



Panca Sakti

Bekasi

Penggunaan Kartu Angka untuk meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan Anak Usia Dini

Rufman Iman Akbar, Ayu Wartini - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti
(1 - 16)

Pengembangan Algoritma Heuristik untuk Optimalisasi Query Basis Data dalam Pengelolaan Iklan Majalah

Johannes Harmonangan Siregar, Marcello Singaji, Chaerul Anwar - Universitas Pembangunan Jaya
(17 - 25)

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Pada Anak Usia Dini

Rufman Iman Akbar, Marsiyah Sumiyati, Dewi Nurdiana, Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi, STIE Indonesia School of Management
(26-38)

Pohon Hitung Sebagai Media Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Rufman Iman Akbar, Marlina, Agustin Hamidah - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi
(39 - 51)

Penggunaan Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Fitria Budi Utami, Tugiyarti, Rufman Iman Akbar - Universitas Pakuan, Universitas Panca Sakti Bekasi, Universitas Pembangunan Jaya
(52 - 67)

Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Alfabet ENGRAM

Rufman Iman Akbar Effendi, Ramayanti, Erna Budiarti - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi
(68-81)

Analisis Sentimen Akun Twitter BNPB Indonesia mengenai Informasi Pandemi Covid19

Lathifah Alfath - Universitas Pembangunan Jaya
(82 - 91)

Univ. PANCA SAKTI BEKASI
Jl Raya HANKAM No 54
Jati Rahayu, Pondok Gede
Bekasi 17414

Phone: 021 8497 9181
Fax: 021 8497 0535

web <http://www.panca-sakti.ac.id>

LPPM
PANCA SAKTI

JURNAL PANCA SAKTI BEKASI
ISSN 2686-1720
Volume 2 No 2, Desember 2020

Pelindung dan Penyandang Dana
Yayasan Panca Sakti Bekasi

Penanggung Jawab
Rektor Universitas Panca Sakti Bekasi

Ketua Dewan Editor
Leroy Holman Siahaan., MPd

Dewan Editor
Dr. Rufman Iman Akbar
Dr. Supriyadi
Dr. Sri Watini
Roma Iskandar., MM
Yon AE., MPd

Mitra Bestari
Zaharudin., PhD (STIMA IMI)
Dr. Sri Watini (Universitas Panca Sakti Bekasi)
Dr. Rufman I. Akbar., MKom (Universitas Pembangunan Jaya)
Dr. Joko Dewanto., MM (Universitas Tangerang Raya)
Dr. Saludin Muis., MKom (Universitas Bina Insani)
Dr. Sandi Kosasih., MKom (STMIK Pontianak)

Jurnal Panca Sakti Bekasi diterbitkan oleh LPPM STKIP Panca Sakti
Dengan frekuensi terbitan 3 kali per tahun

LPPM – Universitas Panca Sakti Bekasi
Jl. Raya HANKAM No 54, Jati Rahayu – Pondok Gede
Kota Bekasi 17414

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana berkat rahmat dan karunianya jualah Jurnal Panca Sakti Bekasi Volume 2 No2 akhir nya dapat kami terbitkan pada bulan Desember 2020 ini. Jurnal Panca Sakti Bekasi ini merupakan Jurnal Ilmiah di Bidang Pendidikan dan Manajemen Bisnis namun tidak dibatasi pada kedua bidang ilmu tersebut saja – dan dapat menjadi media diseminasi ilmu pendidikan dan manajemen bisnis bagi para penggiat penelitian, maupun para dosen di perguruan tinggi.

Pada terbitan ketiga ini, ada tujuh tulisan yang berasal dari berbagai perguruan tinggi seperti Universitas Pembangunan Jaya, STIE Indonesia School of Management, Universitas Pakuan, dan juga tentunya dari Universitas Panca Sakti sendiri. Diharapkan di terbitan selanjutnya akan mengakomodir lebih banyak penulis dan dari perguruan tinggi yang beragam pula. Sebagian besar merupakan penelitian gabungan antar universitas.

Pada volume ini. Kami memuat tulisan yang berkaitan dengan *Penggunaan Kartu Angka untuk meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini* oleh Rufman, Ayu Wartini dari Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti. Selanjutnya *Pengembangan Algoritma Heuristik untuk Optimalisasi Query Basis Data dalam Pengelolaan Iklan Majalah* oleh Johannes Hamonangan Siregar, Marcello Singaji, Chaerul Anwar dari Universitas Pembangunan Jaya. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Pada Anak Usia Dini* oleh Rufman Iman Akbar, Marsiyah Sumiyati, Dewi Nurdiana dari Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi, STIE Indonesia School of Management. Penelitian mengenai *Pohon Hitung Sebagai Media Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini* oleh Rufman Iman Akbar, Marlina, Agustin Hamidah dari Universitas Pembangunan Jaya dan Universitas Panca Sakti Bekasi. *Penggunaan Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini* oleh Fitria Budi Utami, Tugiyarti, Rufman Iman Akbar dari Universitas Pakuan, Universitas Panca Sakti Bekasi, dan Universitas Pembangunan Jaya. Analisis Sentimen Akun Twitter BNPB Indonesia mengenai Informasi Pandemi Covid19 oleh Lathifah Alfat - Universitas Pembangunan Jaya

