



## Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di Tk Al-Hamzar

<sup>1</sup>Hulwatul Ro'yi,<sup>2</sup>Nurhayati

<sup>1,2</sup>PAUD STKIP Hamzar

Email Korespondensi: [nurhayati061189@gamil.com](mailto:nurhayati061189@gamil.com)

### Abstract

*This study aims to improve the initial numeracy skills in group B through the media of number tree games at Al-Hamzar Maraqitta'limat Kindergarten for the 2023/2024 academic year. This research was conducted at Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Kindergarten with a total of 15 children, 8 boys and 7 girls. This type of research is classroom action research with 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The data collection technique uses observation and documentation. In the pre-cycle of underdeveloped children (BB) as many as 6 children or 40%, children who begin to develop (MB) as many as 6 children or 40%, children who develop according to expectations (BSH) as many as 3 children or 20% and children who develop very well (BSB) as many as 0 children or 0%. In cycle I undeveloped children (BB) as many as 0 children or 0%, children who began to develop (MB) as many as 7 children or 47%, children who developed according to expectations (BSH) as many as 6 children or 40% and children who developed very well (BSB) as many as 2 children or 13%. In cycle II undeveloped children (BB) as many as 0 children or 0%, children who begin to develop (MB) as many as 2 children or 13%, children who develop according to expectations (BSH) as many as 9 children or 60% and children who develop very well (BSB) as many as 4 children or 27%. Based on the data from the classroom action research presented, it can be concluded that the media of number tree games can improve the initial numeracy skills in group B at Al-hamzar Maraqitta'limat Suela Kindergarten for the 2023/2024 academic year.*

**Keywords:** Counting Beginnings, Number Tree Game Media

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B melalui media permainan pohon angka di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat suela tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela dengan jumlah 15 anak, 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Pada pra siklus anak yang belum berkembang (BB) sebesar 40%, anak yang mulai berkembang (MB) sebesar 40%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 20% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebesar 0% dan ketuntasan klasikalnya mencapai 20%. Pada siklus I anak yang belum berkembang (BB) sebesar 0%, anak yang mulai berkembang (MB) sebesar 47%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 40% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebesar 13% dengan ketuntasan klasikal mencapai 53%. Pada siklus II anak yang belum berkembang (BB) sebesar 0%, anak yang mulai berkembang (MB) sebesar 13%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 60% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebesar 27% dengan ketuntasan klasikal mencapai 87%. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas yang dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa melalui media permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B di TK Al-hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024.*

**Kata Kunci:** Berhitung Permulaan, Media Permainan Pohon Angka

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai kedewasaannya. Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir (Suarsih & Istiarini, 2018). Setiap individu berhak untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar baik secara formal maupun nonformal secara berkesinambungan. Pendidikan layak bagi siapapun, karena pendidikan dibentuk sejak usia dini, agar tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik untuk masa depan yang lebih baik. Salah satu cara yang bisa digunakan orangtua supaya kemampuan yang ada pada diri anak berkembang secara optimal dan anak bisa tumbuh serta berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Bisa dimulai dari pendidikan prasekolah yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD).

Hal ini sejalan dengan Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan pendidikan atau pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia 0-6 tahun, yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan yang bisa membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Permendikbud No 137 Tahun 2014. terdapat enam aspek perkembangan yaitu: aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan bahasa dan yang terakhir aspek perkembangan seni. Semua aspek perkembangan tersebut sama-sama penting untuk dikembangkan tak terkecuali aspek perkembangan kognitif.

Menurut Vygotsky dalam Sulyandari (2021) bahwa kognitif adalah “proses berfikir anakyang terjadi secara bertahap dengan pengaruh stimulus dari luar”. Sedangkan menurut Montessori dalam Sulyandari (2021) bahwa kognitif adalah “segala sesuatu yang berhubungan dengan nalar dan kemampuan otak”. Jadi dapat kita simpulkan dari kedua pendapat tersebut bahwa kognitif merupakan proses berfikir menggunakan nalar untuk memahami segala sesuatu yang ada disekitarnya, perkembangan kognitif ini berlangsung secara bertahap dan berkembang sesuai dengan usia anak. Salah satu aspek dalam kognitif adalah berhitung. Berhitung merupakan salah satu pelajaran yang paling utama dan penting diberikan pada anak-anak yang berada pada taman kanak-kanak (Sudarsana, 2018). Tujuan berhitung permulaan secara umum pada anak usia dini adalah untuk memastikan anak mengetahui dasar-dasar berhitung ke tingkat selanjutnya, sehingga anak lebih siap dalam belajar berhitung kedepannya. Salah satu pengetahuan dasar penjumlahan dan pengurangan dalam berhitung anak usia dini yaitu cara memahami dan mengenalkan lambang bilangan (Suryana, 2018). Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang

terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto dalam Simanjuntak & Siahian, 2018). Kegiatan berhitung permulaan juga sering disebut kegiatan menyebut urutan bilangan dimulai dari usia 4 tahun anak bisa mengurutkan angka 1 sampai 10 dan usia 5 sampai 6 tahun anak mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 20 (Yuliani. dkk, 2017).

Pada kenyataannya dalam mengajarkan berhitung permulaan pada anak-anak usia dini, metode yang digunakan masih monoton, hanya menggunakan media ceramah dan tanya jawab. Padahal yang kita ketahui dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak bisa belajar. Pada masa usia dini anak tidak bisa diajak belajar yang serius seperti anak sekolah dasar melainkan guru harus bisa masuk ke dalam dunia anak, mengikuti alur kegiatan anak yaitu belajar sambil bermain. Ketika mengajarkan berhitung permulaan pada anak usia dini tentunya berbeda dengan anak sekolah dasar. Tetapi kebanyakan sekarang guru masih kurang memodifikasi metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga anak usia dini belajar harus menggunakan media konkret, yang bisa mereka lihat. Sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru bisa cepat diterima oleh anak.

Berdasarkan data tersebut untuk mengatasi itu semua diperlukan sebuah metode dan media yang bisa menarik minat anak. Salah satu yang bisa digunakan dalam mengajarkan berhitung permulaan pada anak yaitu melalui media permainan pohon angka. Media pohon angka merupakan sebuah media sekaligus menjadi alat bermain bagi anak untuk dapat mengetahui banyak hal. Permainan pohon angka adalah permainan yang digunakan untuk melatih kemampuan kognitif anak salah satunya untuk mengenalkan lambang bilangan dan konsep bilangan (Febiola, 2020).

Selanjutnya Noge dkk., (2019) menyatakan media pohon angka merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong anak atau menstimulus anak dalam mengenal lambang bilangan angka dengan tepat. Kemudian menurut Rahayu dkk., (2019) Media pohon angka merupakan sebuah media sekaligus menjadi alat bermain bagi anak untuk dapat mengetahui banyak hal.

Media permainan pohon angka yang digunakan dalam penelitian ini yang sudah dimodifikasi adalah media pohon angka yang terbuat dari dua bahan yaitu kardus bekas dan tripelek. Terdiri dari angka 1 sampai 20, kemudian gambar buah yang ada pada pohon angkanya bervariasi (buah apel, buah jeruk, buah manggis, buah pir, buah alpukat dan buah jambu air). Dilengkapi dengan operasi penjumlahan yaitu penambahan dan pengurangan.

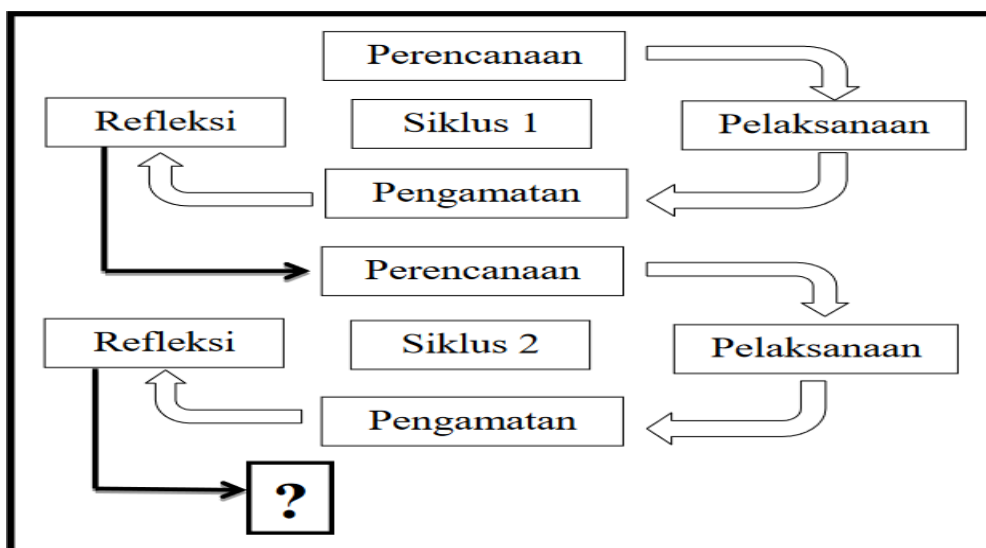
## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kusuma & Dwitagama dalam Nurhidayah & Astari (2019), bahwa penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arikunto dalam Nurhidayah & Astari (2019) bahwa penelitian tindakan ini merupakan

