JISHARA
Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Aryasatya
Vol. 2. No. 1 (2025) pp. 69-77

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA POHON ANGKA: STUDI KASUS DI TK HARAPAN BARU TAEBONE

Gustanto Reo[1)] Jenny Yutje Oematan[2)]
STKIP Nusa Timor

gustantoreo2608@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media pohon angka di TK Harapan Baru Taebone, Kecamatan Fatukopa, Kabupaten Timor Tengah Selatan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berhitung anak. Sebelum tindakan, hanya 26,7% anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah tindakan, persentasenya meningkat menjadi 86,7% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pohon angka efektif meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

Kata Kunci

Kemampuan Berhitung Permulaan, Media Pohon Angka, Anak Usia Dini, PTK

Abstract

This study aims to improve the early counting ability of children aged 4–5 years through the use of number tree media at Harapan Baru Taebone Kindergarten, Fatukopa District, South Central Timor Regency. The research uses the Classroom Action Research (CAR) method implemented in two cycles. Each cycle includes the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consist of 15 children, with data collected through observation, interviews, tests, and documentation. The results show a significant increase in children's counting ability. Before the intervention, only 26.7% of children reached the categories of Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB). After the intervention, the percentage increased to 86.7% in cycle II. The conclusion of this study is that the number tree media effectively improves the early counting ability of young children.

Keywords

Early Counting Ability, Number Tree Media, Early Childhood, Classroom Action Research (CAR)

Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang akan membentuk dasar bagi kehidupan mereka di masa depan. Seperti yang disampaikan oleh Wijayani (2022), karakteristik anak usia dini sangat berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Mereka merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki beragam potensi unik, dan potensi tersebut perlu dikembangkan secara optimal melalui pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu faktor kunci dalam mendukung tumbuh kembang anak. Konvensi Hak-Hak Anak juga menegaskan bahwa setiap anak berhak mendapatkan pendidikan, yang menjadi tanggung jawab negara untuk memfasilitasi dan mengarahkannya agar anak dapat mengembangkan bakat dan potensinya secara maksimal. Masa anak-anak sering disebut sebagai "masa emas" (*golden age*), yaitu periode penting yang sangat menentukan arah perkembangan anak ke depannya. Pada masa ini, anak mengalami perubahan luar biasa, baik dari segi fisik, intelektual, maupun sosial. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memerlukan perhatian dan penanganan yang sungguh-sungguh agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, tangguh, dan berkualitas sebagai generasi penerus bangsa.

Secara sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi dan keterampilan anak. Dalam hal ini, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD adalah tahap awal pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

hingga usia enam tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan yang sesuai untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak agar siap memasuki jenjang pendidikan dasar.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2023) menegaskan bahwa tujuan utama PAUD adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan seluruh aspek potensinya. Ini mencakup pengembangan nilai agama dan moral, kemampuan bahasa, fisik motorik, emosi, kognitif, hingga seni semua aspek yang menjadi bekal penting bagi kehidupan dan pembelajaran anak ke depannya. Lembaga PAUD, dalam hal ini, memegang peran strategis dalam mengoptimalkan kecerdasan dan kemampuan dasar anak. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada masa ini adalah perkembangan kognitif. Menurut Wijayani (2022), aspek ini berkaitan erat dengan proses berpikir dan pengetahuan, yaitu bagaimana seorang anak belajar, memahami, dan memaknai lingkungannya.

Perkembangan kognitif melibatkan berbagai proses seperti berpikir logis, mengenali konsep bilangan, serta mengelola angka secara sederhana. Anak dengan perkembangan kognitif yang baik akan mampu menyusun pola pikir, menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri, dan menunjukkan kemampuan belajar yang aktif. Lingkup perkembangan kognitif ini mencakup kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik seperti mengenal dan menggunakan lambang bilangan, membilang benda, hingga mengenali huruf.