Penelitian mengenai *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Alfabet ENGRAM* Oleh Rufman Iman Akbar Effendi, Ramayanti, Erna Budiarti - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi

Tak lupa dewan redaksi mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi terhadap terbitnya jurnal ini. Kritik dan saran dari pembaca, untuk peningkatan jurnal ini juga sangat kami harapkan

وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Bekasi, Desember 2020 – Dewan Redaksi

DAFTAR ISI

- Penggunaan Kartu Angka untuk meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini
Rufman Iman Akbar, Ayu Wartini - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti (1 – 16)
- Pengembangan Algoritma Heuristik untuk Optimalisasi Query Basis Data dalam Pengelolaan Iklan Majalah
Johannes H. Siregar, Marcello Singaji, Chaerul Anwar - Universitas Pembangunan Jaya (17 – 25)
- Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Pada Anak Usia Dini
Rufman Iman Akbar, Marsiyah Sumiyati, Dewi Nurdiana - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi, STIE Indonesia School of Management (26 - 38)
- Pohon Hitung Sebagai Media Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini
Rufman Iman Akbar, Marlina, Agustin Hamidah - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi (39 - 51)
- Penggunaan Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini
Fitria Budi Utami, Tugiyarti, Rufman Iman Akbar - Universitas Pakuan, Universitas Panca Sakti Bekasi, Universitas Pembangunan Jaya (52 – 67)
- Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Alfabet ENGRAM
Rufman Iman Akbar Effendi, Ramayanti, Erna Budiarti - Universitas Pembangunan Jaya, Universitas Panca Sakti Bekasi (68 - 81)
- Analisis Sentimen Akun Twitter BNPB Indonesia mengenai Informasi Pandemi Covid19
Lathifah Alfat - Universitas Pembangunan Jaya (82 – 91)

Pohon Hitung Sebagai Media Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Rufman Iman Akbar^{*1}, Marlina², Agustin Hamidah³

¹Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan

^{2,3}Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi

e-mail : ¹Rufman.iman@upj.ac.id, ²Marlina@gmail.com

Abstrak

Pohon berhitung atau pohon hitung adalah alat peraga pembelajaran yang merupakan alat untuk belajar angka yang disajikan dalam bentuk pohon dengan buah atau bentuk-bentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain) yang bertuliskan angka-angka. Pohon berhitung biasanya terbuat dari triplek, namun tidak menutup kemungkinan guru dapat membuatnya sendiri dengan berbagai aneka bahan, di antaranya dengan papan, kardus bekas, karton, sterofoam (gabus), kain flannel dan lain-lain. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak Kelompok A di TK Cinere Depok dapat ditingkatkan menggunakan media pohon hitung. Hasil peningkatan perkembangan kognitif sebelum tindakan sampai Siklus I mengalami peningkatan, pada pra tindakan rata-rata kemampuan membilang anak mencapai 41,56% dan meningkat pada Siklus I sebesar 63,74% dan Siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,04%. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua Siklus dengan tiga kali pertemuan di setiap Siklusnya yang dilakukan dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit saat kegiatan inti. Langkah pembelajaran menggunakan media pohon hitung adalah sebagai berikut; Guru menyiapkan peserta didik; Guru mengenalkan dan menjelaskan media pohon hitung pada anak; Guru membagi anak dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anak; Guru membagi 1 kartu bergambar pada setiap anak, tetapi pada Siklus II setiap kelompok mendapatkan 5 kartu bergambar sehingga 1 anak memperoleh 1 kartu bergambar; Anak memasang kartu bergambar dan membilang kartu tersebut secara urut dan benar mulai dari 1-10; serta Anak diberi kesempatan maju di depan kelas untuk bermain menggunakan media pohon hitung.

Kata Kunci : Pohon Hitung, Perkembangan Kognisi, Kartu Gambar

Abstract

Counting tree is a learning aid which is a tool for learning numbers presented in the form of a tree with fruit or geometric shapes (squares, triangles, circles, etc.) with numbers written on it. Counting trees are usually made of plywood, but it is possible for teachers to make them themselves with various materials, including boards, cardboard, cardboard, styrofoam (cork), flannel cloth and others. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that cognitive development in Group A children at Cinere Depok Kindergarten can be improved using arithmetic tree media. The results of the increase in cognitive development before the action until Cycle I experienced an increase, in pre-action the average ability to count children reached 41.56% and increased in Cycle I by 63.74% and Cycle II increased to 86.04%. This research was conducted in two cycles with three meetings in each cycle carried out with a duration of approximately 60 minutes during core activities. The learning steps using arithmetic tree media are as follows; The teacher prepares students; The teacher introduces and explains the arithmetic tree media to children; The teacher divides the children into groups, each group consists of 5 children; The teacher distributes 1 picture card to each child, but in Cycle II each group gets 5 picture cards so that 1 child gets 1 picture card; Children pair the picture cards and count the cards in order and correctly starting from 1-10; and Children are given the opportunity to advance in front of the class to play using the arithmetic tree media.

