

## **Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Pohon Hitung Di TK Pelangi Kasih**

**Shirley<sup>1</sup>, Mutiara Magta<sup>2</sup>, Sri Wahyuni<sup>3</sup>**

Program Studi PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka<sup>1,2</sup>  
SMP Negeri 109 Jakarta<sup>3</sup>

### **Info Articles**

*Sejarah Artikel:*

Disubmit 29 Mei 2023

Direvisi 6 Juni 2023

Disetujui 19 Juni 2023

*Keywords:*

*children aged 4-5 years;*

*educational game tools;*

*counting trees; early*

*numeracy skills*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil peningkatan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif pohon hitung di TK Pelangi Kasih, Jakarta Utara Tahun 2023 dengan subjek penelitian berjumlah 6 anak. Penggunaan metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Pengumpulan data melalui catatan anekdot, lembar observasi, lembar kerja anak. Hasil data prapenelitian kemampuan berhitung kelas A adalah 49,17%, meningkat menjadi 73,6% di kegiatan siklus 1 dan meningkat di siklus 2 menjadi 89,7%. Maka kesimpulan yang diperoleh dari hasil data penelitian tersebut adalah alat permainan edukatif pohon hitung terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Pelangi Kasih, Jakarta Utara. Implikasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran anak usia dini yang nyata atau konkret pada kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat memberikan motivasi pada anak, memberikan rangsangan, memberikan contoh, dan melakukan kegiatan tanya jawab sehingga guru dapat memaksimalkan perkembangan anak.

### **Abstract**

*This study aims to describe the process and results of increasing initial numeracy in children aged 4-5 years through the educational game tool counting trees at Pelangi Kasih Kindergarten, North Jakarta, in 2023 with six research subjects. This method uses classroom action research with qualitative and quantitative data analysis techniques. Data collection through anecdotal notes, observation sheets, and children's worksheets. The results of pre-research data on class A numeracy skills were 49.17%, increasing to 73.6% in cycle one activity and cycle 2 to 89.7%. So, the conclusion obtained from the research data results is that the counting tree educational game tool is proven to improve initial numeracy skills in children aged 4-5 years at Pelangi Kasih Kindergarten, North Jakarta. The implications obtained from the results of this study are real or concrete early childhood learning processes in learning activities in the classroom. Teachers can motivate children, provide stimulation, provide examples, and*

---

*conduct question-and-answer activities so that teachers can maximize children's development.*

---

✉ Alamat Korespondensi:  
8570066126@ecampus.ut.ac.id

e-ISSN 2722-3094

## PENDAHULUAN

Ciri khas dari anak usia dini yaitu anak memiliki perkembangan di bagian fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Piaget (Ningsih, 2020) karakteristik anak usia 4-5 tahun masuk ke dalam fase praoperasional yaitu dimulai dari perkembangan fisik anak dari perkembangan otot-otot kecil sampai kepada otot-otot besar, Selain itu kemampuan bahasa pada dapat berkembang pada batas tertentu yaitu anak dapat mengerti percakapan dengan orang lain dan mampu menyatakan hal-hal yang ada di pikirannya. Perkembangan kognitif anak berupa perkembangan kemampuan berpikir yang ditunjukkan melalui meningkatnya rasa ingin tahu pada anak terhadap lingkungan sekitar misalnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya. Guru dapat mengembangkan beberapa program pengembangan kognitif pada anak usia dini yaitu pengenalan bentuk, warna, ukuran, pengelompokan dan pengurutan benda dan berhitung benda menurut aturan tertentu.

Berhitung atau membilang adalah kegiatan berhitung pada anak untuk menghitung jumlah dan banyak benda berdasarkan tingkat perkembangan dan kemampuan anak. Pada anak usia 4-5 tahun, anak memiliki kemampuan untuk mengurutkan bilangan angka satu sampai sepuluh. Menurut pendapat Burns & Lorton (Ningsih, 2020) menyatakan bahwa konsep bilangan yang dipahami oleh anak usia 4-5 tahun yaitu pengenalan lambang bilangan dan konsep berhitung permulaan. Tugas guru adalah menghubungkan visualisasi antara konsep dan lambang bilangan dari berbagai konsep bilangan, sehingga kegiatan ini termasuk ke dalam kecerdasan matematika. Kecerdasan matematika pada anak mencakup kemampuan anak dalam menggunakan angka dan berhitung, berpola dan kemampuan menggunakan logika dalam menghitung jumlah benda. Penggunaan permainan matematika oleh guru juga dapat membantu dasar-dasar pembelajaran anak dalam berhitung permulaan. Dalam hal ini guru dapat membuat alat permainan edukatif secara mandiri dan kreatif di kelas dan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. (Ningsih, 2020)

Guru dapat membuat dan merancang alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran berhitung permulaan bagi anak usia dini dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar sekolah. Menurut pendapat Ayu (Novitasari, 2018) menjelaskan bahwa untuk melatih kemampuan kognitif seperti pengenalan angka, berhitung jumlah benda dan mengenal aneka barang di sekitar anak maka guru dapat menggunakan media

pohon bergambar atau pohon hitung. Salah satu penggunaan media pembelajaran di TK yaitu pohon bergambar atau pohon hitung sebagai alat permainan edukasi yang berfungsi untuk melatih kemampuan berhitung anak. Hal ini didukung oleh penelitian yang diadakan oleh Noge, M.D (2019) yang menyatakan bahwa media pohon angka dapat membantu dan menstimulus anak dalam pengenalan lambang bilangan.

Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat di kelas adalah penggunaan strategi yang komunikatif dan interkatif sehingga guru dapat mendemonstrasi, bertanya jawab dengan penggunaan media yang menarik. Misalnya penggunaan alat permainan edukatif oleh guru di kelas dapat membantu anak untuk mempelajari jumlah benda dan mengenal angka dari 1-10. Selain itu penggunaan media alat permainan edukatif pohon hitung dapat membantu anak dalam memulai berhitung permulaan. Guru dapat menggunakan media pohon hitung untuk menjelaskan materi yang ingin disampaikan pada saat pembelajaran sehingga materi lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak. Selain itu manfaat dari media pohon hitung ini berfungsi untuk meningkatkan daya ingat anak terutama berperan dalam perkembangan kognitif anak secara keseluruhan terutama pada pengenalan lambang bilangan dan penambahan kosakata pada anak (Amirdyasari, 2017).

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti dan kenyataan yang terjadi di lapangan di Taman Kanak-kanak Pelangi Kasih khususnya pada anak usia 4-5 tahun, ditemukan: a) Kegiatan belajar di dalam kelas masih berpusat pada guru; b) Guru belum melakukan kegiatan pembelajaran secara interaktif untuk meningkatkan penguasaan berhitung permulaan; c) Guru hanya mengajarkan pengenalan angka dan cara berhitung permulaan dengan secara satu arah kepada anak. d) Evaluasi pembelajaran anak hanya menggunakan lembar kerja anak; e) Guru hanya menjelaskan dan tidak mendemonstrasikan cara berhitung permulaan kepada anak secara aktif dan interaktif; f) Guru menggunakan media gambar yang ukuran kecil dengan variasi jenis benda yang monoton. Hal ini menyebabkan: (1) Anak belum memiliki kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 dengan tepat. (2) Anak belum memiliki kemampuan dalam berhitung 1 sampai 10. (3) Anak belum memiliki kemampuan dalam mengenal urutan pertama, kedua, ketiga,dst melalui permainan mencari barang di kelas. (4) Anak belum memiliki kemampuan dalam menjumlahkan benda-benda yang ada disekitar anak. (5) Anak belum memiliki kemampuan dalam berhitung hasil jumlah gambar atau benda.

Hasil obseravsi ini didukung oleh penelitian Febiola (2020) yaitu anak mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan karena guru hanya menjelaskan materi pembelajaran saja tanpa mengenalkan simbol-simbol angka pada anak. Selain itu anak dalam hal mencocokkan lambang bilangan juga mengalami kesulitan, walaupun kemampuan anak untuk

menyebutkan angka 1 sampai 10 sudah meningkat. Penggunaan media belajar seadanya dan metode ceramah yang digunakan oleh guru dapat menimbulkan dampak yang signifikan pada kemampuan berhitung permulaan anak, misalnya munculnya rasa bosan pada anak ketika belajar di kelas, kurangnya minat belajar dan rendahnya pemahaman materi pada saat pembelajaran di kelas. Maka solusi yang dapat dipakai oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran pohon angka atau pohon hitung.

Hal ini dibuktikan dengan penelitian Amirdyasari (2017) yaitu anak telah mampu menyebutkan angka 1-10 namun anak malah merasa kesulitan dalam mencocokkan lambang bilangan dengan gambar atau benda. Selain itu menurut penelitian Soeharmani (2017) menyatakan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya dan berukuran kecil. Pada saat kegiatan pembelajaran, guru juga menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga anak merasa bosan di kelas. Hal ini mengakibatkan anak kurang memahami materi yang diajarkan di dalam kelas, yang berpengaruh pada berkurangnya minat belajar pada anak. Maka dari itu sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan diatas, guru perlu menerapkan kegiatan bermain sambil belajar. Guru dapat mengembangkan kegiatan bermain sambil belajar berhitung permulaan melalui penggunaan alat permainan edukatif pohon hitung. Dengan ukuran pohon hitung yang guru perbesar dan memiliki beberapa jenis buah-buahan yang dimodifikasi secara kreatif.

Anak usia 4-5 tahun adalah anak pada usia prasekolah dan memiliki perkembangan penting dalam mengembangkan aspek kognitifnya. Hal ini mengarah kepada proses mental dan logika pada anak yang berkaitan langsung pada pengembangan kemampuan anak dalam mengatasi masalah yang dialami anak melalui kegiatan berhitung permulaan yang dikembangkan yaitu: (1) Membilang 1-10. (2) Mengenal urutan pertama, kedua, ketiga, dst melalui permainan mencari barang/benda. (3) Mengenalkan konsep dan simbol angka 1 sampai 10. (4) Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan. (5) Berhitung jumlah benda 1 sampai 10 (Sujiono, 2020). Kemampuan berhitung permulaan pada anak merupakan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan sampai 1-10. Selain itu sesuai dengan penelitian Yuliani (2017) tentang berhitung permulaan yaitu pada usia anak 4 tahun anak memiliki kemampuan untuk mengurutkan angka 1-10 dan menyebutkan bilangan 1 sampai 10.