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti terhadap kemampuan berhitung permulaan pada 15 anak usia 4–5 tahun di TK Harapan Baru Taebone, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan berhitung yang rendah. Data menunjukkan bahwa 5 anak (33,3%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 6 anak (40%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), 3 anak (20%) termasuk dalam Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 1 anak (6,7%) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak-anak di kelompok usia ini.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman anak terhadap konsep berhitung antara lain kurangnya stimulasi sejak dini, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta minimnya pemahaman terhadap konsep dasar matematika (Yuliasti dan Vitaloka, 2025). Tak hanya itu, adanya potensi gangguan belajar seperti diskalkulia yakni kesulitan belajar matematika yang bisa bersifat genetik juga menjadi hambatan. Anak yang mengalami diskalkulia biasanya kesulitan mengenal angka, menghitung, atau memahami konsep bilangan dan operasi matematika. Selain itu, faktor motivasi juga memegang peranan penting. Anak-anak yang merasa tidak tertarik atau merasa kesulitan dalam belajar matematika cenderung menunjukkan semangat belajar yang rendah. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar atau tingkat perkembangan anak dapat membuat mereka kesulitan memahami materi. Lingkungan belajar yang kurang mendukung, misalnya terlalu bising atau tidak nyaman serta minimnya keterlibatan orang tua juga dapat mempengaruhi proses belajar anak. Beberapa kasus juga menunjukkan bahwa kesulitan belajar matematika bisa berkaitan dengan kondisi medis, seperti gangguan pada sistem saraf, cedera kepala, atau ADHD. Pengalaman negatif sebelumnya, seperti sering dimarahi atau diejek saat belajar matematika, dapat memperburuk rasa percaya diri anak dan menjadi hambatan dalam proses belajar. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, sangatlah penting untuk mencari strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Liyana (2019) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar dapat terjadi jika dalam proses pembelajaran digunakan media atau alat bantu yang menarik, menyenangkan, dan memberi pengalaman belajar yang baru bagi anak.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah media pohon angka. Menurut Roza dan Ismet (2023), pohon angka merupakan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, membantu mereka mengenal angka, serta mendorong kemampuan berpikir menggunakan lambang bilangan. Media ini juga menyenangkan karena berbentuk seperti pohon tiruan lengkap dengan batang, daun, dan buah, sehingga dapat sekaligus menjadi alat permainan edukatif. Budiartini dkk, (2014) menyebutkan bahwa media pohon angka merupakan alat permainan edukatif (APE) yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Media ini tidak hanya membantu anak dalam berlatih berhitung, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, khususnya dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan secara konkret dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya oleh Afsari dan Aina (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pohon angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal serupa dibuktikan oleh Febiola (2020), yang menemukan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak meningkat secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran pohon hitung.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media pohon angka pada TK Harapan Baru Taebone Tahun Ajaran 2025/2026? Dengan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Harapan Baru Taebone dengan mengaplikasikan media pohon angka.

JISHARA
Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Aryasatya
Vol. 2. No. 1 (2025) pp. 69-77

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui penerapan media pembelajaran pohon angka. Penelitian dilakukan di TK Harapan Baru Taebone, Kecamatan Fatukopa, Kabupaten Timor Tengah Selatan. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 4–5 tahun, terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi dengan lembar indikator kemampuan berhitung permulaan, wawancara dengan guru kelas, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta tes kemampuan berhitung anak. Seluruh data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi setelah tindakan diberikan. Penggunaan media pohon angka diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan secara konkret dan mendorong perkembangan kognitif mereka, khususnya dalam kemampuan berhitung permulaan (Maharani dan Widjayatri, 2024).

Temuan

Penelitian ini dilakukan dengan 2 (dua) siklus, siklus satu dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus dua dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Setiap pertemuan terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pertemuan siklus satu dilaksanakan pada senin 02 juni 2025, pertemuan dua siklus satu dilaksanakan pada senin 06 juni 2025 dan pelaksanaan siklus dua dilaksanakan pada rabu 11 juni 2025 dan jumat 13 juni 2025. Pada setiap pertemuan waktu yang dibutuhkan yaitu ± 150 menit dalam kegiatan pembelajaran.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, pertemuan pertama pada senin 02 juni 2025 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada jumat 06 juni 2025. Berikut ini adalah kegiatan-kegiatan pelaksanaan siklus I pertemuan pertemuan pertama dan kedua :

