

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Oleh:

PUJI ASTUTI

A520160055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

PUJI ASTUTI

A520160055

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



(Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd)

NIDN.0610078603

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

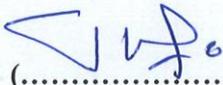
OLEH
PUJI ASTUTI
A520160055

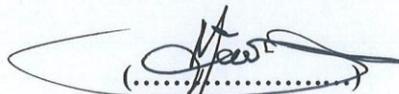
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 14 September 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Sri Katoningsih, S. Pd., M. Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. Dr. Zulkarnaen, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

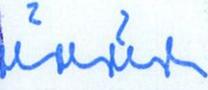

(.....)


(.....)


(.....)

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 September 2020

buat pernyataan,



Puji Astuti
A520160055

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Abstrak

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. **Tujuan** dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menelaah *literature*, artikel dan dokumen hasil penelitian yang mengidentifikasi pengaruh permainan pohon hitung terhadap kemampuan berhitung anak. **Metode** dalam penelitian ini menggunakan *literature review* berupa artikel primer kurang lebih 20 artikel, 15 jurnal nasional dengan jangka waktu 5 tahun terakhir dan 5 jurnal internasional dengan jangka waktu 7 tahun terakhir yang bermutu, terakreditasi, dan bereputasi. Variabel *independent* permainan pohon hitung, variabel *dependent* kemampuan berhitung. Sampel adalah jurnal hasil penelitian dengan topik kemampuan berhitung dan permainan pohon hitung. Kriteria jurnal yang dipilih adalah: 1) Responden adalah anak usia dini; 2) Variabel *independent* adalah permainan pohon hitung dan variabel *dependent* adalah kemampuan berhitung; 3) Perlakuan yang diberikan adalah pengaruh pembelajaran pohon hitung/suatu kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. **Hasil dan pembahasan** menunjukkan bahwa kemampuan berhitung memiliki berbagai kegiatan yang sangat beragam. Terdiri dari permainan tradisional, permainan pohon hitung, permainan sempoa. Begitu pula dengan permainan pohon hitung dapat mempengaruhi berbagai aspek yaitu perkembangan kognitif, percaya diri anak, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar berhitung. **Kesimpulan** kegiatan pembelajaran yang berbasis media, terutama media pohon hitung dapat menarik antusias anak untuk belajar. Sehingga media pohon hitung sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: kemampuan berhitung, permainan pohon hitung, anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

Counting is a counting activity for early childhood which is also known as the activity of saying a sequence of numbers or counting blindly. Children call the sequence of numbers without mentioning concrete objects. The purpose of this study was to examine literature, articles and research documents that identified an increase in the ability of playing arithmetic trees on the ability of arithmetic trees in children aged 5-6 years. The method in this study used a literature review in the form of primary articles of approximately 20 articles, 15 national journals with a period of the last 5 years and 5 international journals with a period of 7 years which are quality, accredited, and mutated. The independent variable is the children's numeracy ability, the dependent variable is the arithmetic tree game. The sample is a journal of research results with the topic of numeracy skills and

arithmetic tree games. The criteria for the selected journals were: 1) the respondents were early childhood; 2) the independent variable is the ability to count and the dependent variable is the arithmetic tree game; 3) the treatment given is the effect of learning counting trees / a learning activity that is able to improve the development of early childhood numeracy skills. Results and discussion: Shows that numeracy has a very diverse range of activities. Consisting of traditional games, counting tree games, abacus games. Likewise, the arithmetic tree game can affect various aspects, namely cognitive development, children's self-confidence, to increase children's ability to learn to count. Conclusion: The results of the analysis of 20 journals state that the arithmetic tree game can affect the various development of children's abilities and the ability to count can be developed in a very varied way. Meanwhile, numeracy skills can be developed in various ways, such as through toss card games, numbers ball games. The dakon game, the counting tree game.

Keywords: numeracy skills, counting tree games, children aged 5-6 years.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Untuk itu peranan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat membantu menciptakan kualitas anak dimasa yang akan datang. Anak usia dini Taman Kanak-Kanak merupakan individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usia atau kematangan fisik dan mentalnya.

