal anak masih cukup rendah terutama pada tahap dimana anak belum mampu mengasosiasikan bilangan dengan simbol bilangan. Masalah ini juga ditemukan disalah satu Taman Kanak-kanak. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkiya II selama pelaksanaan penelitian, beberapa isu ditemukan diantaranya adalah ketika anak mampu menghitung bilangan karena anak telah menghafal nama-nama bilangan, tetapi ketika diminta untuk menunjukkan angka-angka tersebut anak menghadapi kesulitan dan tidak mampu merespon dengan cepat. Selain itu, anak juga memiliki kesulitan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan saat guru meminta anak untuk menjumlah dan pengurangan lima anggur yang tertera di papan tulis anak mengalami kesulitan. Masalah lain terkait dengan tidak adanya penggunaan media buku bergambar berhitung, hanya dengan batu, sehingga anak sulit memahaminya. Kegiatan yang seringkali dilakukan tersebut telah menjadi rutin dan kurang menarik bagi anak. Dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik, diharapkan minat anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan meningkat, sehingga kemampuan anak juga meningkat. Oleh karena itu, dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini perlu memberikan rangsangan yang

menyenangkan melalui bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa *e-book* bergambar.

Inovasi untuk mengatasi permasalahan tersebut merujuk pada ide-ide baru yang diterapkan dalam kurikulum pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan (Sanjaya, 2010). Dalam konteks pendidikan, penggunaan materi ajar tidak terbatas pada buku cetak saja, tetapi memiliki alternatif lain yang lebih praktis dan mudah dibawa kemana saja. Kemudahan tersebut dapat terlihat melalui ketersediaan buku dalam bentuk digital, yang juga dikenal dengan istilah *e-book* (buku elektronik).

*Elektronik book (E-book)* ialah buku teks yang dapat mengembangkan berupa format digital aplikasi yang memperoleh pembelajaran sebuah buku (Restiyowati & Sanjaya, 2012). Sesuai penelitian oleh Pribadi (2017) ialah penggunaan media dapat memberikan ruang pengetahuan dan informasi terhadap penggunaannya sebagai proses pembelajaran yang lebih menarik dan efisien sehingga meningkatkan kualitas belajar karena waktu yang lebih digunakan lebih fleksibel. Dunia teknologi tentu meringankan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar karena adanya komputer / laptop dapat membuat kelebihan *e-book* ini mengakses kapan dan dimana saja. Oleh karena itu, kita harus menjadi proaktif dan kreatif dalam memanfaatkan media serta mencari cara menarik untuk mendorong partisipasi anak dalam pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu solusinya adalah memanfaatkan *e-book* bergambar untuk merangsang minat baca anak (Hidira & Pradana, 2022). Maka dari itu, peneliti mengajukan sebuah media *e-book* bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkiia II.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan Pengaruh *e-book* bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung menjadi salah satu proses pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran berhitung anak adalah sebuah harapan peneliti. Munculnya bergambar dapat dikatakan sebagai *e-book* pembelajaran yang menarik. Maka tidak ada salahnya untuk menjadikannya salah satu yang dapat memperguna dalam proses pemahaman anak mengenai pembelajaran berhitung. Sehingga dari uraian di atas, maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengangkat masalah penelitian dengan judul “Pengaruh Media *E-book* Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkiia II Padang”

## **METODE**

Penelitian ini dirancang untuk melihat pengaruh *e-book* Jenis penelitian yang diterapkan adalah quasi eksperimen. Metode penelitian eksperimental dipilih ketika peneliti bermaksud menjawab suatu permasalahan dengan menyajikan bukti empiris (Andriana dkk, 2020). Tujuan dari penelitian eksperimental ini adalah untuk mengamati hasil pembelajaran yang menggunakan dua metode pengajaran yang berbeda. Desain penelitian quasi eksperimen yang digunakan adalah desain *non-equivalent control group*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak

(Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode eksperimen adalah suatu pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengamati dampak dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil). Dalam perancangan penelitian, kelompok eksperimen menerima perlakuan (X), sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan apa pun. Penelitian yang akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari 2024.

