

## **BERMAIN POHON ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Maratusyolihat<sup>1</sup>, Mahmud Syukri<sup>2</sup>**

STAI KH. Abdul Kabier, Serang

### **Abstrak**

Pada umumnya yang kita ketahui belajar berhitung masih kurang diminati oleh peserta didik, terutama ditingkat dasar. Banyak masalah yang ditemukan ketika peserta didik mempelajari dalam bidang menghitung, atau yang kita ketahui mata pelajaran matematika. Mungkin banyak faktor sehingga matematika ini kurang diminati oleh peserta didik, terutama pada tingkat dasar. Padahal kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Media pohon angka dapat mempermudah anak dalam mengenal angka. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di madrasah ibtidaiyah Pasanggrahan Petir, kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah, sebagian anak masih belum mampu mengenal angka dan sebagian anak belum mengenal konsep bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan media pohon angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh guru. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, paparan data dan penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kemampuan berhitung anak di MI Nurul Falah Pasanggrahan Petir setelah menggunakan media pohon angka mengalami peningkatan yang optimal.

**Kata Kunci:** media, pohon angka, dan kemampuan berhitung

**Abstract**

*In general, what we know is that learning to count is still less attractive to students, especially at the elementary level. Many problems are found when students study in the field of counting, or what we know about mathematics. There may be many factors that make mathematics less attractive to students, especially at the elementary level. Though the ability to recognize numbers is a cognitive ability that needs to be developed in early childhood. Number tree media can make it easier for children to recognize numbers. Based on observations made at Madrasah Ibtidaiyah Pasanggrahan Petir, children's ability to recognize numbers is still low, some children are still not able to recognize numbers and some children are not familiar with the concept of numbers. This study aims to improve children's ability to count by using number tree media. This type of research is classroom action research which is intended to improve and enhance the learning process that has been implemented by the teacher. Data collection methods used are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data exposure and conclusions. The results showed that the development of children's numeracy skills at MI Nurul Falah Pasanggrahan Petir after using the number tree media experienced an optimal increase.*

**Keyword:** *media, number tree, and numeracy skill*

Copyright (c) 2022 Maratusyolihat<sup>1</sup>, Mahmud Syukri<sup>2</sup>.

✉ Corresponding author : maratusyolihat

Email Address : maratusyolihatihat@gmail.com

**PENDAHULUAN**

Konsep bilangan atau angka sangat penting dikuasai oleh anak, dalam meningkatkan kemampuan kognitif akan menjadi dasar bagi penugasan konsep-konsep bilangan dan angka. Pengenalan bilangan sangatlah penting dalam merangsang kemampuan numerik, seperti penjumlahan, pengurangan, konsep bilangan, symbol angka, kemampuan logika untuk mengenal angka, serta membilang angka.<sup>1</sup> Belajar mengenal angka bisa dilakukan dengan cara menghitung benda. Keterampilan berhitung berkaitan dengan perkembangan berpikir anak. Keterampilan berhitung juga mencakup koordinasi memegang, menunjukkan benda, menyebut benda dan mengingat. Kemampuan berpikir yang dimiliki tiap-tiap peserta didik berbeda-beda. Dalam suatu proses berpikir, untuk menerima dan mengolah informasi, kemampuan berpikir yang digunakan oleh peserta didik adalah kemampuan berpikir kognitif.<sup>2</sup>

Salah satu fakta siswa kurang bermotivasi terhadap matematika sebagai penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah banyaknya materi yang harus diselesaikan oleh guru dalam jangka waktu tertentu. Guru cenderung mengajar hanya dengan tujuan mengejar target kurikulum.<sup>3</sup> (Setiawan, 2016a)

<sup>1</sup> Nurrahmadani dkk, "Memperkenalkan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pohon Angka Di TK Darrurahman Kota Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 2017, h. 74.

<sup>2</sup> Rawa, "Tingkat Metakognitif Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Introvert-Ekstrovet", *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(2), 2017, h. 229.