Tujuan berhitung permulaan menurut Depdiknas (2007) yaitu untuk mempersiapkan anak untuk ke jenjang berikutnya dengan mengetahui dasar-dasar berhitung. Prinsip-prinsip permainan berhitung permulaan yaitu: 1) Anak diberikan permainan berhitung berdasarkan kemampuan berhitung dan pengalaman konkretnya. 2) Anak diberikan pengetahuan dan keterampilan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya. 3) Anak diberikan kesempatan berpartisipasi dan distimulus untuk menyelesaikan masalah sendiri. 4) Anak diberikan rasa aman dan kebebasan dalam

bermain berhitung sehingga anak belajar dengan suasana yang menyenangkan. 5) Anak menggunakan bahasa yang sederhana dalam pengenalan konsep berhitung dengan mengambil contoh dari lingkungan sekitar anak. 7) Evaluasi hasil perkembangan anak oleh guru harus dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. (Depdiknas, 2007)

Selain itu ada empat prinsip dasar yang dapat dikembangkan untuk mengenalkan anak pada konsep berhitung: (1) *The One-one Principle*: Guru dapat mengajarkan berhitung pada anak secara satu per satu tanpa mengulang dan berhenti. (2) *The Stable - Order Principle*: Guru dapat mengajarkan berhitung jumlah urutan benda dan diucapkan dengan benar sesuai dengan urutan angka ketika menghitung jumlah benda. (3) *The Cardinal Principle*: Guru mengulang angka terakhir atau jumlah yang dihitung agar anak dapat belajar jumlah dengan lebih cepat. (4) *The Order- Irrelevance Principle*: Anak memahami menghitung benda terlebih dahulu sehingga anak tidak terpaku pada bendanya. (Hildayani, 2019).

Ismail (Badru Zaman, 2020) menyatakan alat permainan edukatif (APE) digunakan sebagai media untuk merangsang anak dalam belajar, baik dalam penggunaan teknologi modern, teknologi sederhana maupun teknologi tradisional. Depdiknas (2007) juga menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) digunakan sebagai sarana dan media bermain yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak dan mengandung nilai edukatif. Dua Pengertian alat permainan edukatif ini menyatakan bahwa perlu adanya perencanaan dalam proses pembuatan alat permainan edukatif dengan mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif menurut Tedjasaputra (Tadkiroatun Musfiroh, 2020) adalah: (1) Penggunaan APE dalam berbagai hal. (2) Penggunaan APE dapat meningkatkan aspek kecerdasan dan motorik anak. (3) Penggunaan APE dari segi bentuk harus aman. (4) Penggunaan APE untuk membuat anak terlibat secara aktif dan bersifat konstruktif. (5) Pembuatan bahan APE harus tahan lama dan variatif. Sedangkan menurut Budiartini, Desak Putu (2014) menyatakan bahwa media pohon angka adalah media yang digunakan sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk melatih kegiatan berhitung untuk anak dalam proses pembelajaran di TK dan berguna untuk berlatih mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan mengenalkan lambang bilangan dan konsep bilangan pada anak.

Alat Permainan pohon hitung adalah jenis permainan yang mengandung nilai ilmu pengetahuan dan matematika dimana anak-anak dapat belajar berhitung menggunakan media buah apel, mangga, pir, buah jeruk dan angka 1 sampai 10 yang digunakan untuk mempelajari cara berhitung permulaan penjumlahan pada anak usia 4-5 tahun. Adapun konsep dari media Pohon Hitung yaitu: (a) Mengenal lambang bilangan 1-10. (b) Mengenal konsep bilangan. (c) Menghitung jumlah benda dengan tepat. (d) Anak-anak mampu menghitung jumlah benda dengan tepat dan cermat. (e) Mengenal ciri dan bagian dari sebuah pohon yang berbuah misalnya apel, pir, jeruk atau mangga. (f) Anak-anak mampu untuk memecahkan masalah secara sederhana. Tujuan dari penggunaan media Pohon Hitung adalah: (1) Membantu melatih logika anak. (2) Menambah pengetahuan anak. (3) Melatih koordinasi mata dan tangan anak. (4) Membantu anak agar mampu mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan dengan baik. (5) Mengenal lambang bilangan 1-10. (6) Mampu menghitung dengan tepat dan cermat. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurrahmadani (2017) yang menyatakan bahwa beberapa manfaat dari alat permainan edukatif pohon angka yaitu: a) Mengenalkan konsep bilangan dengan bersifat memusat dan kaku. b) Mengenalkan bentuk dan warna benda dan simbol pada anak. c) Meningkatkan kemampuan berpikir anak untuk melatih untuk menguasai simbol bilangan dan mampu membilang dengan cepat. Selain itu permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok.