Menurut Andriana dkk (2020), dapat diartikan sebagai keseluruhan objek yang akan diteliti yaitu himpunan lengkap dari satuan atau individu yang memiliki karakteristik yang ingin diketahui. Dalam konteks penelitian ini, populasi merujuk kepada semua anak di setiap kelas di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang yang berjumlah 2 kelas. Berdasarkan data populasi kelas B1 dan B2 yang akan dijadikan sampel penelitian, kelas B1 akan menjadi kelas kontrol dengan 10 anak, sedangkan kelas B2 akan menjadi kelas eksperimen dengan jumlah anak yang sama, homogen dalam usia, tingkat kemampuan, latar belakang guru dan direkomendasikan oleh guru serta kepala sekolah.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test) menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25.0 for windows*.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi suatu set data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Kemudian, dilakukan pengujian homogenitas dengan tujuan untuk menilai apakah data kelas sampel menunjukkan tingkat homogenitas atau heterogenitas. Hipotesis dirumuskan dalam penelitian Pengaruh e-book bergambar terhadap kemampuan berhitung kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang. Langkah-langkah dalam penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian ini, pengaruh media *e-book* bergambar dalam kemampuan berhitung anak usia dini, karena terjadinya kenaikan terhadap skor anak pre-test 94 dan post-test 161. Dari data hasil penelitian ini ada enam indikator yang di nilai, yaitu 1) Anak mampu menghitung rangkaian gambar 1 hingga 10, 2) Anak mampu menghitung rangkaian gambar 10 hingga 20, 3) Anak mampu menghubungkan gambar dengan bilangan dari 1 hingga 10, 4) Anak mampu menghitung rangkaian gambar 10 hingga 20, 5) Anak mampu mengambil jumlah benda dari 1 hingga 10, 6) Anak mampu mengambil jumlah benda dari 10 hingga 20.

Dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa media *e-book* bergambar terdapat memberikan pengaruh kemampuan berhitung anak. hal ini terlihat dari hasil pre-test 96 dan post-test 144.

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam Penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikasinya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji Liliefors seperti yang dikemukakan pada teknis analisis data menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25.0**

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_eksperimen	,164	10	,200*	,886	10	,152
pretest_kontrol	,186	10	,200*	,908	10	,270
posttest_eksperimen	,177	10	,200*	,911	10	,288
posttest_kontrol	,169	10	,200*	,876	10	,118

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen adalah 0,200. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan  $>$  dari 0,05 maka dapat disimpulkan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan  $<$  0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan kelas `eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0,200 hasil signifikan nilai tersebut  $>$  0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *One Way Anova*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25.0**

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.182	1	18	.675

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
------------------	-----	-----	------

### Test of Homogeneity of Variances

hasil posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.211	1	18	.055

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 25.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,055 karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni  $0,055 > 0,05$  sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

**Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 25.0**  
**Group Statistics**

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil gain score eksperimen	10	7.40	1.838	.581
gain score kontrol	10	5.20	2.658	.841

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 7,40 dan kelas kontrol 5,20. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya.

**Tabel 4. Independent Sample Test Menggunakan SPSS 25**

### Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
---	------------------------------

	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed )	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil Equal variances assumed	6.604	.019	2.153	18	.045	2.200	1.022	.053	4.347
Equal variances not assumed			2.153	16.004	.047	2.200	1.022	.034	4.366

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *Levene's Test of Variance* adalah  $0,100 > 0,05$ . Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar  $0,045 < 0,05$ . Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara kemampuan berhitung anak menggunakan media *e-book* bergambar dengan perlakuan yang diberikan oleh guru dalam peningkatan kemampuan berhitung pada anak. Apabila dilihat perbandingan kenaikan skor pada tabel diatas, terlihat bahwa gain score kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan gain score kelas kontrol. Data tersebut menunjukkan bahwa treatment dikelas eksperimen mempunyai pengaruh yang lebih besar apabila dibandingkan dengan treatment dikelas kontrol untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian ini menggunakan media *e-book* bergambar untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak di kelompok B. Media *e-book* ini dapat menarik perhatian anak dalam memahami kemampuan berhitung anak seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2012:160), berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar, sehingga anak belajar matematika melalui beragam kegiatan yang memanfaatkan media menarik atau permainan yang dapat merangsang minat belajar anak, hal ini dapat memberikan dampak positif pada proses belajar berhitung (Irawati, 2012).