1. Perencanaan Siklus I
   Pada perencanaan siklus I, peneliti melakukan perencanaan sebelum melakukan tindakan. Perencanaan ini dipersiapkan peneliti dengan kolaborator untuk melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media pohon angka. Pada tahap perencanaan ini yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:
   a. Menyusun Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian.
   b. Mempersiapkan media yang digunakan untuk pembelajaran yaitu pohon apel angka yang terbuat dari kain flanel.
   c. Menyusun lembar penilaian. Lembar penilaian yang akan digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.
   d. Menyiapkan lembar catatan lapangan yang digunakan untuk memperoleh dan secara objektif yang tidak terdokumentasi melalui lembar observasi berupa keterlibatan, aktivitas anak saat kegiatan berlangsung.
2. Pelaksanaan Siklus I
   Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan acuan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun oleh peneliti. Observasi ini dilaksanakan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.
   a. Pertemuan Siklus I
      Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada senin 02 juni 2025. Berikut ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan siklus I pertemuan I :
      1) Pra Kegiatan
         Sebelum kegiatan pembelajaran di mulai anak di persilahkan untuk membuat lingkaran untuk melakukan kegiatan pembiasaan yaitu menyanyi bersama sebelum memulai pelajaran.
      2) Kegiatan Awal
         Kegiatan awal dilakukan dengan berdoa, setelah berdoa peneliti melakukan apresiasi terhadap kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan selama pembelajaran, tidak lupa juga peneliti menjelaskan aturan bermainnya.
      3) Kegiatan Inti
         Kegiatan inti dilakukan dengan menggunakan media pohon angka yang terbuat dari kain flanel. Mendeskripsikan detail bagian-bagian yang ada pada pohon tiruan tersebut, mulai dari akar, batang, daun dan buah. Setelah peneliti menjelaskan bagian-bagian yang ada pada media tersebut, kemudian peneliti mengajak anak untk bergiliran maju untuk menyebutkan angka, menghitung jumlah buah apel dan menyebutkan jumlah buah dengan menempelkan buah apel pada perekat.
      4) Kegiatan Penutup

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

Setelah kegiatan selesai, peneliti menanyakan perasaan hari ini dan melakukan recalling terhadap anak-anak mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini. Kemudian berdoa sebelum pulang.

b. Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua siklus I dilakukan pada jumat 06 juni 2025. Berikut ini kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada pelaksanaan siklus I pertemuan 2:

1) Kegiatan Awal

Sebelum kegiatan pembelajaran hari ini, peneliti mengkondisikan anak – anak terlebih dahulu agar anak-anak lebih siap. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan.

2) Kegiatan I nti

Diawali dengan bernyanyi dan berdoa sebelum memulai belajar, kemudian anak-anak melakukan kegiatan rutin setiap hari jumat yaitu senam bersama.setelah senam anak-anak beristirahat dan diajak ke kelas untuk bermain tebak angka bergambar dan menempelkan jumlah apel sesuai dengan angka dengan kartu yang diambil kemudian menghitungnya. Kegiatan ini dilakukan bergiliran sampai anak berurutan masuk kelas.

3) Penutup

Kegiatan pada hari ini di tutup dengan doa sebelum pulang.

3. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran dimulai sampai dengan kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pohon angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui kesesuain dalam pelaksanaan pembelajaran harian yang telah disusun sehingga dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pohon angka terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Terlepas dari hal tersebut penggunaan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung mengalami keberhasilan. Hasil dari siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.
Data Persentase Nilai Berhitung Permulaan Anak usia 4-5 Tahun di TK Harapan Baru Taebone Kabupaten TTS.

No	Indikator Penilain	Jumlah Anak	Hasil
1.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	2	13,3%
2.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	7	46,7%
3.	MB mulai Berkembang	6	40%
4.	BB (Belum Berkembang)	0	0%
Jumlah		**15**	**100%**

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa dalam indikator membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan menggabungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya. Pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 2 anak atau 13, 3%, Mulai Berkembang (MB) terdapat 7 anak atau 58, 3% dan Belum Berkembang (BB) terdapat 1 anak atau 6,7%. Hasil peningkatan sebelum pelaksanaan siklus sampai siklus satu dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Media Pohon Angka Pra-Siklus dan Siklus I

No	Indikator	Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik(BSB)	1	6,7%	2	13,3%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%	7	46,7%
3.	Mulai Berkembang (MB)	6	40%	6	40%
4.	Belum Berkembang (BB)	5	33,3%	0	0%
Jumlah		**15**	**100%**	**15**	**100%**

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media pohon angka sebelum pelaksanaan siklus I denagan acuan tiga indikator penilaian yaitu : membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya mengalami peningkatan sebesar 33,3% setelah pelaksanaan siklus I. semula kategori BSB dan

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

BSH 26,7% setelah pelkasanaan siklus I menjadi 60%. Namun, pada siklus masih belum mencapai tujuan pencapaian yaitu 75% kategori BSB dan BSH. Sehingga perlu di lanjutkan pada siklus selanjutnaya.