penelitian kualitatif karena manunjukkan pada suatu proses tindakan, hasil penelitian hanya berlakubagi subjek yang diteliti atau tidak untuk digeneralisasikan.

Waktu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Adapun penelitian ini berlangsung dari bulan April sampai bulan Juni 2024. Tempat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela pada kelompok B. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu, anak kelompok B TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela. Dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai berhitung permulaan anak dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berhitung permulaan anak yaitu menggunakan lembar observasi dan lembar aktivitas anak.

Acuan penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu menggunakan model *Kemmis & Mc Taggart* yang mana tindakan kelas yang bisa dikembangkan terdapat empat komponen, keempat komponen tersebut ialah: 1). Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3). Pengamatan, dan 4). Refleksi. Dari keempat komponen tersebut terdapat hubungan yang akan dipakai untuk setiap siklusnya, sehingga dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



**Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (2020)**

Menurut Arikunto (2020), untuk mengetahui efektivitas metode ini dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Data dalam penelitian ini dilakukan analisis menggunakan cara deskriptif kuantitatif. Hasil dari analisis dari Siklus I akan direfleksikan dalam Siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Skor nilai didapatkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Penilaian

Skor	Kriteria	Pencapaian
1-8	Belum Berkembang (BB)	0-40%
9-12	Mulai Berkembang (MB)	41-60%
13-16	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	61%-80%
17-20	Berkembang Sangat Baik (BSB)	81%-100%

Sedangkan rumus untuk mencari persentase ketuntasan klasikal dapat dilihat dibawah ini.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

Sumber: Sugioto (dalam Widiawati, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Siklus I

Tahapan kegiatan pada siklus I dimulai dengan tahap perencanaan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media permainan pohon angka, menyiapkan lembar instrumen penilaian berupa lembar observasi dan lembar aktivitas anak dan terakhir menyiapkan *handphone* (HP) yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan dilakukan.

Tahapan yang kedua pada siklus I yaitu pelaksanaan. Siklus I ini dilakukan dengan 3 kali pertemuan, setiap pertemuannya tema, sub tema yang dibahas sama tetapi yang membedakannya yaitu pada sub-sub tema yang dibahas. Pada siklus I pertemuan 1 sub-sub tema yang dibahas yaitu membahas buah apel, siklus I pertemuan 2 sub-sub tema yang dibahas yaitu buah jeruk dan sub-sub tema siklus I pertemuan 3 yang dibahas yaitu buah manggis. Kegiatan pembelajarannya dimulai dari jam 07:30 sampai jam 10:00, untuk kegiatan pembiasaan, pembuka, istirahat dan penutup hal yang dilakukan sama tetapi yang membedakannya terletak pada kegiatan intinya. Kegiatan intinya pada siklus I pertemuan 1 difokuskan pada 3 indikator yaitu menyebutkan angka secara berurutan dari 1 sampai 20, membuat urutan dari angka 16 sampai 20 dan memasang gambar buah dengan lambang bilangan sesuai dengan perintah guru. Kemudian pada siklus I pertemuan 2 kegiatan intinya difokuskan pada 2 indikator yaitu membedakan jenis gambar buah yang berbeda dengan jumlah yang sama dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dari angka 1 sampai 10. Pada siklus I pertemuan 3 kegiatan intinya yaitu memfokuskan pada 5 indikator dan dilakukan penilaian terkait dengan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Hasil aktivitas anak pada siklus 1 yaitu pada saat melakukan kegiatan pembelajaran berhitung permulaan sudah mulai menarik minat anak akan tetapi masih kurang maksimal karena ada beberapa anak yang masih mengganggu temannya dan kurang konsentrasi. Ada juga sebagian