Penelitian ini menggunakan penilaian 6 item pernyataan yaitu (1) Anak mampu menghitung rangkaian gambar 1 hingga 10, (2) Anak mampu menghitung rangkaian

gambar 10 hingga 20, (3) Anak mampu menghubungkan gambar dengan bilangan dari 1 hingga 10, (4) Anak mampu menghubungkan gambar dengan bilangan dari 10 hingga 20, (5) Anak mampu mengambil/menunjuk jumlah benda dari 1 hingga 10, (6) Anak mampu mengambil/menunjuk jumlah benda dari 10 hingga 20.

*E-book* bergambar mengajak anak untuk aktif dalam menjawab pertanyaan dari tampilan *e-book* bergambar. Anak tidak hanya sekedar melihat gambar melainkan juga ikut terlibat berhitung yang sudah ditampilkan di infocus. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Labetubun (2019) bahwa *e-book* adalah versi digital dari sebuah buku yang membutuhkan perangkat lunak elektronik seperti komputer, laptop, smartphone, tablet, dan sejenisnya untuk dapat diakses. Dengan memanfaatkan *e-book* bergambar sebagai media dalam penelitian ini, juga mendukung kegiatan belajar yang lebih menarik bagi anak-anak, meningkatkan motivasi belajar mereka, serta mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penggunaan *e-book* bergambar dapat membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong motivasi belajar, serta membuat konsep pembelajaran menjadi lebih jelas bagi anak-anak, sehingga membantu mereka untuk menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian kedua kelas sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memperoleh hasil yang berbeda. Pada kelas eksperimen untuk *pre-test* dapat diperoleh 94 sedangkan pada kelas kontrol untuk *pre-test* dapat diperoleh 96. Disini selisihnya terdapat 2 skor lebih tinggi dikelas kontrol. Dari analisis ini dapat kita ketahui bahwasannya pada semulanya skor anak tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Kemudian setelah dilakukannya *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan media yang berbeda yaitu dikelas eksperimen menggunakan media *e-book* bergambar dan dikelas kontrol menggunakan media batu berwarna. Diperoleh nilai pada kelas eksperimen untuk *post-test* 161, sedangkan pada kelas kontrol untuk *post-test* 144. Dari nilai tersebut terdapat selisih 17. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 9,6 dan *post-test* 14,4.

Pada kedua kelas hasil penelitiannya sama-sama berpengaruh tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh kemampuan berhitung anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media *e-book* bergambar berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang. Hal ini dapat dilihat dari instrumen berhitung, nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berdasarkan nilai rata-rata yang didapat anak.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yaitu seberapa besar pengaruh media *e-book* bergambar terhadap kemampuan berhitung anak telah terbukti bahwa *e-book* bergambar memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan berhitung anak dibandingkan media batu berwarna. Hal ini dikarenakan media *e-book* bergambar lebih menarik bagi anak sehingga anak tidak mudah merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Ketika peneliti menggunakan media *e-book* bergambar pada anak di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang, dalam proses pembelajaran anak sangat antusias untuk mengetahui media *e-book* bergambar. Hal ini disebabkan gambar dari *e-book* yang sangat bermacam-macam sangat menarik bagi anak. Selain menarik media *e-book* bergambar juga mengajak anak berinteraksi, anak menjadi senang serta dapat menstimulasi berhitung anak. sesuai dengan Hartati (2019) alat 80 indera pertama kali yang akan digunakan anak untuk mendapatkan pengetahuan baru yaitu melalui kegiatan visual. Adapun media yang bisa mengembangkan kemampuan berhitung anak yaitu menggunakan media gambar yang terdapat dalam *e-book*.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya dengan menggunakan media *e-book* bergambar kemampuan berhitung anak berkembang dibandingkan dengan menggunakan batu berwarna, hal ini terlihat dari uji hipotesis yang terlihat nilai sig (*2-tailed*) adalah sebesar  $0,45 < 0,05$  sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing test. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh media *e-book* bergambar terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia II Padang.