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*) dimana masa ini perlu distimulasi seluruh aspek perkembangannya. Saat ini guru pendidikan anak usia dini dituntut penyelenggara PAUD untuk mengajari anak berhitung sehingga anak dapat menguasai konsep dan keterampilan matematika yang merupakan penyebab kurangnya kemampuan berhitung pada anak yang masih kurang berkembang secara maksimal, hal ini di tandai oleh belum mampunya anak menghitung secara mundur serta acak.

Belum mampu anak dalam menghitung benda menggunakan lambang bilangan, berhitung anak di TK tersebut dalam menyebut lambang bilangan untuk berhitung. Misalnya ketika guru menyuruh anak untuk menghitung sering tidak berurutan (8,7,5,4,2) dan tidak mengenal angka misalnya ketika guru bertanya tentang angka diam saja. Berdasarkan temuan di lapangan terdapat sekolah dasar

dengan sengaja mengajukan persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan kemampuan kognitif.

Terutama tes membaca, menulis dan berhitung. Hal dilakukan pada saat penerimaan peserta didik baru di sekolah dasar. Akibatnya banyak pendidikan anak usia dini yang tidak lagi menjalankan fungsinya sebagai tempat bermain sambil belajar. Sehingga menjadikan anak merasa tertekan, dikerenakan waktu bermain anak semakin berkurang. Permasalahan ini karena pendidik anak usia dini kurang menerapkan metode yang menarik bagi anak sehingga anak kurang tertarik dengan angka. Semua itu menjadi penyebab kurangnya minat anak pada berhitung. Mengajarkan sesuatu kepada anak dengan baik dan berhasil, perlu yang harus diperhatikan oleh guru adalah metode yang akan dilakukan, sehingga sasaran yang diharapkan dapat tercapai atau terlaksana dengan baik. Metode merupakan fungsi alat untuk mencapai tujuan. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai dengan karakteristik anak, sehingga anak dapat menjadi generasi penerus bagi bangsa Indonesia. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu taman kanak-kanak (Sri Handayani, 2014).

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A (Novianti, 2015). Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung (Irawati, 2012).

Dalam pemikiran anak usia 4-7 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda, mampu mengerjakan tugas yang berhubungan dengan himpunan benda dan angka. Konsep bilangan yang selalu berkaitan dengan pembelajaran dalam menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan (Wahyuni & Ali, 2016). Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit.

Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih (Sriningsih dalam Nurwinda, 2011). Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu (Suyanto, 2005). Pemahaman konsep bilangan terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak.

Media yang digunakan diharapkan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak dengan optimal. Media atau alat permainan yang disediakan tidak harus selalu baru, lingkungan sekitar dan barang bekas dapat dijadikan sebagai media atau alat permainan. Salah satu jenis permainan yang bisa digunakan untuk penerapan belajar berhitung pada anak adalah permainan pohon hitung. Konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak dalam setiap pembelajaran matematika (Reswita & Wahyuni, 2018). Adapun menurut (Inra, 2012:371) yang menyatakan bahwa konsep bilangan adalah ide atau dasar pengetahuan dalam memahami nilai banyak himpunan suatu benda dalam matematika (Sari, Putra, & Kristiantari, 2016). Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman anak Taman Kanak-kanak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Bagi anak usia dini, berhitung bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang menyenangkan. Penggunaan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Taman Kanak-kanak. Karena saat ini banyak tuntutan dari berbagai pihak seperti kepala sekolah, orang tua dari anak didik, dan lembaga pendidikan agar anak Taman Kanak-kanak dapat menguasai konsep matematika.

Guru mengajarkan berhitung permulaan harus sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai usiapada pengembangan kognitif. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar anak akan memudahkan guru dalam mengajarkan berhitung pada anak usia dini. Proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak, anak harus dilibatkan secara aktif.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode literature review yang berarti analisis berupa kritik(membangun atau menjatuhkan) dari penelitian yang telah di lakukan terhadap suatu topik khusus atau pertanyaan terhadap suatu bagian dari keilmuan tertentu. Studi *literature* bisa di dapat dari berbagai sumber baik jurnal, internet, buku, dokumentasi, dan daftar pustaka. Data yang di gunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan dalam jurnal online nasional dan internasional.