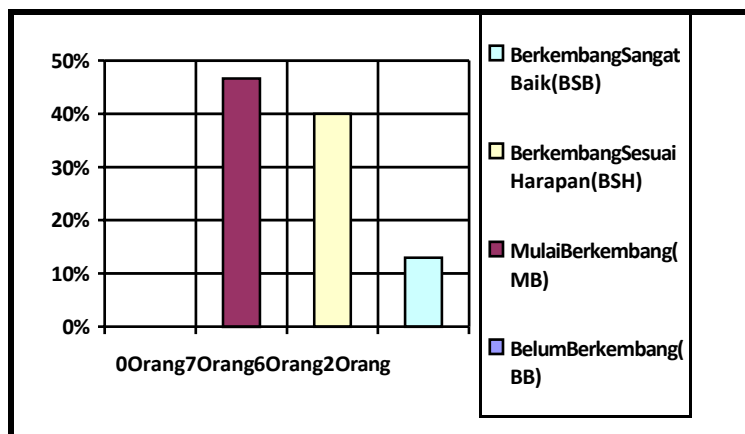
anak terlihat antusias saat melakukan kegiatan menyebutkan angka secara beurutan dari 1 sampai 20, membuat urutan angka dari 16 sampai 20 walaupun masih banyak yang keliru menempatkan posisi angka 16 sampai 20, memasang gambar buah dengan lambang bilangan walaupun masih ada anak yang terlihat kebingungan, membedakan jenis gambar buah dengan jumlah yang sama anak-anak terlihat antusias walaupun gambar buahnya tidak seimbang dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dari angka 1 sampai 10 ada sebagian anak masih kebingungan dalam hal pengurangan tetapi anak-anak tetap antusias melakukan kegiatan berhitung permulaan.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau sebesar 0%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau sebesar 47%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak atau sebesar 40% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak atau sebesar 13%. Anak yang tuntas sebanyak 8 anak dengan ketuntasan klasikal sebesar 53%. Hal ini dapat di lihat pada Tabel 2 dan Grafik 1 dibawah ini:

**Tabel 2 Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024**

TAHAPAN	KOMPETENSIDASAR							
	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang SesuaiHarapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
SiklusI	0	0	7	47	6	40	2	13

Sumber data: Hasil ObservasiSiklusIhari Senin,tanggal 03 Juni 2024



**Grafik 1 Data Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024**

Hasil penelitian kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I sudah mulai ada peningkatan dibandingkan dengan prasiklus yaitu jumlah anak yang tuntas sebanyak 8 anak dengan persentase 53%, tetapi belum mencapai indicator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 80%.

Hal ini disebabkan peneliti kurang menguasai kelas, masih banyak anak yang berbicara dengan temannya, anak kurang fokus atau konsentrasi, permainannya kurang dimodifikasi, serta kurang memberikan motivasi dan penghargaan pada anak.

## **2. Deskripsi Siklus II**

Siklus II juga dilakukan dengan 4 tahapan seperti siklus I yang dimulai dengan tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan di siklus II hal-hal yang dipersiapkan sama seperti siklus I yaitu menyiapkan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPPH), menyiapkan dua media permainan pohon angka, menyiapkan lembar instrumen penilaian berupa lembar observasi dan lembar aktivitas anak dan menyiapkan *handphone* yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan. Seperti siklus I, pada siklus II ini di tahap pelaksanaan dilakukan dengan tiga kali pertemuan.

Tema dan sub tema yang dibahas pada siklus II sama dengan siklus I yaitu tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Tetapi yang menjadi perbedaannya itu terletak pada sub-sub tema yang dibahas pada setiap pertemuan. Siklus II pertemuan 1 sub-sub tema yang dibahas yaitu buah pir, siklus II pertemuan 2 sub-sub tema yang dibahas yaitu buah alpukat dan sub-subtema yang dibahas pada siklus II pertemuan 3 yaitu buah jambu air.