Keywords : Counting Tree, Cognition Development, Picture Card

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Usia Dini yang berada pada jalur pendidikan formal. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini

merupakan upaya pembinaan yang ditunjuk kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Diselenggarakan pada jalur formal, non formal maupun informal. Berdasarkan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi ada lima pengembangan yang perlu diperhatikan oleh Pendidik PAUD yaitu, perkembangan agama moral atau nilai, kemampuan perkembangan berbahasa, kognitif, psikomotorik, seni, social emosional, pengembangan kognitif adalah kecerdasan atau berfikir dan mengamati tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif didalam kelompok A kita dapat melihat indikator menurut kurikulum PAUD di antaranya: anak dapat mengenal bilangan 1-10, membilang dan menyebut urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda, menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda pentingnya mengenal bilangan agar anak lebih memahami dalam kegiatan berhitung.

Guru dapat menggunakan berbagai media, karna dengan media dapat menarik minat anak untuk mengenal bilangan, dan media juga mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, salah satu media yang digunakan adalah pohon hitung, pohon adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak, melalui media permainan edukatif untuk kelompok Pendidikan Anak Usia Dini, bagian-bagian dari media pohon hitung itu terdiri dari batang, ranting, buah dan daun. Ranting bertujuan untuk menggantungkan buah dan daun, pohon hitung juga dipakai untuk mengelompokkan benda missal mengelompokkan daun dan buah”, pohon hitung ini aman digunakan oleh anak karena bahannya yang aman sesuai dengan syarat media pembelajaran kognitif anak, yaitu menarik, tumpul bentuknya, ukurannya sesuai dengan anak dan tidak membahayakan. Pengembangan kognitif merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika, anak mengembangkan pengertian matematika melalui penggunaan materi yang telah dikenalnya yaitu air, pasir unit balok dan alat bantu untuk menghitung bukan hanya melalui pertanyaan yang diajukan guru atau dari buku yang telah dikerjakannya.

Anggapan dalam diri sebagian guru bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bermain bukan bagian dari belajar, serta penggunaan media hanya menghabiskan waktu dan tenaga saja yang tidak akan menambah pengetahuan dan pengenalan anak pada perkembangan kognitif anak dan cara penyampaianya masih melalui verbal penjelasan langsung tanpa memperhatikan unsure bermain bahkan tanpa demonstrasi penggunaan media” sedangkan dengan bantuan media pohon hitung Guru dapat mempermudah pembelajaran berhitung dan dapat membuat anak berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda, gambar atau angka yang terdapat di sekitar.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Geanlach dan Ely (2014:151) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketika bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Namun perlu diingat bahwa peran media tidak tidak akan terlihat bila penggunaan tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran.

Briggs (dalam Sadiman, 2009:6) menyatakan bahwa “Media pendidikan adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.” Gagne (dalam Sadiman, 2009: 3) juga menyebutkan “Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”

Menurut Tresnawati (2013:19) “Media pohon hitung merupakan suatu media yang jenisnya visual.” Media pohon hitung adalah mainan edukasi untuk melatih kemampuan kognitif anak.

Adapun manfaat dari pohon hitung adalah untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka.

Pohon berhitung atau pohon hitung adalah alat peraga pembelajaran yang merupakan alat untuk belajar angka yang disajikan dalam bentuk pohon dengan buah atau bentuk-bentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain) yang bertuliskan angka-angka. Pohon berhitung biasanya terbuat dari triplek, namun tidak menutup kemungkinan guru dapat membuatnya sendiri dengan berbagai aneka bahan, di antaranya dengan papan, kardus bekas, karton, sterofom (gabus), kain flannel dan lain-lain.

Pohon berhitung dapat dibuat dengan aneka warna, ukuran dan bentuk yang menarik, sehingga anak bisa mempraktekkan langsung dengan cara menempel atau menggantungkan bilangan atau gambar pada pohon berhitung dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan dengan mudah dicapai.

Belajar mengenal angka atau lambang bilangan bisa dilakukan anak dengan cara membilang benda, misalnya buah-buahan, namun cara anak membilang tentu saja berbeda dengan cara orang dewasa, kemampuannya hanya pada membilang satu persatu benda yang akan dihitung sesuai dengan jumlahnya, misalnya, satu apel, dua apel, tiga apel dan seterusnya.