Sesuai dengan penelitian Amirdyasari (2017) yang meneliti menggunakan pohon hitung pada kelompok yang berbeda namun dapat media pembelajaran ini dapat dikembangkan guru untuk meningkatkan enam aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik: (a) Kemampuan dalam mengelompokkan benda-benda yang memiliki persamaan. (b) Kemampuan dalam membilang dan mengurutkan angka 1 sampai 10. (c) Pengenalan bentuk-bentuk yang sederhana. (d) Pemahaman konsep angka dan bilangan 1 sampai 10. (e) Pengenalan bentuk bilangan melalui objek nyata atau gambar. (f) Memasangkan dan menyebutkan benda. (g) Mengelompokkan bentuk-bentuk sederhana. (h) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur. (i) Berhitung jumlah benda 1 sampai 10. (j) Mengenal warna-warna (Sujiono, 2020).

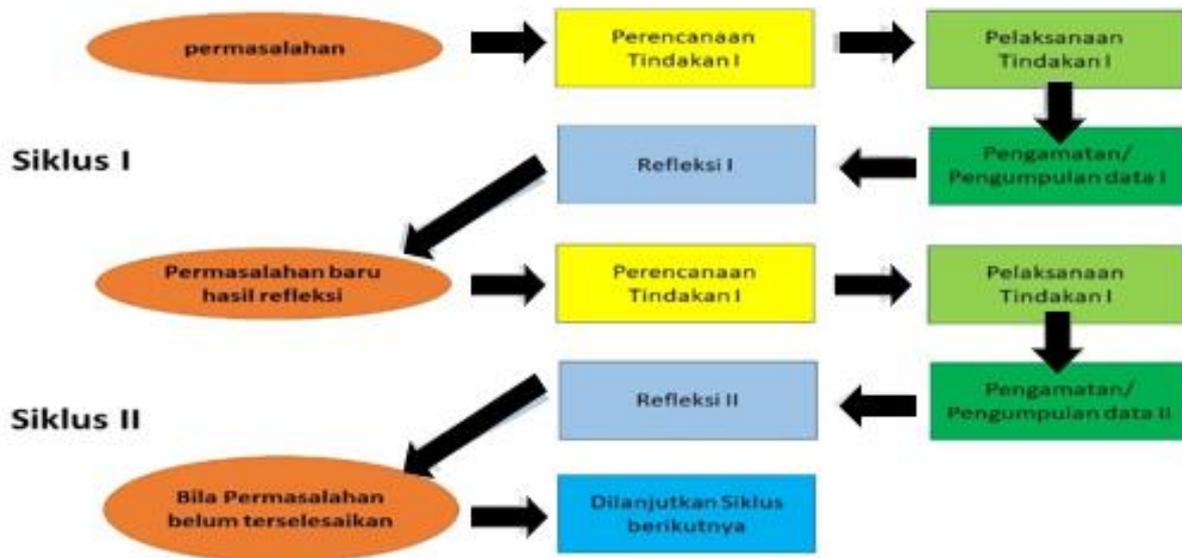
Berdasarkan hal ini, maka saya sebagai peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan alat permainan edukatif pohon hitung sebagai alat pembelajaran yang berfungsi untuk

meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Pelangi Kasih.

## **METODE**

Penggunaan metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas atau *action research*, digunakan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Hal ini ditegaskan oleh McNiff (Wardani, 2021) yang menyatakan bahwa dasar utama dari metode ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan profesional guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan melakukan tindakan alternatif untuk memecahkan masalah. Desain intervensi dari tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini memiliki prosedur kerja menurut Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006) memiliki tahap-tahap yaitu: (a) Perencanaan (*planning*). (b) Tindakan (*acting*). (c) Observasi (*observing*). (d) Refleksi (*reflecting*). Selanjutnya penelitian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan reflesi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral (Wardani, 2021).

Perencanaan adalah peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan persiapan peneliti diantaranya adalah mengajukan izin tertulis kepada yayasan TK Pelangi Kasih, yaitu merancang kegiatan pembelajaran, mempersiapkan alat permainan edukatif pohon hitung dan membuat jadwal pertemuan dengan peserta didik. Tindakan adalah kegiatan yang dilaksanakan peneliti dan kolabolator. Peneliti bersama kolabolator mengamati rancangan untuk memeriksa semua kegiatan agar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Kemudian hasil pengamatan dicatat dan didokumentasikan, sehingga dapat ke tahap selanjutnya yaitu guru melakukan refleksi terhadap semua kegiatan yang termasuk ke dalam proses penelitian termasuk kegiatan mengolah data. Jika data yang diperoleh belum sesuai dengan harapan maka dapat dilakukan kembali sehingga membentuk suatu siklus. Dengan demikian penelitian tindakan ini memiliki tahapan dan siklus seperti pada gambar di bawah ini:



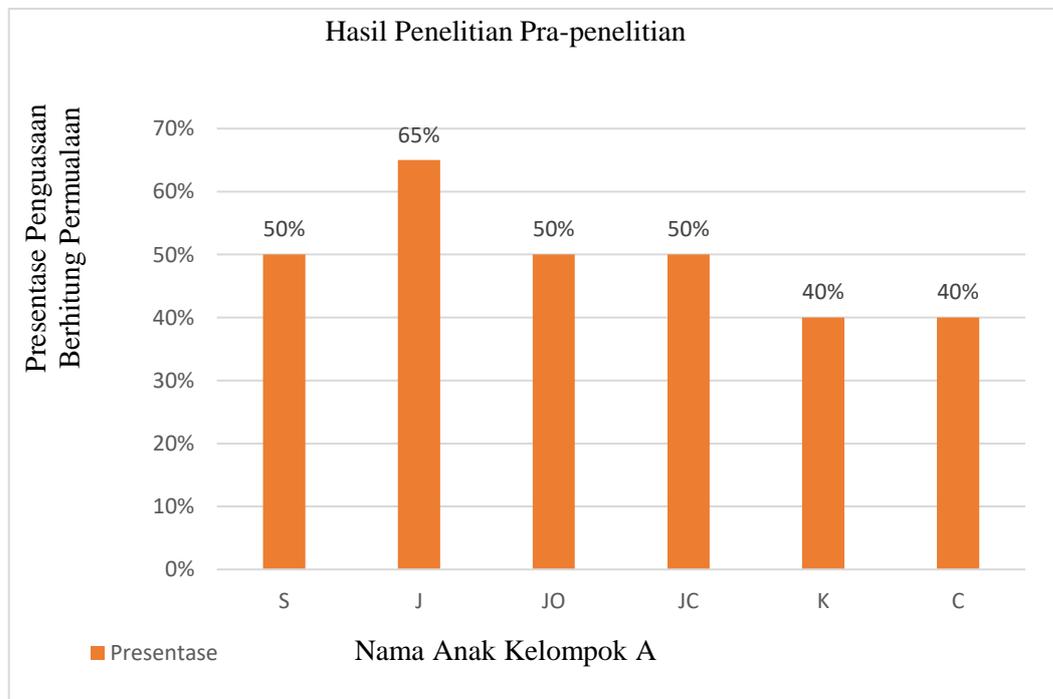
**Gambar 1.** Desain Penelitian Tindakan Kelas (Suhendar, 2009)

Instrumen menggunakan teknik penelitian data (*research*) yaitu lembar kerja anak (*worksheet*), lembar penilaian berupa lembar anekdot dalam bentuk narasi, instrumen lembar observasi (*checklist*) kemampuan berhitung permulaan melalui alat permainan edukatif pohon hitung, portofolio hasil karya anak dalam bentuk narasi dan foto, serta lembar refleksi guru dan lembar observasi dari kolaborator.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

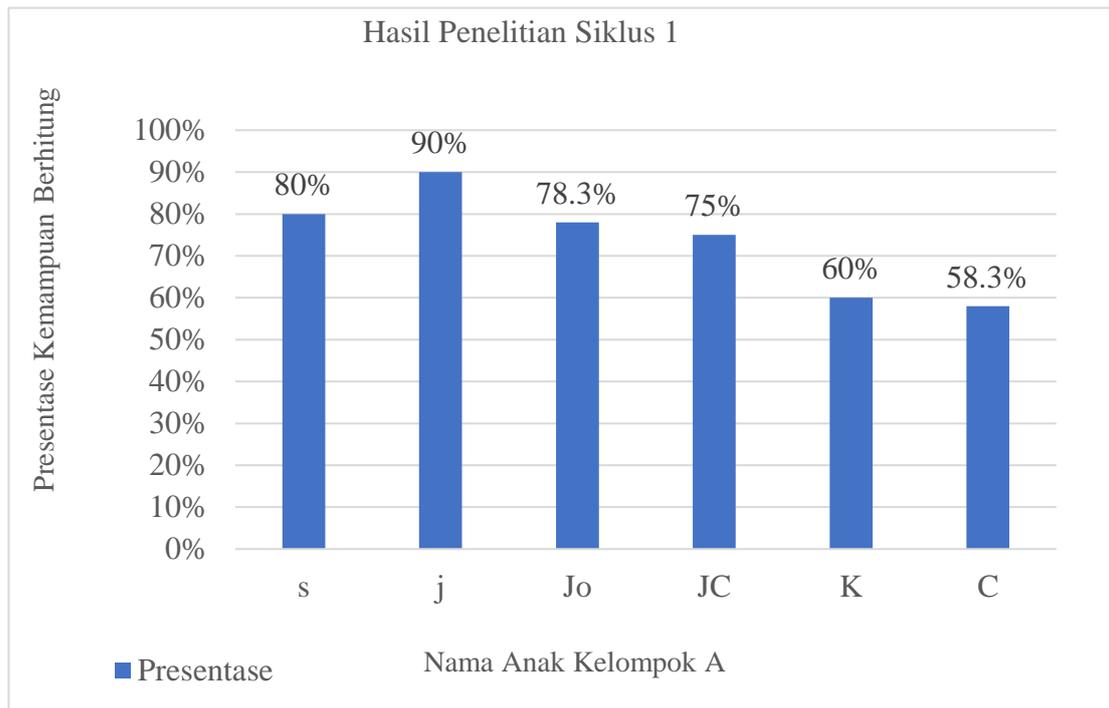
Penelitian ini menjelaskan data secara kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan data kuantitatif untuk melihat presentase kenaikan pada setiap siklus pembelajaran. Sedangkan penggunaan data kualitatif untuk menganalisis data melalui catatan lapangan guru, lembar observasi, dan catatan dokumentasi di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2022 sampai dengan 5 November 2022 di kelompok A di TK Pelangi Kasih dengan jumlah murid 6 anak, 3 laki-laki dan 3 orang perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon hitung. Komponen penunjang pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu: R2S (Rencana 2 Siklus) untuk siklus 1 dan siklus 2 dengan penggunaan tema tanaman dengan subtema buah-buahan. Penelitian ini memiliki tujuannya untuk membantu guru dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar di kelas yang berisi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Laporan penilaian ini dilakukan di semua kegiatan anak yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan cara guru menuliskan tanda ceklis pada kolom yang sudah disediakan. Penggunaan simbol-simbol oleh guru yaitu: BB (Belum berkembang) = 1 point, MB (Mulai Berkembang) = 2 point, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3 point, BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4 point. Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mendeskripsikan bahwa hasil data pengamatan efek atau hasil intervensi tindakan pada setiap siklus adalah sebagai berikut berikut yaitu: 0-25% untuk BB, 26%-50% untuk MB, 51%-75% untuk BSH, dan 76% - 100% untuk BSB. Peneliti telah melaksanakan siklus I, peneliti dan telah melakukan persiapan prapenelitian, yaitu dengan melakukan observasi langsung dan diskusi dengan guru kelas dalam 3 kali pertemuan pada tanggal 18 Oktober –20 Oktober 2022 untuk mengumpulkan data anak yang akan diteliti melalui kegiatan tersebut. Hasil observasi pra penelitian diperoleh data sebagai berikut