Kegiatan pembelajarannya juga dimulai dari pukul 07:30 sampai dengan pukul 10:00. Kegiatan pembiasaan, pembuka, istirahat maupun penutup yang dilakukan sama seperti siklus I tetapi yang membedakannya yaitu terletak pada alur kegiatan intinya. Siklus II ini kegiatan intinya dimodifikasi dengan menyiapkan dua media permainan pohon angka untuk menarik minat anak dalam belajar menjadi sebuah kegiatan permainan perlombaan dimana pada saat anak melakukan kegiatan pembelajaran berhitung permulaan menggunakan media permainan pohon angka anak yang satu dengan yang lainnya melakukan lomba siapa yang cepat itu yang akan mendapatkan hadiah sticker dari guru. Beda halnya dengan alur kegiatan inti pada siklus I yaitu hanya menggunakan satu media saja, kemudian anak-anak disuruh maju satu persatu sehingga membuat anak cepat bosan dan mengantuk. Untuk penilainnya sama seperti siklus I dilakukan pada pertemuan 3. Sedangkan pertemuan 1 difokuskan pada tiga indikator dan pertemuan 2 difokuskan pada dua indikator.

Adapun hasil aktivitas anak berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan yaitu pada siklus II ini sudah lebih maksimal dibandingkan dengan siklus I. Anak sudah terlihat mulai fokus atau konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan terkait dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Semua anak jugaterlihat antusias dan bersemangat dalam melakukan kegiatan baik dalam hal kegiatan menyebutkan angka secara berurutan dari 1 sampai 20, membuat urutan angka dari 16-20, memasang gambar buah dengan lambang bilangan yang diperintahkan guru, membedakan jenis gambar buah yang berbeda dengan jumlah yang sama dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dari angka 1 sampai 10. Anak yang sering mengganggu temannya pada siklus I, pada

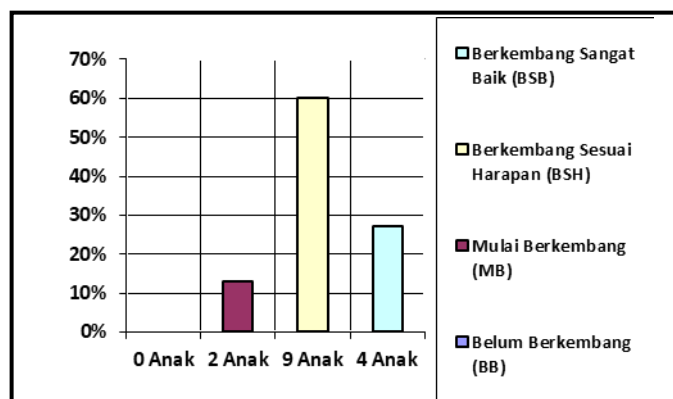
siklus II ini sudah bisa diajak dalam berkegiatan dan anak tersebut yang menegur temannya yang tidak ikut dalam belajar berhitung permulaan.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada kemampuan berhitung permulaan anak siklus II yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau sebesar 0%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau sebesar 13%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9 anak atau sebesar 60% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 anak atau sebesar 27%. Anak yang tuntas sebanyak 13 anak dengan ketuntasan klasikal sebesar 87%. Siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, dan sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 87%. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, maka peneliti menemukan hasil penelitian berhitung permulaan pada kelompok B melalui media permainan pohon angka yang dapat dilihat Tabel 3 dan Grafik 2 di bawah ini:

**Tabel 3 Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024.**

TAHAPAN	KOMPETENSIDASAR							
	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0	2	13	9	60	4	27

Sumber data: Hasil Observasi Siklus II hari Senin, tanggal 10 Juni 2024



**Grafik 2 Data Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024**

Hal ini disebabkan karena sebelumnya sudah dilakukan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil penelitian. Karena telah melampaui kriteria keberhasilan yang diinginkan maka penelitian ini dianggap berhasil dan selesai pada siklus II. Sehingga tingkat kemampuan berhitung permulaan kelompok B melalui media permainan pohon angka di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela tahun pelajaran 2023/2024 telah tercapai dan dianggap berhasil.