Penelitian ini mengakses jurnal terkait permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Jurnal ini diperoleh dari 45 jurnal penelitian nasional maupun internasional, kemudian dipilah menjadi 20 jurnal penelitian yang memenuhi kriteria terkait permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menganalisis jurnal penelitian yang di publikasikan di internet menggunakan *google scholar* sejumlah 19 jurnal dan perpustakaan nasional sejumlah 1 jurnal terkait dengan kemampuan berhitung, permainan pohon hitung, anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun. Variabel *independent* pada pada penelitian ini yaitu permainan pohon hitung, sedangkan variabel *dependent* pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak.

Dalam penelitian ini menggunakan *literature review* rujukan berupa artikel primer kurang lebih 20 artikel 15 jurnal nasional dengan jangka 5 tahun terakhir dan jurnal internasional dengan jangka 7 tahun terakhir yang bermutu, terakreditasi dan bereputasi. Variabel *independent* pada penelitian ini adalah permainan pohon hitung dan variabel *dependent* pada penelitian ini kemampuan berhitung. Populasi adalah semua jurnal hasil penelitian dengan permainan pohon hitung dan kemampuan berhitung anak. Sampel adalah *independent* hasil penelitian dengan poin permainan pohon hitung dan kemampuan berhitung anak. Kriteria jurnal di pilih adalah : 1. *Respondent* merupakan anak usia dini; 2. Variabel *independent* permainan pohon hitung dan variabel *dependent* ialah kemampuan berhitung anak; 3. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen; 4.

Perlakuan yang di berikan adalah permainan pohon hitung terhadap kemampuan berhitung anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari berapa jurnal terkait dengan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa 1 jurnal metode yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun, di temukan juga ada 9 jurnal yang menyatakan bahwa media berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun, lalu ada 10 jurnal yang menyatakan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Hasil Analisis

No	Aspek	Jumlah jurnal	Presentase
1	Metode	1 Jurnal	5%
2	Media	9 Jurnal	45%
3	Model permainan	10 jurnal	50%

Berdasarkan tabel hasil analisis jurnal di temukan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun di pengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

3.1 Metode yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.

Hasil analisis jurnal terkait dengan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian tersebut di lakukan oleh Pratiwi, dkk (2018) yang berjudul pengaruh metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B usia 5-6 tahun, metode bermain tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan kegiatan anak menyebutkan lambang bilangan dengan angka bekas kalender, menghitung jumlah kancing yang di cocokan dengan lambang bilangannya dan membedakan potongan kardus mana yang lebih banyak, lebih sedikit dan sama.

3.2 Media yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.

Hasil analisis jurnal tersebut dengan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa media berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian yang dilakukan Cholib (2015) yang berjudul meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pohon hitung pada anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Kecamatan Pare bahwa kemampuan berhitung melalui media pohon hitung tindakan siklus I, II, III mengalami peningkatan hal ini ditunjukkan dengan penelitian di TK Kusuma Mulia 1 Pare yang menunjukkan pada siklus I dari 15 anak ada yang belum tuntas 10 anak, siklus II, menunjukkan 8 anak yang belum berkembang dalam berhitung, dan siklus III mengalami peningkatan secara signifikan. Sehingga media pohon hitung berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.

Nisa & Indri Wulan Suryani (2015) yang berjudul meningkatkan keaktifan berbicara dan kemampuan matematika anak melalui media ular tangga menyatakan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan bercerita dan kemampuan matematika sederhana (menyebut bilangan, menghitung benda dan menjumlahkan bilangan sederhana) melalui permainan ular tangga dapat dilihat dari rata-rata kemampuan 11 anak sebesar (44%) dan terjadi peningkatan pada siklus I rata-rata menjadi 19 anak (76%). Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 16% dari rata-rata siklus I menjadi 23 anak (92%).