**Grafik 1.** Penguasaan Berhitung Permulaan Anak Prapenelitian

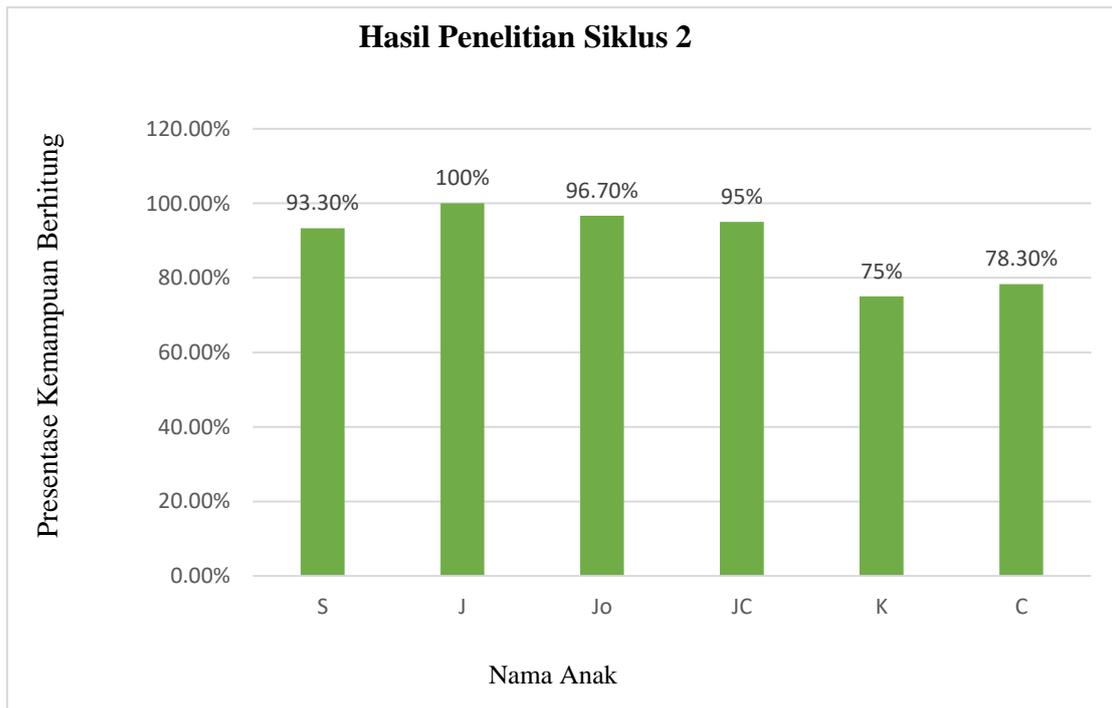
Berdasarkan data prapenelitian, rata-rata persentase penguasaan berhitung anak TK Pelangi Kasih secara pasif-reseptif dan aktif-produktif sebesar 49,17%. Hal tersebut menunjukkan rata-rata penguasaan berhitung permulaan anak-anak kelas A berada dalam tahap masih berkembang. Berikut ini rincian grafik kegiatan pada siklus 1



**Grafik 2.** Penguasaan berhitung permulaan anak siklus 1

Berdasarkan grafik hasil siklus I, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut: S memperoleh skor 80% masuk ke dalam kategori BSH, J memperoleh skor 90% masuk ke dalam kategori BSB, Jo memperoleh skor 78,3% masuk ke dalam kategori BSH, JC memperoleh skor 75% masuk ke dalam kategori BSH, K memperoleh skor 60% masuk ke dalam kategori BSH, dan C memperoleh skor 58,3% masuk ke dalam kategori BSH. Rekapitulasi kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun pada siklus I telah terdata, ada sebanyak 83.3% anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 16.7% anak yang berkembang sangat baik (BSB) dalam kegiatan berhitung permulaan menggunakan alat permainan edukatif pohon hitung di TK Pelangi Kasih, Jakarta Utara.