4. Refleksi Siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator yang selanjutnya digunakan sebagai pijakan dalam melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti mendiskusikan hal- hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

a. Peneliti dalam memberikan persepsi sebelum kegiatan kurang detail mengenai langkah-langkah penggunaan media pohon angka sehingga anak-anak masih kurang memahami tahap demi tahap pelaksanaan dan penggunaan media pohon angka angka tersebut.
b. Beberapa anak masih banyak yang belum aktif mengikuti pembelajaran dengan baik, dapat dilihat dari masih ada anak yang masih berlarian, mengobrol dengan teman, dan mengganggu teman yang sedang serius mengikuti kegiatan pembelajaran.
c. Tidak adanya pemberian reward atau pujian pada anak, sehingga dapat menjadikan anak kurang bersemanagat dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus I masih ada keterangannya sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan terjadi peningkatan yang lebih signitif terhadap kemampuan motorik halus anak pada tindakan siklus II. Untuk itu, peneliti menyusun kembali rencana untuk langkah perbaikan pada siklus II.

Siklus II

Sebelum melakukan tindakan siklus II berikut langkah – langkah perbaikan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II yaitu: 1) melakukan apresiasi dengan menjelaskan langkah–langkah menggunakan media pohon angka secara rinci dan perlahan agar anak mudah mengerti. 2) melakukan *ice breaking* pada awal dan di sela-sela pembelajaran agar anak tidak mudah bosan. 3) memberikan reward agar anak lebih menarik dan lebih semangat. Dilanjutkan pada tindakan siklus II. Siklus ini dilakukan dengan dua kali pertemuan, pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada Rabu 11 Juni 2025 berikut ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan siklus II:

1. Perencanaan Siklus II

Pada perencanaan siklus II, penelitian ini dilaksanakan pada hari rabu 11 juni 2025. Diawali dengan peneliti dan kolaborator melakukan perencanaan sebelum melakukan tindakan. Perencanaan ini dipersiapkan peneliti dengan kolaborator untuk melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media pohon angka. Pada tahap perencanaan ini yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian.
b. Mempersiapkan media yang digunakan untuk pembelajaran yaitu pohon apel angka yang terbuat dari kain flanel.
c. Menyusun lembar penilaian. Lembar penilaian yang akan digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.
d. Menyiapkan lembar catatan lapangan yang digunakan untuk memperoleh data secara objektif yang tidak terdokumentasi melalui lembar observasi berupa keterlibatan, aktivitas anak saat kegiatan berlangsung.

Selain itu peneliti bersama kolaborator juga akan melakukan kegiatan perbaikan dari beberapa masalah terkait dengan pembelajaran – pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I, diantaranya:

a. Peneliti memberikan persepsi dengan lugas, jelas dan memberikan penjelasan terkait dengan kegiatan secara perlahan dan menjelaskan tahapan demi tahapannya terkait pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. Peneliti menyajikan ice breaking di sela – sela pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dan tetap semangat mengikuti pembelajaran sampai akhir.
b. Peneliti menerapkan reward sebagai apresiasi terhadap anak yang mampu mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik.

2. Pelaksanaan Siklus II
   a. Siklus II Pertemuan pertama
      1) Kegiatan Awal
         Kegiatan awal di awali dengan bernyanyi dan berdoa sebelum belajar. Selanjutnya anak diminta untuk membuat lingkaran lalu melakukan ice breaking gerak dan lagu. Setelah peneliti menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan bermain bersama anak.
      2) Kegiatan Inti
         Setelah anak kondusif, peneliti di bantu dengan kolaborator melalui kegiatan denag apresiasi siswa permain petik buah apel kemudian di lanjutkan memanggil anak anak untuk maju ke depan “anak-anak hari ini kita akan memetik buah apel, kemudian apel yang sudah dipetik di masukan ke keranjang

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

danakan di hitung bersma-sama" kemudian peneliti memanggil lima anak setiap pertemuan untuk bermain "petik apel" setelah permainan petik apel selesai kemudian anak diperbolehkan isterahat, anak-anak diminta untuk mencuci tangan dan membaca doa sebelum makan.