Semakin dekat pengalaman belajar menyerupai di mana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut. Benda asli dan benda tiruan mempunyai kegunaan yang unik. Ada banyak cara di mana keikut-sertaan siswa dapat didorong dengan benda tersebut. Ketika proteksi yang aman dibutuhkan, pengalaman yang disimulasi akan didapat melalui penggunaan model yang lebih kecil. Ketika keahlian khusus dibutuhkan untuk pengoperasian atau penggunaan benda asli, sebuah peragaan menjadi penting.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pohon hitung adalah media pembelajaran atau permainan edukasi yang dapat digunakan untuk melatih berhitung anak-anak di taman kanak-kanak yang bertujuan agar dapat menunjukkan banyaknya benda atau peristiwa saat dihitung terkait dengan angka dan bilangan. Adapun kemampuan membilang dimulai dari menyebutkan satu persatu angka dalam bilangan sampai dengan membedakan jumlah dengan menggunakan media pohon berhitung. Sehingga anak akan berinteraksi secara langsung dengan media yang telah disediakan, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Kegiatan membilang dengan menggunakan media pohon berhitung akan mampu menarik perhatian anak, guru maupun mendemonstrasikan bagaimana cara membilang dengan menggunakan pohon berhitung, dan anak mampu mempraktekannya di depan kelas. Proses kegiatan ini tidak monoton, dan tidak membosankan. Sehingga guru akan dengan mudah dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media dan metode serta kreativitas yang dimiliki dalam mengembangkannya.

Manfaat bermain pohon hitung menurut Tresnawati (2013:19) yaitu untuk melatih kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka. Sedangkan secara khusus media pohon hitung digunakan dengan tujuan

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat anak untuk belajar
- 2) Mampu mengurutkan angka atau lambang bilangan 1-10
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan anak
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pohon hitung yaitu dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka.

- 1) Guru menyediakan alat peraga yang akan digunakan
- 2) Guru memperkenalkan permainan mengenal angka, warna buah melalui pohon hitung kepada anak-anak dengan menggunakan media tanya jawab
- 3) Guru menjelaskan cara menggunakan alat tersebut kepada anak dengan cara memperagakannya serta menetapkan aturan bermain adapun cara memainkannya adalah anak disuruh mengambil angka dan menggantungkannya dipohon tersebut, kemudian anak mengambil buah sebanyak angka yang diambilnya tadi kemudian menggantungkannya pada pohon hitung tersebut, kemudian menyebutkan nama buah yang diambilnya.

Menurut Hasnida (2014:61) “Perkembangan (development) secara khusus diartikan sebagai perubahan-perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menyangkut aspek mental psikologis manusia, seperti perubahan-perubahan yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, kemampuan, sifat sosial, moral, keyakinan agama, kecerdasan dan lain-lain.” Sehingga dengan perkembangan tersebut si anak akan semakin bertambah banyak pengetahuan dan kemampuannya, semakin baik sifat sosial, moral dan keyakinan agamanya.

Ahmad Susanto (2011: 48) menyatakan bahwa “Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.” Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir.

Aspek perkembangan kognitif merupakan kemampuan seorang anak untuk aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia. Aspek ini diawali dengan perkembangan dengan kemampuan mengamati, melihat hubungan, dan memecahkan masalah sederhana, kemudian berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit.

Husdarta dan Nurlan (2010: 169) berpendapat bahwa “Perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.” Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Menurut Ahmad Susanto (2011: 59- 60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

- 1) Faktor hereditas/ keturunan
Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat yang bernama Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Faktor lingkungan
Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa.
- 3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan yang di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

5) Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan.

6) Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga dapat memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.

Hasil Penelitian yang Relevan

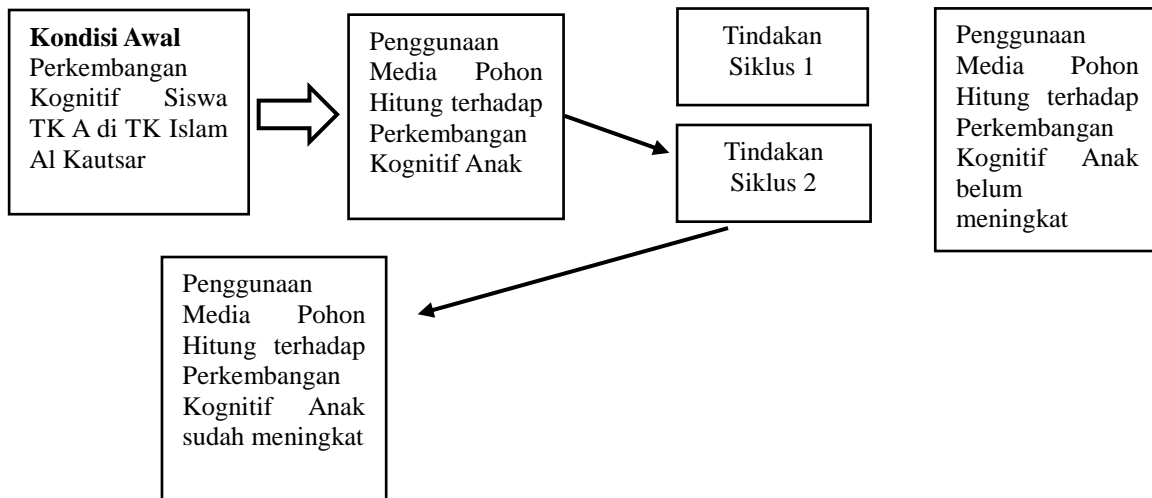
Anak Agung Ayu Ratih Margitha Wati, Ketut Pudjawan, Didith Pramunditya Ambara (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon Hitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B1.” Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dengan melalui metode pemberian tugas berbantuan media pohon hitung .