### **3. Pembahasan Antar Siklus**

Melihat hasil tindakan dari prasiklus, siklus I sampai dengan siklus II dalam kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela mengalami peningkatan perkembangan sangat baik melalui media permainan pohon angka. Hal ini dapat dilihat dari kondisi prasiklus anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak atau sebesar 40%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau sebesar 40%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau sebesar 20% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0 anak atau sebesar 0%. Jumlah anak yang tuntas sebanyak 3 anak dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 20%. Berdasarkan uraian tersebut pada prasiklus belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 80%. Disebabkan media yang digunakan terlalu monoton dan kurang menarik minat anak dalam belajar berhitung permulaan. Sehingga peneliti mengkaji lebih dalam lagi terkait kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela melalui media permainan pohon angka.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada tanggal 03 Juni 2024 terkait dengan kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau sebesar 0%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau sebesar 47%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak atau sebesar 40% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak atau sebesar 13%. Anak yang tuntas sebanyak 8 anak dengan ketuntasan klasikal sebesar 53%. Hasil penelitian kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I sudah mulai ada peningkatan dibandingkan dengan pra siklus yaitu jumlah anak yang tuntas sebanyak 8 anak dengan persentase 53%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 80%. Hal ini disebabkan peneliti kurang menguasai kelas, masih banyak anak yang berbicara dengan temannya, anak kurang focus atau konsentrasi, permainannya kurang dimodifikasi, serta kurang memberikan motivasi dan penghargaan pada anak. Motivasi belajar yang dikemukakan Eliamah & Alam (2022) yaitu keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Menurut Daswati (2019) mengemukakan bahwa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar anak atau memotivasi kegiatan belajar anak dapat menggunakan cara yaitu: 1). Pernyataan penghargaan verbal, 2). Menimbulkan rasa ingin tahu anak, 3). Memunculkan sesuatu yang tidak terduga oleh anak, 4). Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi anak, 5). Menggunakan materi atau metode yang menarik yang telah dikenal anak.

Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Maka peneliti menyusun rencana perbaikan sebagai penyempurnaan pada tindakan kelas di siklus berikutnya antara lain:

1. Berusaha untuk menguasai kelas, dan anak yang masih berbicara posisi duduknya dipindah berada dekat dengan guru.
2. Berusaha membuat anak berkonsentrasi dengan menciptakan permainan dan suasana yang menyenangkan.
3. Berusaha memberikan semangat atau apresiasi kepada anak berupa sticker gambar yang lucu-lucu karena sudah berhasil menyelesaikan tugasnya.
4. Menciptakan alur permainan yang baru dengan menyediakan dua media atau alat peraga pohon angka. Kemudian nantinya anak-anak akan berlomba cepat-cepatan dalam menyusun angka pada pohon angka. yang tercepat, nanti akan diberikan hadiah berupa sticker gambar yang lucu-lucu.

Sesuai dengan pendapat Suryana (2018) menjelaskan tujuan berhitung permulaan secara umum pada anak usia dini adalah untuk memastikan anak mengetahui dasar-dasar berhitung ke tingkat selanjutnya, sehingga anak lebih siap dalam belajar berhitung kedepannya. Salah satu pengetahuan dasar penjumlahan dan pengurangan dalam berhitung anak usia dini yaitu cara memahami dan mengenalkan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada tanggal 10 Juni 2024 terkait dengan kemampuan berhitung permulaan anak siklus II yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau sebesar 0%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau sebesar 13%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9 anak atau sebesar 60% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 anak atau sebesar 27%. Anak yang tuntas sebanyak 13 anak dengan ketuntasan klasikal sebesar 87%. Siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, dan sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 87%. Hal ini disebabkan karena sebelumnya sudah dilakukan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil penelitian. Karena telah melampaui kriteria keberhasilan yang diinginkan maka penelitian ini dianggap berhasil dan selesai pada siklus II. Sehingga tingkat kemampuan berhitung permulaan kelompok B melalui media permainan pohon angka di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela tahun pelajaran 2023/2024 telah tercapai dan dianggap berhasil.

Menurut Suwarna dalam Fadlillah (2017) ada beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran diantaranya: 1). Proses pembelajaran lebih menarik, 2). Pembelajaran lebih interaktif, 3). Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, 4). Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, 5). Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