Namun menurut Budiartini, dkk (2014) dengan judul penerapan metode pemberian tugas berbantuan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak media pohon angka dapat menarik perhatian anak dalam mengenal lambang bilangan, sehingga kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

Peneliti Fitri, dkk (2020) berjudul pengaruh media *puzzle* angka modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak Taman Kanak-Kanak menyatakan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelompok eksperimen 65,79 dan kelompok kontrol 64,58. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen 68,75 dan

kelompok kontrol 56,25. Maka kemampuan berhitung anak dapat dipengaruhi oleh puzzle angka modifikasi dibandingkan dengan majalah anak dan jari tangan.

Sedangkan judul penelitian Malapata & Lanny wijayaningsih (2019) berjudul meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung di TK Sinar Nyata di Jl. Iman Bonjol No.26 Salatiga. Dalam penelitiannya Elisa Malapata menggunakan media lumbung hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini di tunjukkan pada siklus 1 di peroleh hasil 62%, dan siklus II mengalami peningkatan dengan hasil 80%.

Kemudian menurut jurnal Due& Efrida Ita (2019) dengan judul pengembangan media pembelajaran apron hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Mengatakan bahwa media pembelajaran dengan apron hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena apron hitung sangat layak di gunakan dalam pembelajaran berhitung yang sudah menyesuaikan materi dengan karakteristik anak dan sudah sesuai dengan kurikulum.

Lalu menurut Mayasari dkk (2019) jurnal dengan judul meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pohon pintar. Menyatakan bahwa di PAUD Kenanga 07, Tamansari, Jakarta barat dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak mereka menggunakan media pohon hitung, karena dapat merangsang dan minat belajar anak sehinggaterjadi peningkatan dalam proses belajar berhitung anak yang tadinya sejumlah 10 anak dari 20 anak dalam kelompok B (50%) dan hanya 4 anak (20%) yang berada kriteria berkembang sangat baik.

Berdasarkan jurnal Novianti dan Yeni Solfiah (2017) jurnal yang berjudul pengaruh permainan kartu toss terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru. Sebelum di beri perlakuan permainan kartu toss tergolong rendah, karena sebagian besar anak memiliki kemampuan berhitung permulaan pada kategori kurang, tetapi setelah menggunakan media kartu toss terjadi peningkatan dalam kemampuan berhitung.

Jurnal penelitian Rinda, dkk (2020) dengan judul peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional dakon di Raudhatul Atfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda

Mengatakan bahwa kemampuan berhitung dengan media yang menarik, sehingga dapat membuat anak bersemangat dan mudah memahami suatu materi, salah satu media yang meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media tradisional dakon.

3.3 Model yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak.

Jurnal menurut Wirdawati, Syahrul Ismet (2019) dengan judul peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan congklak modifikasi menyatakan bahwa kemampuan berhitung. Melalui permainan congklak modifikasi di TK Generasi Bunda meningkat yaitu anak mampu menyebutkan urutan 1-10 dalam permainan congklak modifikasi, lalu anak dapat juga membedakan konsep banyak sedikit dalam permainan congklak modifikasi dan anak sudah mampu menjumlah dalam permainan congklak modifikasi. Dari uraian tersebut anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung dalam permainan congklak modifikasi.

Kemudian jurnal menurut Sudarwati & Syahrul Ismet (2018) yang berjudul peningkatan kemampuan membilang 1-20 melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok B di TK tunas rimba samarinda. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan membilang 1-20 anak yang dilaksanakan pada siklus 3 pertemuan I,II dan III dapat diketahui bahwa penelitian ini digolongkan telah berhasil dimana kriteria baik dan baik sekali sudah mencapai 75%. Diperoleh data bahwa peningkatan kemampuan membilang 1-20 anak dari siklus I ke siklus II sebesar 43 %, peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 19 %, dan perintah. Karena itu diperlukan perbaikan dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang 1-20 anak dengan kegiatan bermain *puzzle*.

Rinah & Iman Nurjaman (2019) upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan sains pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam terpadu AL Jawwad Berdasarkan pemaparan hasil dari data kemampuan berhitung anak di atas dapat diketahui bahwa melalui permainan sains dapat menstimulasi kemampuan berhitung. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dalam sub indikator (a) anak dapat menunjuk lambang bilangan, (b) anak dapat menyebut urutan bilangan 1-10, (c) anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10.