3) Kegiatan Penutup
Setelah kegiatan selesai, peneliti menanyakan perasaan hari ini dan melakukan recalling terhadap anak-anak mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini. Kemudian bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

b. Siklus II Pertemuan Kedua

1) Kegiatan Awal
Kegiatan awal dilakukan dengan menyanyi dan berdoa. Selanjutnya anak akan diminta membuat lingkaran lalu melakukan ice breaking dengan dengan gerak dan lagu. Setelah itu peneliti mulai menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan bermain bersama anak. Menanyakan kabar hari ini dan menanyakan teman-teman sekitar apakah ada yang tidak hadir.

2) Kegiatan Inti
Setelah anak kondusif, peneliti dibantu dengan kolaborator memulai kegiatan dengan apresiasi permainan petik buah apel. Kemudian dilanjutkan dengan memanggil anak-anak maju ke depan "anak-anak hari ini kita akan bermain memetik buah apel kemudian apel yang sudah dipetik dimasukkan ke dalam keranjang dan dihitung bersama-sama" kemudian peneliti memanggil limaa nak setiap pertemuan untuk bermain " petik apel" setelah permainan petik apel selesai kemudian anak diperbolehkan untuk istirahat, cuci tangan, berdoa dan makan.

3) Kegiatan Penutup
Setelah kegiatan selesai, peneliti menanyakan perasaan anak-anak mengenai kegiatan hari ini. Memberi pujian, setelah itu peneliti memberi motivasi pada anak kemudian bernyanyi dan berdoa dan pulang.

c. Siklus II Pertemuan Ketiga

1) Kegiatan Awal
Sebelum kegiatan peneliti dan kolaborator menyiapkan media yang akan digunakan. Membuat lingkaran besar dan melakukan apresiasi kegiatan dengan lugas, jelas dan bertahap, kemudian sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu melakukan gerak dan lagu "pohon kecil". Kegiatan diawali dengan bernyanyi dan berdoa bersama sebelum belajar, melakukan absensi da menanyakan kabar hari ini. Setelah berdoa kemudian melakukan tepuk semangat. Peneliti mengulang pembelajaran bersama dengan berhitung bersama 1-10, menebak beberapa angka yang ada pada pohon angka tersebut.

2) Kegiatan I
Setelah anak kondusif, peneliti dibantu dengan kolaborator memulai kegiatan dengan apresiasi permainan petik apel. Kemudian dilanjutkan dengan memanggil anak maju kedepan "anak-anak hari ini kita akan memetik buah apel yang bertuliskan angka, kemudian nanti apel yang sudah dipetik dimasukkan kedalam keranjang dan kemudian dihitung bersama-sama" kemudian peneliti memanggil 5 anak setiap pertemuan untuk bermain petik apel selesai kemudian anak diperbolehkan untuk istirahat, mencuci tangan, berdoa dan makan.

3) Kegiatan Penutup
Setelah kegiatan selesai, peneliti menanyakan perasaan anak – anak mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini. Kemudian bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

3. Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pertemuana pertama, kedua, dan ketiga pada tindakan siklus II, maka di peroleh gambaran tentang hasil kemampuan kognitif dalam peningkatan kemampuan kemampuan berhitung permulaan anak dengan indikator membilang banyak angka 1-10, mengenal lambang bilangan, menggabungkan jumlah benda dengan lambang bilanganya.