Hariyatin (2019) yang berjudul “Peningkatan Penggunaan Media Pohon Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TKN Sukorejo”. Penelitian ini dilakukan di TKN Sukorejo dengan desain penelitian yang digunakan adalah model tindakan kelas (TOD) model Kemiss dan Mc Taggart. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tree count dalam kegiatan pembelajaran mengacu pada angka 1-20, angka dan simbol yang disebutkan penambahan dan pengurangan pasangan dengan objek yang ditunjukkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, dokumentasi hasil pembelajaran anak serta hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di beberapa Taman Kanak-kanak di Cinere Depok ditemukan masalah terkait perkembangan kognitif anak pengenalan konsep bilangan, pengenalan anak terhadap konsep bilangan masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda serta sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda. Untuk meningkatkan minat anak terhadap perkembangan kognitif dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak untuk itu di gunakan media pohon hitung. Hal tersebut karena dengan menggunakan media pohon hitung dapat melatih anak untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, media pohon hitung akan sangat mudah dilakukan oleh guru terhadap perkembangan kognitif anak karena bahan yang digunakan cukup aman untuk anak. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENGUNAAN MEDIA POHON HITUNG TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN STUDI KASUS CINERE DEPOK”

2. METODOLOGI PENELITIAN

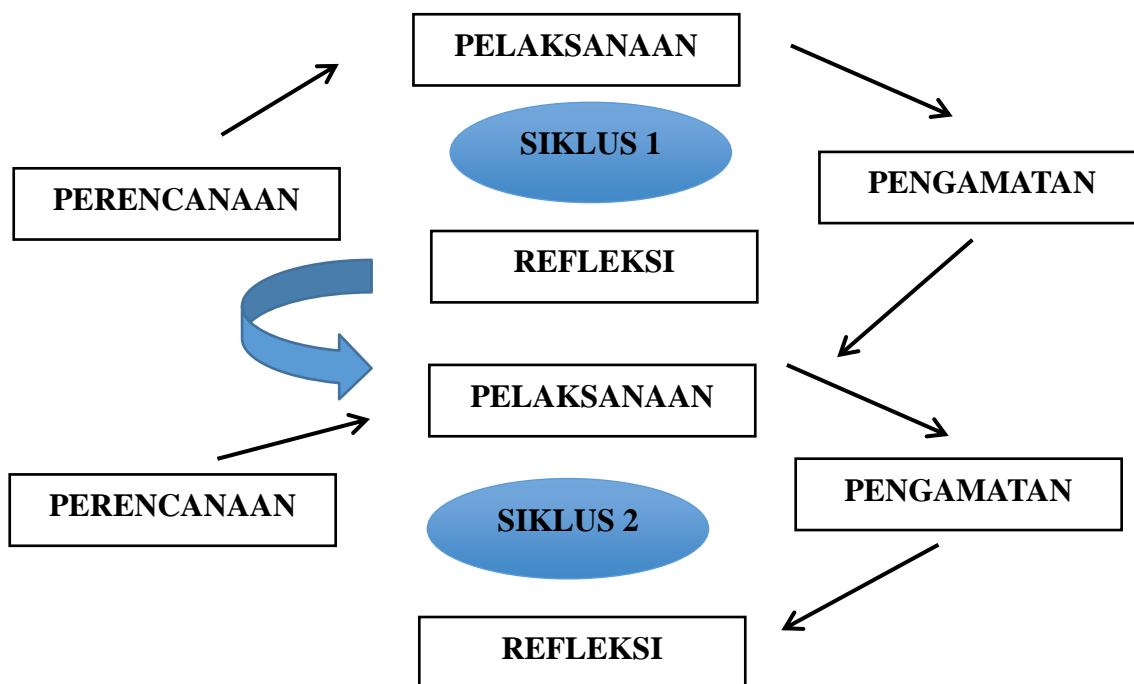
Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas dalam latar belakang dan rumusan masalah yang disajikan dalam indentifikasi masalah tersebut, maka kerangka pemikiran penelitian ini yaitu



Gambar 1
Kerangka Berpikir

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al Kautsar Cinere Depok. Penelitian tindakan kelas ini adalah suatu penyelidikan atau kajian secara sistematis dan terencana yang dilakukan oleh peneliti atau guru untuk memperbaiki pembelajaran di kelasnya atau perubahan dan mempelajari akibat yang ditimbulkan.