<sup>3</sup> Setiawan, A. "Hubungan Kausal Penalaran Matematis terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. Al - Jabar" *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 2016, h. 91-100.

Peserta didik butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Media pohon angka adalah media yang terdiri dari pohon sebagai materi utama dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah, sedangkan batang berisi jawaban untuk penjumlahan.<sup>4</sup> Media pohon angka sangat cocok dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak, karena didalam media pohon angka banyak mengandung unsur pembelajaran yang menarik perhatian anak dari gambar bentuk pohonnya dan batang untuk penjumlahan jawaban. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak harus menggunakan media semenarik mungkin dan membuat anak tidak merasa bosan untuk tidak ingin belajar. Akan tetapi dengan media pohon angka ini membantu dan mempermudah anak mengenal lambang bilangan dan lebih cepat dalam mengingat lambang bilangan dalam proses pembelajaran penjumlahan.

Keterkaitan media pohon pintar terhadap kemampuan berhitung adalah ketika dilihat dari hasil yang menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan media tersebut. Anak akan merasa senang dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain kelebihan terdapat kelemahan pada media pohon pintar yaitu, anak akan mudah bosan dan tidak sabar ketika harus menunggu giliran untuk kelas dengan jumlah peserta didik banyak dan perlu pengawasan dari guru agar tidak salah langkah.

Tujuan penelitian adalah mencari solusi bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan yang terlihat masih kurang dan belum mencapai kriteria yang diinginkan. Perbaikan pembelajaran penjumlahan melalui pengoptimalan benda konkrit dalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak dapat menjadi salah satu solusi untuk pemecahan masalah tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, paparan data dan penyimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dirinya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampaimampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai

---

<sup>4</sup> Rudy Setiawan Dkk, "Alternatif Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Melalui Media Pohon Matematika", *Jurnal Of Matcthemtics Educatrion, Scence And Technology*, Vol.2, No. 2, Desember 2018. h. 191

dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar melompat. Unsur lain adalah pengulangan. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Pemahaman konsep bilangan terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak. hal ini berkaitan dengan adanya pendapat Sudaryanti menjelaskan bahwa konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak dalam setiap pembelajaran matematika.<sup>5</sup> Konsep bilangan adalah ide atau dasar pengetahuan dalam memahami nilai banyak himpunan suatu benda dalam matematika.

Media pohon angka merupakan suatu inovasi dari media pembelajaran. Dengan adanya media pohon angka anak lebih meningkatkan kognitif mengenal angka dan mampu berpikir dengan menggunakan lambang bilangan. Media Pohon Angka adalah sebuah media sekaligus menjadi alat bermain bagi anak melalui permainan anak dapat mengetahui banyak hal. Mereka dapat mengenal angka dan memperoleh pengalaman baru. Pohon angka merupakan media pembelajaran yang diwujudkan berdasarkan gambar pohon. Pohon angka terdiri dari bagian batang, dan daun. Daun berperan sebagai materi utama, batang berisi jawaban, dan daun berisi masalah-masalah dari jawaban yang terdapat pada batang.<sup>6</sup>

Adapun manfaat dari pohon hitung untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti: berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka. Manfaat media pohon angka yaitu berlatih berhitung, mengenal angka, pengenalan aneka benda, melatih kreativitas, motorik halus dan emosi. Media selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.<sup>7</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak kepada tujuan pendidikan. Banyak manfaat yang diperoleh dalam media pohon angka antara lain yaitu: mengenal konsep bilangan, mengenal bentuk dan warna dari media pohon angka, dan meningkatkan kemampuan berfikir.