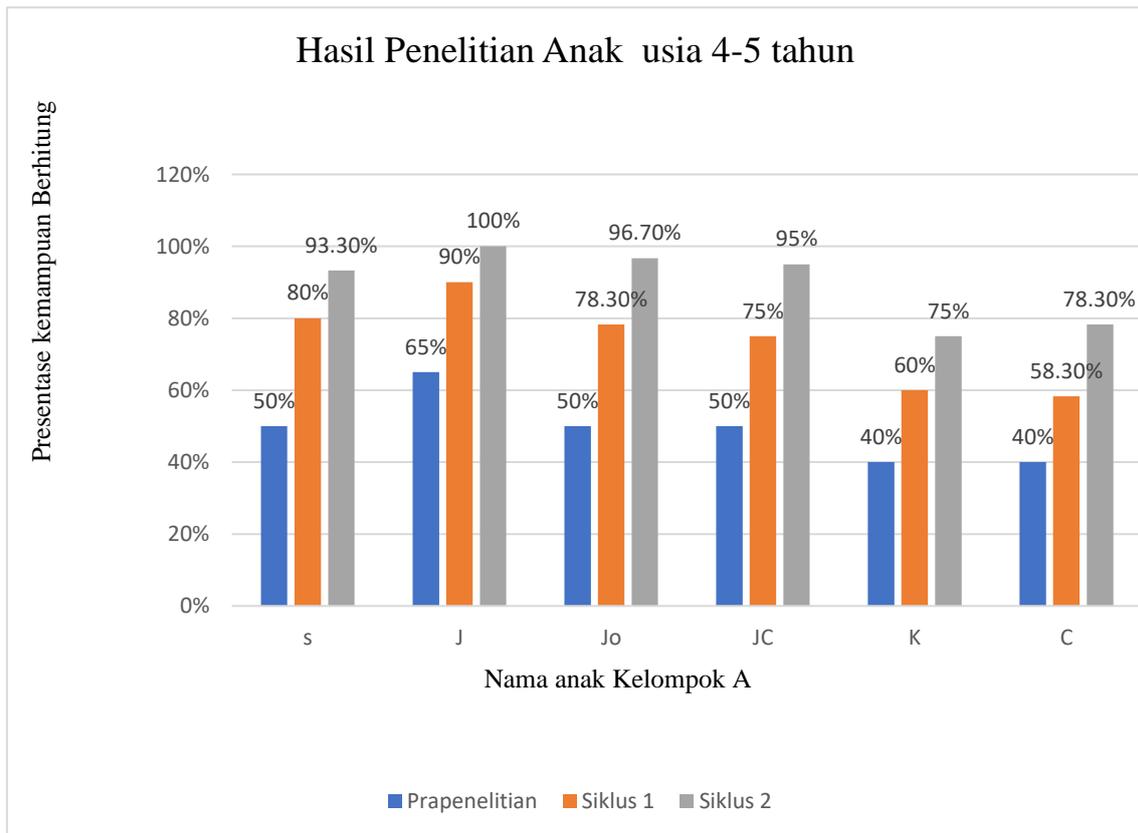
Pelaksanaan siklus II dilaksanakan kembali pada Hari Rabu tanggal 2 November – 4 November 2022. Guru melaksanakan kegiatan selanjutnya yaitu menstimulasi dan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang direncanakan di siklus I dengan menyesuaikan RPPH yang telah dibuat dengan kemampuan berhitung anak. Hasil perbaikan pada siklus 2 ditunjukkan pada grafik berikut



**Grafik 3.** Penguasaan berhitung permulaan anak siklus II

Berdasarkan grafik hasil siklus II, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut: S memperoleh skor 93,3% masuk ke dalam kategori BSB, J memperoleh skor 100% masuk ke dalam kategori BSB, Jo memperoleh skor 96,7% masuk ke dalam kategori BSB, JC memperoleh skor 95% masuk ke dalam kategori BSB, K memperoleh skor 75% masuk ke dalam kategori BSH, dan C memperoleh skor 78.3% masuk ke dalam kategori BSH.

Rekapitulasi kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun pada siklus II telah terdata, ada sebanyak 33,3% anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 66,7% anak berkembang sangat baik (BSB) dalam kegiatan berhitung permulaan menggunakan alat permainan edukatif pohon hitung di TK Pelangi Kasih Jakarta Utara.