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin.



Gambar 2
Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini mengikuti alur siklus. Berikut adalah penjelasannya.

a. Pra siklus

Penelitian ini diawali dengan meminta izin kepada pihak sekolah TK Islam Al Kautsar sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Langkah selanjutnya yaitu melakukan observasi pada anak usia 4-5 tahun untuk mengetahui perkembangan kognitif anak, metode pembelajaran apa yang pernah diterapkan pada saat pembelajaran berhitung. Kegiatan selanjutnya setelah proses pembelajaran di kelas yaitu wawancara dengan guru kelompok A dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan kognitif anak, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data sekolah, guru, nama siswa dan nilai perkembangan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10, membilang dengan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10, memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Siswa yang mendapatkan nilai mulai berkembang dalam berhitung pada kelompok A yaitu 10 anak. Hasil ini masih jauh dari harapan sekolah.

b. Siklus 1

Berdasarkan pengamatan awal pada pra siklus, hasil yang didapatkan adalah rendahnya perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan, membilang, menunjuk dan memasang bilangan kelompok A TK Islam Al Kautsar, sehingga diterapkan siklus 1, penerapan siklus 1 bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media pohon hitung. Langkah-langkah dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan yaitu

1) Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan tindakan adalah

- a) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar penilaian anak.
- b) Persiapan pembelajaran kegiatan berhitung beserta media
- c) Membuat instrument penilaian untuk persiapan penelitian tindakan kelas
- d) Lembar observasi terhadap guru dan anak, pedoman wawancara terhadap guru
- e) Pembuatan alat peraga kartu angka dan pohon hitung.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini, ditunjukkan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dibuat oleh guru, Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan adalah

a) Kegiatan pendahuluan

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- (2) Guru dan anak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran
- (3) Guru mengabsen anak
- (4) Guru bernyanyi bersama anak
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada anak

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menjelaskan dan tanya jawab dengan anak tentang materi hari ini
- (2) Guru mengkondisikan anak dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi
- (3) Guru mengenalkan angka 1-10 kepada anak
- (4) Guru meminta anak membilang angka 1-10
- (5) Guru mengajak anak mengurutkan dan memasang angka sesuai urutan buah yang sudah bertuliskan angka pada pohon
- (6) Kemudian guru memberi tebakan diantara buah 1 dan buah 2 dan memberi tugas anak untuk menghitung dan mengurutkan angka 1-10

(7) Guru memberikan contoh kepada anak cara memasang satu persatu sesuai angkanya.

c) Kegiatan penutup

(1) Guru mengevaluasi tentang materi kegiatan pada hari ini

(2) Guru mengajak anak untuk benyanyi, berdoa sebelum pembelajaran selesai

(3) Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran selesai

3) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama-sama dengan pelaksanaan tindakan, peneliti dibantu oleh 2 pengamat (guru dan asisten guru). Pengamatan dilakukan untuk memperoleh gambaran kegiatan anak dan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga diketahui kekekuran dan kendala yang muncul dalam pelaksanaan tindakan.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan yang disertai observasi, dan refleksi dapat diketahui kelemahan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus 2. Tindakan siklus 2 dilakukan bila siklus 1 belum terjadi peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di beberpa TK yang terletak di Kelurahan Cinere, Kecamatan Cinere, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. Hasil penelitian menunjukkan secara umum tingkat perkembangan kognitif di TK Islam Al Kautsar Cinere Depok. Penelitian ini dilakukan pada 20 anak Kelompok A di TK Islam Al Kautsar Cinere Depok yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Di kelompok A pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pohon hitung. Peneliti mendapatkan data hasil penelitian yang meliputi : hasil analisis uji validitas dan reliabilitas. Data Hasil Pengukuran Uji Coba Instrumen Peneliti melakukan uji coba instrument kepada anak kelompok TK Islam AL Kautsar Cinere Depok pada 20 Januari 2020.

Kriteria pengambilan keputusan dalam menentukan valid atau tidaknya satu soal yaitu nilai r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan, selanjutnya dikonsultasikan dengan r tabel product moment, kriterianya adalah jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ dengan taraf kesalahan (signifikasi) 5%, maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid dan sebaliknya jika ternyata $r_{xy} \leq r_{tabel}$, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid (invalid) (Sugiyono, 2011:134). Untuk taraf signifikan (α) 5% didapat nilai $r_{tabel} = 0,444$. Uji validitas dilakukan kepada 15 anak. Berikut tabel hasil uji validitas

Tabel 1
Analisis Validitas Item Soal

No	Uji Validitas		Keterangan
	r tabel	r hitung	
1	0,514	0,985	Valid
2	0,514	0,949	Valid
3	0,514	0,978	Valid

4	0,514	0,987	Valid
---	-------	-------	-------

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

Peneliti melakukan pengambilan skor Pratindakan dan wawancara terhadap perkembangan kognitif melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media pohon hitung. Pratindakan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam membilang sebelum diberikan tindakan. Pihak yang melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah guru, sedangkan yang melakukan pengamatan adalah peneliti. Guru dan peneliti melaksanakan kegiatan Pratindakan pada hari Senin, 27 Januari 2020. Kegiatan Pratindakan ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Pelaksanaan kegiatan Pratindakan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media pohon hitung, yaitu menerangkan cara bermain pohon hitung secara lengkap dan jelas. Kemudian anak diajak anak untuk mengurutkan lambang bilangan 1-10, membilang dengan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10, memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.

