

**PENGENALAN KONSEP BILANGAN 1-20 DENGAN PERMAINAN  
POHON HITUNG PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SITI  
MASSITA 1 DESA PASSI 1 KECAMATAN PASSI BARAT  
KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW**

**JURNAL**

**Oleh :**

**DEWISANTRI KOBANDAHA  
NIM : 153 410 011**



**UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**2015**

**PENGESAHAN JURNAL**

**Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung  
Pada Anak Kelompok B di TK Siti Massita I Desa Passi I  
Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow**

Oleh

**DEWISANTRI KOBANDAHA  
NIM. 153 410 011**

**Pembimbing I**



**Dra. Samsiar Rivai, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19590218 198603 2001**

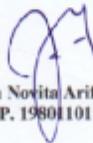
**Pembimbing II**



**Irvia Novita Arifin, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19801101 200912 2001**

Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan**



**Irvia Novita Arifin, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19801101 200912 2001**

**Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung  
Pada Anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1  
Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow**

Oleh :

**DEWISANTRI KOBANDAHA**

**Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Negeri Gorontalo**

**Samsiar Rivai, Irvin Novita Arifin**

**ABSTRAK**

**Dewisantri Kobandaha**, NIM. 153410011. 2015. Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B Di TK Sitti Masita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing 1 Dra, Samsiar Rivai, S.Pd, M.Pd, dan pembimbing II Irvin Novita Arifin S.Pd, M.Pd. Permasalahan kegiatan pembelajaran, menggunakan pohon hitung belum optimal dilakukan disekolah, Rumusan Masalah dalam penelitian ini yakni: Bagaimanakah pengenalan konsep angka 1-20 pada kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengenalan pohon hitung pada anak kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow. Metode digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hasil penelitian Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B Di TK Sitti Masita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow meliputi indikator menyebut urutan bilangan, menunjuk benda, membuat urutan bilangan, menghubungkan gambar bilangan dengan benda, membedakan kumpulan benda yang sama, tidak sama, banyak sedikit. Kesimpulan pengenalan bilangan sudah baik, kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan hitungan bersama-sama menggunakan jari tangan, untuk membantu menggunakan pohon hitung agar anak mudah mengingat, dan anak-anak sangat antusias melakukan kegiatan, sebab media yang digunakan menarik perhatian anak, anak tidak merasa bosan, dan anak-anak diberi kesempatan menunjuk bilangan, anak diberi reward dan motivasi, serta bantuan orang tua dirumah untuk mengulang kembali apa yang diajarkan guru, akan membantu anak.

Kata Kunci : Konsep Bilangan, Permainan Pohon Hitung

Usia anak Taman Kanak-kanak yang berkisar di bawah 6 tahun adalah usia pertumbuhan dan usia bermain. Artinya anatomi tubuh anak, misalnya jaringan saraf dan otaknya masih dalam tahap pembentukan untuk menuju kesempurnaan permanen, dan merupakan fase bermain sebagai bagian pengenalan dan pembelajaran terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, mengajarkan matematika kepada anak di bawah 6 tahun memerlukan metode khusus yang sesuai dengan fase perkembangannya. Tujuannya agar matematika lebih mudah bagi orangtua dan pengajar, dan mudah dipahami anak.

Pengenalan konsep bilangan yang diajarkan di sekolah maupun di taman kanak-kanak (TK) dan merupakan salah satu pondasi dari kemampuan sains dan teknologi. Pemahaman terhadap bilangan sejak dini dapat membentuk kemampuan bernalar pada diri anak yang tercermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, memiliki sifat obyektif, jujur, disiplin dalam memecahkan permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dari kemampuan yang bersifat keahlian sampai pada pemahaman yang bersifat apresiasi akan berhasil mengembangkan kemampuan sains dan teknologi yang cukup tinggi.

Sehubungan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak, kemampuan dalam mengenal konsep bilangan 1-20 merupakan salah satu konsep dasar dalam menghitung. Pada awalnya anak memang harus diperkenalkan satu-persatu bilangan dasar. Pemahaman terhadap bilangan dasar ini dapat diajarkan pada anak dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya di rumah dan di lingkungan kelompok bermain. Melalui media batu, acungan jari, bilahan kayu ataupun nyanyian dari guru anak dilatih untuk menghitung benda-benda yang ada disekitarnya. Pengalaman-pengalaman tersebut relatif membantu guru dalam memberikan penjelasan konsep angka ataupun angka-angka dasar yang dipelajari oleh anak. Anak akan mampu untuk menghitung benda tersebut, namun mereka hanya menghafal tanpa mengetahui berapa banyak benda tersebut. Menurut Einon dan Dorothy (2005:46) belajar menghitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka.

Pohon hitung merupakan salah satu contoh media yang dinilai tepat digunakan dalam pengenalan konsep bilangan, pohon hitung merupakan salah satu media untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk menyerupai pohon yang di

gantung dengan buah-buahan dan daun. Dengan penggunaan media ini anak betul-betul akan memahami konsep bilangan dan notasi bilangan.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Berdasarkan latar belakang penelitian maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow? Tujuan Penelitian Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Manfaat Penelitian Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu: Manfaat Teoritis, Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan tentang penggunaan pohon hitung dalam pengenalan konsep bilangan 1-20. Manfaat Praktis : a. Bagi anak : dapat memberikan pengetahuan pada anak dalam konsep bilangan, b. Guru : Menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran c. Peneliti : Menambah keterampilan bagi peneliti dalam pengembangan pohon hitung dalam proses pembelajaran. d. Sekolah : Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

### **1. Pengertian Konsep**

Menurut Soedjadi (Lepank, 2012), pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. pengertian konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa). Menurut Singarimbun dan Effendi (2009) pengertian konsep adalah generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu, sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama.” Konsep merupakan suatu kesatuan pengertian tentang suatu hal atau persoalan yang dirumuskan. Dalam merumuskan kita harus dapat menjelaskannya sesuai dengan maksud kita memakainya.