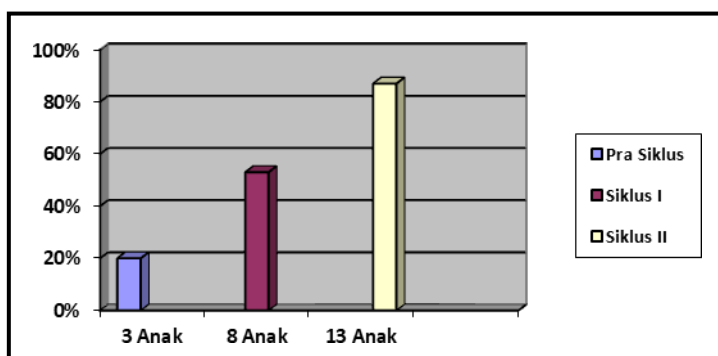
Hal tersebut didukung oleh manfaat menggunakan media pohon angka menurut Nurrahmadani dkk., (2017) yaitu: 1). Mengenalkan konsep bilangan dengan bersifat memusat dan kaku, 2). Mengenalkan bentuk dan warna benda dan simbol pada anak, 3). Meningkatkan kemampuan berfikir anak untuk melatih menguasai simbol bilangan dan mampu membilang dengan cepat.

Selain itu ada 4 prinsip dasar yang dapat dikembangkan untuk mengenalkan anak pada konsep berhitung menurut Hildayani (2019) antarlain: 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 cepat, 4). *The order-irrelevance principle*: anak memahami menghitung benda terlebih dahulu sehingga anak tidak terpaku pada bendanya.

Berdasarkan pernyataan diatas media permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Adapun data hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak dari prasiklus sampai siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 dan Grafik 3 di bawah ini:

**Tabel 4 Data Hasil Observasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024**

Aspek	PraSiklus		SiklusI		SiklusII	
	KetuntasanKlasikal		KetuntasanKlasikal		KetuntasanKlasikal	
	F	%	F	%	F	%
KemampuanBerhitungPermulaan	3	20	8	53	13	87



**Grafik 3 Data Hasil Observasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Pohon Angka Di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024**

Melalui media permainan pohon angka kegiatan berhitung permulaan pada anak kelompok B dikatakan meningkat, karena sudah mencapai target ketuntasan klasikal yang sudah direncanakan yaitu 80% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Dimana ketuntasan klasikal siklus II pada penelitian ini mencapai 87% kriteria berkembang sangat baik (BSB). Oleh sebab itu peneliti memutuskan menghentikan penelitian ini sampai siklus II tidak melanjutkannya pada siklus berikutnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B di TK Al-Hamzar Maraqita'limat Suela Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak yang dinilai dengan lembar observasi, pada pra siklus jumlah anak yang tuntas sebanyak 3 anak dengan persentase 20%, pada siklus I jumlah anak yang tuntas meningkat menjadi 8 anak dengan persentase 53% dan pada siklus II meningkat pesat menjadi 13 anak dengan persentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu dengan nilai ketuntasan klasikal 80% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B melalui media permainan pohon angka di TK Al-Hamzar Maraqitta'limat Tahun Pelajaran 2023/2024 telah tercapai dan dianggap berhasil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daswati. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Eksperimen Di RA Duri Kepa. *Skripsi*. Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an. Jakarta.
- Eliamah, W., & Alam, K. (2022). Meningkatkan motivasi belajar anak usia dini (AUD) melalui pembelajaran sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 71-81
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238-248.
- Hildayani, R. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak*. Banten: Universitas Terbuka
- Noge, M. D., Meo, M., Ngura, E. T., & Bakti, C. (2019). Pengembangan Media Pohon Angka untuk Aspek Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKKNegeri Bunga Bangsa Tude Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 5(2).
- Nurhidayah, W., & Astari, T. (2019). Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang-Jawa Barat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 133-147.
- Nurrahmadani, N., Ahmad, A., & Yuhariati, Y. (2017). Memperkenalkan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pohon Angka Di TK Darurrahman Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 2(1), 71.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Rahayu, M. A. N., Lestari, P. I., & Cahaya, I. M. E. (2019). Implementasi Alat Permainan Edukatif Pohon Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Simanjuntak, F., & Siahaan, H. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Bahan Alam. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 52- 57.
- Suarsih, S., & Istiarini, R. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 50-65.
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 1(1).
- Sulyandari, A. K. (2021). *Perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini*. Guepedia.
- Suryana, Dadan. (2018). *Pendidikan anak usia dini stimulus & aspek perkembangan anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14.
- Widiawati, S. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Teknik Usap Abur Pada Kelompok B Di TK ABASuntalangu. *Skripsi. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan HAMZAR*. Lombok Utara.
- Yuliani, D., Antara, P. A., & Magta, M. (2017). Pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(1), 96-105.