Hasil yang diperoleh menunjukkan kemampuan anak dalam membilang masih belum berkembang dengan baik. Rata-rata kelas perkembangan kognitif anak Pratindakan hanya sebesar 41,56%. Keadaan tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak Pratindakan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Data Hasil Observasi Pratindakan Kemampuan Membilang Perkembangan kognitif

No	Perkembangan Kognitif	Skor Keseluruhan	Presentase (%)	Kriteria
1	Mengurutkan lambang bilangan 1-10	33	41,25%	Baik
2	Membilang dengan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10	37	46,25%	Baik
3	Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10	31	38,75%	Baik
4	Memasang lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	32	40%	Baik
Rata-rata ketercapaian anak			41,56%	Baik
Indikator keberhasilan			75%	

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2020

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari kegiatan Pratindakan rata-rata kelas kemampuan membilang pada anak Kelompok A di TK masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari data perkembangan kognitif anak, yaitu pertama kemampuan anak dalam Mengurutkan lambang bilangan 1-10 memperoleh persentase rata-rata kelas sebesar 41,25 % yang termasuk dalam kriteria cukup. Kedua, kemampuan anak dalam membilang dengan

benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10 memperoleh persentase rata-rata kelas sebesar 46,25% yang termasuk dalam kriteria cukup. Ketiga, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 memperoleh memperoleh persentase rata-rata kelas sebesar 38,75% yang termasuk dalam kriteria cukup. Keempat, Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 memperoleh memperoleh persentase rata-rata kelas sebesar 40% yang termasuk dalam kriteria cukup. Perolehan rata-rata kemampuan membilang secara keseluruhan 1-10 memperoleh rata-rata sebesar 41,56%. Adapun data hasil observasi kemampuan membilang pada Pratindakan dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3
Rekapitulasi Penggunaan Media Pohon Hitung dengan Perkembangan Kognitif pada Tahap Pra Tindakan dan Siklus I dan Siklus II

Indikator	Pratin dakan (%)	Kriteri a	Siklus 1 (%)	Kriteri ia	Siklus II (%)	Kriteria
Mengurutkan lambang bilangan 1-10	41,25%	Cukup	62,91%	Baik	83,33%	Sangat Baik
Membilang dengan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10	46,25%	Cukup	68,75%	Baik	87,5%	Sangat Baik
Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10	38,75%	Cukup	61,66%	Baik	87,5%	Sangat Baik
Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	40%	Cukup	61,66%	Baik	85,83%	Sangat Baik
Rata-rata	41,56%	Cukup	63,74%	Baik	86,04	Sangat Baik

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2020

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat terlihat bahwa perkembangan kognitif dalam pelaksanaan tindakan Siklus I yang dilaksanakan tiga kali pertemuan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata perkembangan kognitif anak memperoleh persentase 63,74%. Berdasarkan Tabel 4.6 dapat terlihat juga bahwa perkembangan kognitif anak dalam pelaksanaan tindakan Siklus II yang dilaksanakan tiga kali pertemuan juga mengalami peningkatan yang sangat baik . Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kemampuan perkembangan kognitif anak memperoleh peesentase ratas-rata kelas sebesar 86,04%. Presentase rata-rata perkembangan kognitif anak secara keseluruhan dari setiap tindakan mengalami peningkatan sesuai dengan kriteria keberhasilan. Hal itu dapat dilihat dengan persentase yang diperlihatkan pada Pratindakan rata-rata kemampuan membilang anak memperoleh persentase 41,56% dan meningkat pada Siklus I menjadi 63,74% dan kemudian meningkat kembali pada Siklus II menjadi 86,04%. Berdasarkan kriteria keberhasilan perkembangan kognitif anak ada Siklus kedua mangalami peningkatan sesuai dengan kriteria yang diinginkan yaitu >75% dengan hasil ahkir rata-rata 86,04%.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua Siklus. Pada setiap Siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap Siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi checklist. Hasil dari data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif yang terjadi pada anak.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan perkembangan kognitif anak menggunakan media pohon hitung pada anak Kelompok A2 di TK Islam Al Kautsar Cinere Depok. Perkembangan kognitif pada anak yang masih kurang disebabkan karena beberapa hal, yaitu pengenalan anak terhadap konsep bilangan masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda serta sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda. Selain itu stimulasi yang selama ini dilakukan oleh guru belum mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak.