**Grafik 4.** Grafik penguasaan berhitung dari prapenelitian, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi dari Prapenelitian, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat perbandingan presentase nilai rata-rata pencapaian hasil belajar anak dalam kegiatan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun kelas A ini mengalami peningkatan nilai rata-rata dari kegiatan prapenelitian ke kegiatan Siklus I anak mulai mengalami peningkatan sebesar 24,3% dan dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,2%. Grafik di atas menunjukkan peningkatan yang sangat baik dalam kemampuan berhitung anak dalam proses penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Dari kegiatan prapenelitian dan 2 pertemuan siklus ini, dapat diketahui bahwa kemampuan rata-rata anak didominasi dengan kemampuan berhitung anak dalam penggunaan alat permainan edukatif pohon hitung dapat membuat kegiatan berhitung menjadi menyenangkan.

Melihat pada grafik dari prapenelitian, siklus I dan siklus II terlihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak menjadi lebih baik. Peningkatan tersebut adalah sebagai berikut: pada kemampuan anak dengan skor mulai berkembang mengalami penurunan dari 33,7% menjadi 0%, sedangkan anak yang memperoleh skor berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan dari 0% menjadi 33,3%, dan anak yang memperoleh skor berkembang sangat baik (BSB) 33,3% di siklus I menjadi 66,7% di siklus II. . Dimulai dari prapenelitian, siklus I dan di siklus II, anak telah mengalami peningkatan yang signifikan sehingga anak-anak mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitungnya. Guru dengan menggunakan media alat permainan edukatif pohon hitung ini guru telah berhasil meningkatkan kemampuan anak dengan

baik sehingga peneliti menganggap bahwa kegiatan dapat dihentikan setelah melaksanakan siklus II.

Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Amirdyasari (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Febiola (2020) yaitu sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal angka dan kemampuan berhitung permulaan pada anak dan menambah kreatifitas guru untuk membuat media pembelajaran. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan menggunakan media edukatif pohon hitung merupakan indikasi bahwa pembelajaran pada anak usia dini tidak bisa lepas dari penggunaan media yang sebaiknya bervariasi. Guru perlu mengamati media apa saja yang diperlukan dan sesuai dengan karakteristik anak pada saat belajar berhitung. Media yang efektif tentu saja akan memudahkan pendidik dalam mentransfer pengetahuannya ke anak (Rupnidah,R., 2022).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan oleh peneliti, maka diperoleh hasil kesimpulan yaitu melalui alat permainan edukatif pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Pelangi Kasih, terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas guru dan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon hitung yaitu, dalam pengembangan media pembelajaran, guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran, sehingga anak lebih bisa meningkatkan kemampuan berhitungnya, meningkatkan semangat belajarnya dan kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan. Selain itu kepada kepala sekolah sebaiknya media pohon hitung ini dapat dikembangkan dan dipakai di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti lain maka sebaiknya peneliti lain dapat membuat media yang lebih inovatif dan dibuat dari berbagai bahan yang lebih variatif dan inovatif dengan desain yang lebih menarik sebagai bagian dari media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amirdyasari, S. H. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Melalui Media Pohon Hitung di TK Taman Indria. Repository Universitas Jember*, p.20. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/82484>
- Afsari, Y. & A. M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Pohon Angka Di RA Muslim Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung*. *Journal Education*,01(04),666. <http://jonedu.org/indeks.php/joe/article/view/223/189>

- Budiartini, Desak Putu, Jampel I.N, & Asril., N. (2014). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (1).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/3529/2848%0A%0>
- Badru Zaman, A. H. (2020). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2007). *Model Pembuatan dan Penggunaan APE anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Luar Sekolah Direktorat PAUD.
- Depdiknas. (2007). *Berhitung Permulaan* (pp. 1-2). Jakarta: Kemendikbud.
- Febiola, K. A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Universitas Pendidikan Ganesha*,3(2),241.  
doi: <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Hildayani, R. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak* . Banten: Universitas Terbuka.
- Malapata, E. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,3(1),284. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Ningsih, S. (2020). *Metode Perkembangan Kognitif*. Banten: Universitas Terbuka.
- Noge, M. D. (2019). *Pengembangan Media Pohon Angka Untuk Aspek Kemampuan Anak Usia 5-6 Tahun Berbahasa di TTK Negeri Bunga Bangsa Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada*. *Jurnal Edukasi AUD*, 5(2),72. doi: <http://dx.doi.org/10.18592/jea.v5i2.3373>
- Novitasari. (2018). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bilangan Pohon Bergambar di TK AL KAUTSAR Pontianak Selatan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Edukasi*, 6(1), 36. doi: <http://dx.doi.org/10.29406/jepaud.v6i1.1364>
- Rupnidah,R., D. S. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 49–58. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)
- Soeharmani. (2017). *Media Bunga Hitung Meningkatkan Kemampuan Pengembangan Kognitif Dalam Mengenal angka dan Cara Berhitung Permulaan Anak Usia TK Wonogiri*. Wonogiri : Magzha Pustaka.
- Suhendar, Tatang (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sujiono, Yuliani Nuraini.(2020). *Metode Pengembangan Kognitif*. Banten: Universitas Terbuka.
- Tadkiroatun Musfiroh, S. T. (2020). *Bermain dan Permainan Anak* (p. 5.13). Banten: Universitas Terbuka.

- Wardani, I.G.A.K.(2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Yuliani, Dwi. Antara.(2017). *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di TK*. E-Journal PAUD, 5(1).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpaud/article/download/11309/12956>