Pada siklus II ini pada indikator membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan menggabungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya. Sehingga pada siklus II ini terdapat anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB). Persentase hasil pelaksanaan siklus II dapat dilihat dengan di bawah ini:

Tabel 3.
Data Persentase Hasil Siklus II

No	Indikator Penilaian	Jumlah anak	Hasil (%)
1.	BSB (Berkembang sangat Baik)	3	20%
2.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10	66,7%
3.	MB (Mulai Berkembang)	2	16,7%
4.	BB (Belum Berkembang)	0	0%
Jumlah		**15**	**100%**

JISHARA
Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Aryasatya
Vol. 2. No. 1 (2025) pp. 69-77

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa dalam indikator membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya. Pada kategori berkembang sangat baik (BSB) terdapat 2 anak atau 13,3%, berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 10 anak atau 66,7%, Mulai Berkmbang (MB) terdapat 5 anak dan Belum Berkembang (BB) terdapat 0 anak atau 0%. Hasil peningkatan siklus I sampai siklus II disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.
Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Media Pohon Angka pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Penilaian	Siklus I		Siklus I	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik(BSB)	2	13,3%	3	20%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	46%	1	66,7%
3.	Mulai Berkembang (MB)	7	58,3%	2	13,3%
4.	Belum Berkembang (BB)	1	6,7%	0	0%
	Jumlah	**15**	**100%**	**15**	**100%**

Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media pohon angka sebelum pelaksanaan siklus I dengan acuan tiga indikator penilaian yaitu: membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan, menggabungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya mengalami peningkatan sebesar 26,7% setelah pelaksanaan siklus II. Semula kategori BSB dan BSH 60% setelah pelaksanaan siklus I menjadi 86,7%. Sesuai dengan tujuan awal dalam meningkatkan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yakni 75% pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan) maka penelitian ini dikatakan berhasil, karena sudah mencapai tujuan bahkan melampaui dari target pencapaian yang dituju, itu artinya penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

4. Refleksi Siklus II

Berdasarkan serangkaian kegiatan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan, berbagai permasalahan dalam proses belajar dapat diatasi dengan baik. Anak-anak menjadi lebih mudah memahami setiap tahapan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, mereka tampak lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan setelah peneliti memberikan apresiasi atau penghargaan sederhana. Hal ini menunjukkan perubahan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan.

Jumlah anak yang telah mencapai standar kemampuan berhitung permulaan dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) juga mengalami peningkatan, yaitu mencapai 75%, sesuai dengan target yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Pada siklus I, anak-anak diberikan kegiatan menonton film animasi religi berdurasi 10–15 menit dengan tema kejujuran dan kasih sayang. Selama kegiatan berlangsung, guru mendampingi anak-anak dan memberikan penjelasan secara sederhana baik saat menonton maupun setelah kegiatan berakhir. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai meniru perilaku positif dari tokoh dalam film, seperti mengucapkan salam dan berbagi mainan dengan teman. Tingkat ketuntasan belajar pada siklus ini mencapai 60%.

Diskusi

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pohon angka di TK Harapan Baru Taebone, diketahui bahwa media ini mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Pada awalnya, kemampuan berhitung anak tergolong rendah, namun setelah diterapkan media pohon angka, terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai target keberhasilan sebesar 75%.

Peningkatan ini selaras dengan pendapat Karimah (2022:83) yang menyatakan bahwa media pohon hitung merupakan salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang menyerupai pohon tiruan, dilengkapi dengan gambar dan angka berbahan dasar flanel. Media ini efektif digunakan untuk melatih keterampilan berhitung anak karena menggabungkan unsur bermain dengan proses belajar. Kemajuan kemampuan berhitung anak juga dipengaruhi oleh daya tarik media pembelajaran. Menurut Maesaroh dkk. (2019:92), pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Media yang menarik akan membuat anak lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal.

Lebih lanjut, Billah (2016) menyatakan bahwa pembelajaran berhitung permulaan juga berkontribusi dalam meningkatkan daya ingat anak. Hal ini menunjukkan bahwa media pohon angka tidak hanya membantu

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

anak mengenal angka, membilang 1–10, dan mengenal lambang bilangan, tetapi juga mendorong mereka menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya secara lebih konkret dan bermakna.