Peneliti Maqdalena dan Ajeng Ayu Widiastuti (2018) dengan judul meningkatkan kemampuan simbol huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal simbol huruf melalui permainan ular tangga meningkat dalam setiap fasenya dapat diketahui dari hasil persentase dari pra tindakan sebesar 53,33% dan mengalami peningkatan sebesar 12,22%, sedangkan disiklus I menjadi 65,55%, disiklus II mengalami peningkatan lagi sebesar 16,10% menjadi 81,65%.

Saputri (2020) peningkatan kemampuan berhitung penambahan melalui pembelajaran siskrana adalah pembelajaran dengan siskrana mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik biasanya menjadi lebih antusias dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan yang signifikan karena dengan siskrana lebih individual dan anak tertantang untuk memecahkan masalah sederhana ada beberapa anak yang kurang tuntas, namun ini karena faktor usia yang kurang ketika masuk TK.

Romlah, dkk (2016) yang berjudul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sempoa menyatakan bahwa bermain sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak ditandai dengan meningkatnya persentase di setiap siklusnya.

Nirawati dan Rivda Yetti (2019) yang berjudul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan anak meja putar di Taman Kanak-Kanak menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan meja putar ditandai dengan meningkatnya persentase di setiap siklusnya.

Efrilian dkk (2019) yang berjudul pengaruh bermain bola angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Aba Tanjung Raja menyatakan bahwa uraian di atas dapat dikatakan dan dibuktikan kebenarannya bahwa terdapat pengaruh bermain bola angka terhadap kemampuan berhitung anak. Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengetahui nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Adapun nilai rata-rata *pretest* yang pada awalnya sebesar 44,85 (tidak sesuai) lalu meningkat pada saat *posttest* dengan nilai rata-rata *post-test* 77,73 (sesuai). Hal ini dapat diartikan rata *pretest*

yang pada awalnya sebesar 44,85 (tidak sesuai) lalu meningkat pada saat *posttest* dengan nilai rata-rata *post-test* 77,73 (sesuai). Hal ini dapat diartikan bahwa kegiatan bermain bola angka memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B2 usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Raja.

Khan dan Ninik Yuliani (2016) berjudul meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan *bowling* kaleng menyatakan bahwa permainan *bowling* kaleng dapat meningkatkan aktivitas anak dalam belajar berhitung disituasi yang menarik dan menyenangkan dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya (kondisi awal 10%, siklus I 20% dan siklus II 49%).

Nurhidayah dan Tiara Astari (2019) dengan jurnal yang berjudul permainan bakbelin titik meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal An-Nur Subang menyatakan bahwa kemampuan berhitung permulaan dapat meningkat melalui metode bermain seperti permainan bakbelin, dapat di lihat dari peningkatan setiap siklusnya prasiklus 33%, siklus I 55%, dan siklus II 87%.

3.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada beberapa cara yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Kemampuan berhitung merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan (Suyanto, 2005:56). Menurut teori Sriningsih, (2008:63), kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret.

Tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Depdiknas, 2000:2). Permainan Matematika menurut teori Siswanto (2008:44), mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekililingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung.

Kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui berbagai media salah satunya dengan permainan pohon hitung. Pohon hitung merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena kemampuan berhitung anak sangat penting bagi perkembangan kognitif dan kecerdasan matematika anak usia dini. Faktor-faktor pendukung tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan metode, media, dan model permainannya sehingga dapat menarik perhatian anak yang masih lemah dalam kemampuan berhitung.

Teori menurut Tresnawati (2013:19) media pohon hitung merupakan suatu media yang jenisnya visual. Media pohon hitung adalah mainan edukasi yang melatih kemampuan kognitif anak. Adapun manfaat dari pohon hitung untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti: berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka. Disamping itu tujuan dari permainan pohon hitung yaitu: 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat anak untuk belajar; 2) Mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10; 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh anak; 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