## SIMPULAN

Penggunaan media *e-book* bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Besar pengaruh *e-book* bergambar terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil rata-rata disimpulkan bahwa skor kelas eksperimen untuk *pre-test* dapat diperoleh 94 sedangkan pada kelas kontrol untuk *pre-test* dapat diperoleh 96. Disini selisihnya terdapat 2 skor lebih tinggi dikelas kontrol. Dari analisis ini dapat kita ketahui bahwasannya pada semulanya skor anak tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Kemudian setelah dilakukannya *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan media yang berbeda yaitu dikelas eksperimen menggunakan media *e-book* bergambar dan dikelas kontrol menggunakan media batu berwarna. Diperoleh nilai pada kelas eksperimen untuk *post-test* 161, sedangkan pada kelas kontrol untuk *post-test* 144. Dari nilai tersebut terdapat selisih 17. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 9,6 dan *post-test* 14,4.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Aisyah, Nur. (2018). Pembelajaran calistung pendidikan anak usia dini dan ujian calistung sekolah dasar di bandar lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1). 19-20. <http://ejournal.radenintan.ac.id>.
- Andriana, D., dkk. (2020). *Metode Penelitian*. Banten: PT. Macananjaya Cemerlang.

- Hartati, Sri. 2019. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler Di Tppa/Paud. *Early Childhood Education Journal of Indonesia* 2(1).
- Hidira, P. R. S., & Pradana, R. B. (2022). Media E-Book Bergambar Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Pada Kurikulum Merdeka Belajar. ... , *Sastra, Seni, Dan ...*, 2(November), 310–316. <https://mathdidactic.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/2077%0A> <https://mathdidactic.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/download/2077/1022>
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak- Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *Jurnal Ilmiah Pesona Paud*, 1(3). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1658>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaig.ac.id](http://ejournal.iaig.ac.id)
- Khadijah. (2016). *Pengaruh Kognitif Anak Usia Dini*. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEWjO79-u9vHrAhVlFSsKHYYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0\\_S\\_abnQpYEkF4FJ8At0XT](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEWjO79-u9vHrAhVlFSsKHYYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT)
- Khadijah. (2016). *Pengaruh Kreativitas Anak Berbakat*, Medan: Perdana Publishing.
- Labetubun, M. A. H. (2019). Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual. *Sasi*, 24(2), 138. <https://doi.org/10.47268/sasi.v24i2.128>
- Malapata, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*. 3(1): 22-45.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajaragfindo Persada
- Restiyowati, I., & Sanjaya, I. G. M. (2012). Pengaruh E-book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 130–135.
- Rijt, GoodfreyVan Luit. 2003. The Development Of Early Numeracy In Europe. *Journal Of Early Childhood Research*. 1(2). 155-180. [https://www.researchgate.net/publication/46641684\\_The\\_Development\\_of\\_Early\\_Numeracy\\_in\\_Europe](https://www.researchgate.net/publication/46641684_The_Development_of_Early_Numeracy_in_Europe).
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Sari, L. (2020). Pengaruh Stem dalam Pembelajaran Berbantu Media Kubus Emas Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di RA Hasanul Amin Talun Blitar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1 (2): 1-10.

- Santoso, S. (2010). S. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks
- Suyadi Dan Ulfah M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syafrudin, Ulwan, dkk. (2021). Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Baca Tulis Hitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2). 62-69. DOI: 10.31849/paud-lectura.v4i02.5875
- Utoyo, Setiyo. (2017). *Metode Pengaruh Matematika Anak Usia Dini*.Gorontalo: Ideas Publishing.
- Yatini, T., Ali, M., & Yuniarni, D. (2013). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media gambar pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(12), 1–18.
- Yus, Anita. (2011). *Peskoran Perkembangan Belajar Anak Taman KanakKanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.