Pada pratindakan ini ada empat anak yang sama sekali hanya mampu menyebutkan tiga nama bilangan pada tiap indikator perkembangan kognitif. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya media yang menarik yang sebelumnya diberikan guru, sehingga ketika anak diajak bermain menggunakan media anak akan mengalami kesulitan dan kebingungan hal tersebut sesuai dengan pendapat Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008: 34) yang mengungkapkan bahwa anak yang memperoleh informasi baru akan memasukkannya ke dalam skema dan akan memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan. Berdasarkan dengan hasil perkembangan kognitif anak pada Pratindakan, perkembangan kognitif anak dari pratindakan masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu peneliti menggunakan pohon hitung sebagai media yang baru dan belum pernah digunakan. Penggunaan media pohon hitung yang dikemas dan dimainkan dengan menarik dan menyenangkan serta mengharuskan anak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran akan dapat menarik perhatian anak. Anak akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Serta media pohon hitung yang digunakan dalam penelitian ini dikemas dengan permainan yang menarik dan dalam kegiatan bermain ternyata mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak yang terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan anak mulai dari Pratindakan dengan persentase 41,56% dan meningkat lagi pada Siklus I 63,74% dan akhirnya mencapai kriteria keberhasilan pada Siklus II dengan persentase 86,04%. Hal itu sesuai dengan pendapat Anggani Sudono (2000:2-3) yang mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan alat permainan, yang disebut dengan bermain akan memberikan kesenangan dan mampu membangkitkan imajinasi anak.

Beberapa temuan ditemukan pada penelitian yang dilakukan peneliti. Berdasarkan data yang diambil beberapa anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan mengakibatkan perkembangan kognitif anak kurang berkembang dengan baik. Hal itu terlihat pada Tristan dan Prigel, anak masih kesulitan dalam mengurutkan bilangan 1-10, membilang bilangan 1-10 yang diberikan oleh guru. Beberapa anak kurang mampu maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Faktor yang mengakibatkan anak kesulitan dalam membilang khususnya dalam hal adaptasi, sesuai dengan pendapat Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008:34-35) bahwa anak akan menyesuaikan diri dengan informasi yang diperoleh. Faktor ini juga menjadi faktor untuk beberapa anak yang belum mampu membilang dengan urut dan benar, yaitu karena faktor adaptasi. Mereka belum terbiasa dengan pembelajaran baru menggunakan media pohon hitung.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak Kelompok A di TK Cinere Depok dapat ditingkatkan menggunakan media pohon hitung. Hasil peningkatan perkembangan kognitif sebelum tindakan sampai Siklus I mengalami peningkatan, pada pra tindakan rata-rata kemampuan membilang anak mencapai 41,56% dan meningkat pada Siklus I sebesar 63,74% dan Siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,04%.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua Siklus dengan tiga kali pertemuan di setiap Siklusnya yang dilakukan dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit saat kegiatan inti. Langkah pembelajaran menggunakan media pohon hitung adalah sebagai berikut; (1) Guru menyiapkan peserta didik; (2) Guru mengenalkan dan menjelaskan media pohon hitung pada anak; (3) Guru membagi anak dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anak; (4) Guru membagi 1 kartu bergambar pada setiap anak, tetapi pada Siklus II setiap kelompok mendapatkan 5 kartu bergambar sehingga 1 anak memperoleh 1 kartu bergambar; (5) Anak memasang kartu bergambar dan membilang kartu tersebut secara urut dan benar mulai dari 1-10; serta (6) Anak diberi kesempatan maju di depan kelas untuk bermain menggunakan media pohon hitung.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasnida. (2014). *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Husdarta dan Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mudjito AK. (2007a). *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Sudarna. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Perpustakaan Nasional RI: Genius publisher.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Yoni, Acep. (2010). *Menyusun penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta: Dep Diknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.

Skripsi:

Tresnawati. 2013. Penerapan Metode Pemberian Tugas Dengan Media pohon Hitung Untuk meningkatkan kemampuan kognitif Anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 Di TK Widya Suta Kerti Sulanyah. Skripsi. Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha, Singaraja

Jurnal:

Anak Agung, dkk. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Pohon Hitung untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B1.. Singraja. Vol.3:No.1.

Hariyatin. (2019). Peningkatan Penggunaan Media Pohon Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TKN Sukorejo. Blitar.Vol 3 No. 4

Novitasari, dkk. (2017). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Bilangan Pohon Bergambar di Taman Kanak-Kanak Al Kautsar Pontianak Selatan. Pontianak..

Ninik Novitasari. (2011).Penggunaan media pohon hitung untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK PKK 1 Ngadirejo.
<http://library.um.ac.id/ptk/index/index.php?mod=detail&id=52882>