Adapun manfaat dari media pohon hitung yaitu: 1) Berlatih berhitung; 2) Berlatih mengenal angka 3) Berlatih mengenal aneka benda; 4) Berlatih mengenal aneka warna; 5) Melatih kreatifitas motorik halus dan sosial emosi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, dapat dilihat kesimpulan bahwa dengan penggunaan media pohon hitung terhadap peningkatan kemampuan kognitif terutama dalam perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun terbukti meningkat. Kegiatan pembelajaran yang berbasis media, terutama media pohon hitung dapat menarik antusias anak untuk belajar. Dengan proses belajar yang menyenangkan, anak mudah memahami materi berhitung yang diajarkan oleh guru. Sehingga nantinya juga meningkatkan kemampuan berhitung anak. Media pohon hitung adalah contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini,

tidak hanya sekedar kemampuan berhitung saja tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kepercayaan diri anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiartini dkk. 2014. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*. E-Journal PG-PAUD. Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 (1).
- Cholib, Nurul Mita Chotul. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B Tk Kusuma Mulia I Pare Kecamatan Pare Tahun Ajaran 2014-2015*. <https://simki.unpkediri.ac.id>
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Due, Efrida Ita. 2019. *Pengembangan media pembelajaran apron hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak*. Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol.2 (2). 14-31 p-ISSN : 26225484. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>
- Efrilian, dkk. 2019. *Pengaruh Bermain Bola Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aba Tanjung Raja*. Jurnal PAUD. Vol 2 (2).
- Fitri, dkk. 2020. *Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak*. Volume 4 (1). 7-13. ISSN : 2614-3097
- Handayani, Sri. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pesona PAUD. 1 (1). 1-12. <https://doi.org/10.29210/3003387002019>.
- 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).
- Khan, dkk. 2016. *Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng*. P-ISSN: 1978-6948 e-ISSN: 2502-8650 Vol. 10 (1).
- Malapata, Lanny wijayaningsih. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. ISSN 2549-8959. Volume 3(1). 283 – 293
- Maqdalena, Erma dan Ajeng Ayu Widiastuti. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun*

di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. No. 2. E-ISSN: 2549-967X.

- Mayasari, dkk. 2019. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Pintar.*
- Nirawati, Rivda Yetti. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar Di Taman Kanak-Kanak.* Volume 1(558)
- Nisa, Titin Faridatun dan Indri Wulan Suryani. 2015. *Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga.* Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. Vol. 2 (1). 1-75.
- Novianti, Ria. 2015. *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun.* Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya.
- Novianti. 2017. *Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Tk Pembina 3 Pekanbaru.* <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/pawiyatan>.
- Nurhidayah, Tiara Astari. 2019. *Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang – Jawa Barat.*
- Perpustakaan UGM, i-lib. 2000. *Permainan Berhitung Ceria untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung.* Jurnal I-Lib UGM.
- Pratiwi, dkk. 2018. *Pengaruh Metode Bermain dengan Bahan Bekas Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B usia 5-6 tahun.* Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Volume 5 (1).
- Reswita, Wahyuni. 2018. *Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bengkalis.* Jurnal Pendidikan. Vol. 9 (1). ISSN: 2549-063X
- Rinah, Iman Nurjaman. 2019. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Sains Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. ISSN 2301-9905 Volume 9(2).
- Rinda, dkk. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Dakon Di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda.*
- Romlah, dkk. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa.* Jurnal Ilmiah Potensia. Vol 1 (2). 72-77.

- Saputri, dkk. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penambahan melalui Pembelajaran Siskrana Peserta Didik Kelompok B Tk pamekar Siwi Guntur Demak Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020*. Dwijaloka. Volume 1 (1).
- Sari, D., Putra, A., & Kristiantari, M. 2016. *Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A*. Pendidikan Anak Usia Dini. 4 (2).1-10.
- Siswanto, I. 2008. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudarwati. 2018. *Peningkatan Kemampuan Membilang 1 – 20 Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini. Volume 03 (1).
- Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tresnawati, dkk. 2013. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif di TK Widya Suta KertiSulanyah*. Jurnal PAUD Undiksha. Vol. 1 (1).
- Wahyuni, S., Ali, M., & . H. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun di TK*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.5(7).
- Wirdawati, Syahrul Ismet. 2019. *Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan Congklak modifikasi*. Jurnal Penelitian Guru Indonesia. ISSN: 2541-3317. <http://jurnal.iicet.org>. Volume 3 (2). 110-11