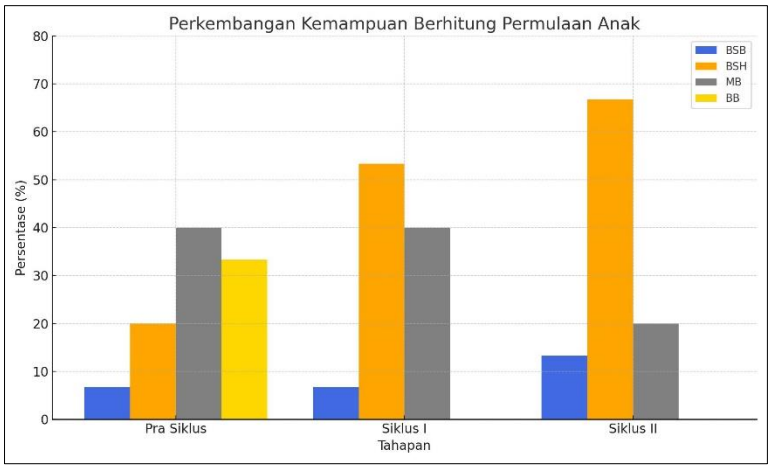
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pohon angka tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif dan memori anak secara menyeluruh.

Tabel 5.
Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Media Pohon Angka pada Setiap Siklus

No	Siklus	Persentase Peningkatan				Persentase
		BSB	BSH	MB	BB	
1.	Pra siklus	6,7%	20%	40%	33,3%	100%
2.	Siklus I	6,7%	53,3%	40%	0%	100%
3.	Siklus II	20%	66,7%	13,3%	0%	100%

Berdasarkan hasil dari pemaparan tabel di atas terhadap persentase peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media pohon angka di TK Harapan Baru Taebone Kabupaten Timor Tengah Selatan tahun ajaran 2024/2025 dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 1.
Persentase Hasil Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Harapan Baru Taebone Kabupaten Timor Tengah Selatan



Berdasarkan dari tabel dan grafik yang dipaparkan jumlah anak yang memenuhi standar dari sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pohon angka, hasil pra-siklus menunjukan jumlah anak yang mampu berhitung pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) adalah 20%. Selanjutnya setelah melakukan tindakan pada siklus I jumlah anak yang mampu berhitung meningkat menjadi 53,3%. Berikutnya setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II jumlah anak yang mampu berhitung meningkat menjadi 66,7%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dibahas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pohon angka terbukti mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4–5 tahun di TK Harapan Baru Taebone, Kabupaten Timor Tengah Selatan.

Peningkatan ini terlihat signifikan. Sebelum tindakan dilakukan, jumlah anak yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dalam kemampuan berhitung hanya 4 dari 15 anak (26,7%). Setelah penerapan media pohon angka pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 9 anak (60%). Kemudian, pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut menjadi 13 anak dari 15 (86,7%).

Pencapaian ini menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian telah terpenuhi, sehingga tidak diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa: "Penggunaan media pohon angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4–5 tahun di TK Harapan Baru Taebone, Kecamatan Fatukopa, Tahun Ajaran 2024/2025."

E-ISSN : XXXX-XXXX
P-ISSN : XXXX-XXXX

Daftar Pustaka

Afsari, Y. & A. M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Pohon Angka Di RA Muslim Kecamatan Bandung Kulon Kota Bnadung. Journal on Education, 01(04), 666. http://jonedu.org/indeks.php/joe/article/view/223/189.

Billah, A. (2016). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam dan Implementasinya dalam Materi Sains. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, *1*(2), 243-272.

Budiartini, D. P., Jampel, I. N., Asril, N. M., & Psi, M. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *2*(1).

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.

Karimah, A., & Sa'diah, H. (2022). Upaya Peningkatan Kognitif Anak Dengan Alat Permainan Edukatif Pohon Angka. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 85-88.

Liyana, A. (2019). *Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5–6 Tahun* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP-UKSW).

Maesaroh, M., Sumardi, & Nur, L. (2019). Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Sekeseluruhan Lekongsari Kota Tasikmalaya. Jurnal PAUD Agapedia.61-75.

Maharani, A. D., & Widjayatri, R. D. (2024). Pengaruh Media Pohon Angka dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, *2*(1), 217-232.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Data Referensi Pendidikan. https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/paud (di akses 15 mei 2025).

Roza, M., & Ismet, S. (2023). *Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia* 5-6 Tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(2), 232-243.

Yuliasti, T., & Vitaloka, W. (2025). Analisis Penyebab Kesulitan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 113-128.

Wijayani, N. A. (2022). Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua dan Guru dalam Membentuk Kemandirian dan kedisiplinan Anak Usia Dini. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.