Kemampuan berhitung merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan. Kegiatan berhitung untuk anak usia dasar disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan bendabenda

---

<sup>5</sup> Reswita, R., & Wahyuni, S, "Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis", *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 2018, h. 43-51. <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927>

<sup>6</sup> Rudy Setiawan Dkk, "Alternatif Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Melalui Media Pohon Matematika", *Journal Of Mathematic Education Science And Technology*, Vol.2. No. 2, Desember 2017. h .91.

<sup>7</sup> Guslida dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pekanbaru, 2018), h. 180.

konkret. Permainan matematika mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kemampuan berhitung.

Kemampuan mengenal angka termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Intelektual merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungannya individu akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi, akomodasi dan dikendalikan oleh prinsip berkesinambungan.

Seperti yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya bahwa dengan menggunakan media pohon angka terbukti berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan 1-10. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran berhitung berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.<sup>8</sup>

Di dalam penelitian yang dilakukan peneliti telah mendapatkan hasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dasar. Dalam berhitung juga terdapat suasana yang menyenangkan dan tidak bosan dengan cara benda-benda yang digunakan dalam berhitung bisa diganti menggunakan benda-benda yang diminati anak. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu permainan berhitung ceria dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan keterampilan sosial. Didalam pembelajaran berhitung dapat menggunakan kegiatan bermain yang menjadikan anak senang sehingga tidak mudah bosan dengan pembelajaran tersebut.

Dengan demikian, maka kemampuan berhitung anak dalam hal membilang, mengurutkan ataupun menghubungkan benda dengan angka meningkat melalui media lumbung hitung. Adapun saran yang diharapkan bahwa media pohon angka dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu juga lumbung hitung dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Saran bagi peneliti untuk selanjutnya diharapkan dapat membuat rencana dan media yang lebih menarik lagi dan peneliti dapat menggunakan lumbung hitung dengan konsep yang berbeda.

Hasil analisis data dan kajian penelitian yang relevan, membuktikan bahwa ada pengaruh yang besar dari hasil media pembelajaran pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dasar.

### **Kesimpulan**

Kemampuan berhitung anak usia dini merupakan kemampuan berhitung yang berupa pengembangan konsep bilangan yang meliputi mengenal, menyebutkan dan menunjukkan bilangan sampai kepada peningkatan terhadap pengertian konsep penjumlahan dan menyebutkan hasil penjumlahan. Pembelajaran berhitung untuk anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan dan menggunakan media yang menarik untuk anak usia dini,

---

<sup>8</sup> Erlina, E. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri", *PIJAR NUSANTARA*, 3(2), 2018, h. 73.

salah satunya media pohon pintar yang digunakan peneliti yang merupakan sebuah media grafis yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang mampu merangsang minat dan motivasi belajar karena dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan kesertaan anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak Madrasah Ibtidaiyah Pasanggrahan Petir dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Pohon Angka dalam pembelajaran. Hasil pelaksanaan pembelajaran berhitung dengan media Pohon Angka dapat dilihat dari penelitian yang mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Dengan demikian media pohon angka merupakan media manipulasi benda benda konkrit yang relevan untuk membantu anak dasar untuk berpikir logik dalam memahami suatu konsep matematika khususnya pengembangan konsep bilangan sampai pada peningkatan pengertian mengenai jumlah, konsep jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan melalui pengalaman langsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Erlina, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri. *PIJAR NUSANTARA*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11867>.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Nurrahmadani., Ahmad, A., & Yuhatriati. (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):70-75.
- Rawa, N.R. (2017). Tingkat metakognitif mahasiswa program studi PGSD pada pemecahan masalah matematika ditinjau dari gaya belajar introvert-ekstrovert. *Jurnal Tunas Bangsa*. 4(2), 229.
- Reswita, R., & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 43-51. <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927>.
- Rudy Setiawan Dkk, 2017, "Alternatif Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Melalui Media Pohon Matematika", *Journal Of Mathematic Education Scence And Technology*, Vol.2. No. 2, Desember.
- Setiawan, A. (2016a). Hubungan Kausal Penalaran Matematis terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Al -Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 91-100.