### **2. Pengetian Bilangan**

Bilangan merupakan suatu konsep dalam matematika yang digunakan untuk menyatakan nilai suatu satuan. Untuk menyatakan nilai satuan tersebut, digunakanlah lambang bilangan berbentuk tulisan yang disebut angka (yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9). Angka-angka ini tidak memiliki nilai satuan apapun (berbeda dengan bilangan, yang telah memiliki nilai satuan). (Gari 2012).

### **3. Pengertian Konsep Bilangan**

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Bilangan, salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Terdapat dalam kurikulum 2010 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: membilang banyak benda 1 sampai 20, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 20, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan pada benda-benda) sampai 20, membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis).

Permainan konsep bilangan merupakan bagian dari matematika. Hal ini diperlukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan Sekolah Dasar. Permainan konsep bilangan melatih anak untuk:

Bekerja sendiri, Tabah, Percaya diri, Tidak putus asa, Pantang menyerah

### **4. Ruang Lingkup Pengenalan Konsep Bilangan**

Dalam PERMEN 58 tahun 2009 kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B adalah sebagai berikut: (a) menyebut urutan membilang 1-20, (b) menunjuk benda 1-20, (c)

membuat urutan bilangan 1-20, (d) menghubungkan gambar bilangan dengan benda (e) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Pada usia 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui pancaindra. Masa peka ini memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Menurut Harlock, berpendapat bahwa untuk membuat anak kecil mengerti agama, konsep agama harus diajarkan dalam bahasa sehari-hari. Dengan demikian konsep menjadi konkret dan realistik.

## **5. Permainanan Pohon Hitung**

### **a. Pengertian Permainan**

Menurut Berlyne (dalam Santrock, 2007:217), mengembangkan permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki. Dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau tidak biasa. Permainan adalah alat dimana anak-anak dapat menggali dan mencari informasi baru dengan aman sesuatu yang mungkin tidak mereka lakukan di luar permainan. Sedangkan menurut Vygotsky (dalam Santrock, 2007:217), percaya bahwa permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif. terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah alat dimana anak dapat mencari informasi baru. Dan permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan dan sangat baik untuk semua aspek perkembangan anak.

Parten (dalam Santrock 2007:217) mengajukan tipe-tipe permainan berikut:

- a. *Unoccupied play* bukanlah permainan seperti yang umum kita pahami. Si anak mungkin berdiri di suatu tempat atau melakukan gerakan acak yang nampaknya tidak memiliki tujuan.
- b. *Solitary play* terjadi ketika anak bermain sendiri dan mandiri dari orang lain. Si anak terlihat asik dengan aktivitasnya dan tidak terlalu memedulikan hal lain yang terjadi. Anak-anak usia 2 dan 3 tahun lebih sering terlibat dalam *solitary play* dibanding siswa *preschool* yang lebih tua.
- c. *Onlooker play* terjadi ketika si anak memerhatikan anak-anak lain bermain. Si anak mungkin berbicara dengan anak lain dan bertanya namun tidak ikut bermain. Minat aktif si anak pada permainan anak lain membedakan *onlooker play* dari *unoccupied*
- d. *Parallel play* terjadi ketika si anak bermain terpisah dari anak-anak lain tetapi dengan mainan yang sama dengan yang dimainkan anak lain dan dengan cara yang meniru permainan anak lain. Semakin tua usia anak, semakin jarang mereka melakukan jenis permainan.
- e. *Associative play* melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Dalam tipe permainan ini, anakanak kelihatan lebih tertarik pada satu sama lain dibanding pada permainan yang mereka mainkan.
- f. *Cooperative play* terdiri dari interaksi sosial dalam satu kelompok dibarengi dengan adanya perasaan identitas kelompok dan aktivitas terorganisir. Permainan formal anak-anak, kompetisi dengan sasaran kemenangan, dan kelompok-kelompok yang dibentuk oleh guru untuk melakukan hal tertentu bersama-sama.

#### **b. Pengertian Pohon Hitung**

Pohon hitung adalah "media yang dibuat dari batang kayu bekas dan dibentuk menyerupai pohon dan digantung berbagai macam bentuk buah dan daun sesuai dengan keinginan guru, di pohon tersebut akan di taruh benda-benda yang akan dihitung oleh anak. Pohon hitung adalah permainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi untuk yang dirancang untuk anak Taman Kanak-Kanak. Media pohon hitung adalah sebagai alat untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk menyerupai pohon yang di gantung dengan buah-buahan dan daun. Dengan alat ini anak betul-betul akan memahami tentang konsep bilangan dan notasi/lambang bilangan. Selanjutnya mereka akan menghitung benda-benda

tersebut dan guru menunjuk anak untuk menyebutkan dan mencari lambang bilangan yang diperintahkan guru.

Penggunaan pohon hitung dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menanamkan konsep bilangan kepada anak, dan bermanfaat bagi anak untuk memudahkan memahami konsep dari materi pelajaran yang dipelajari. Di samping itu pohon hitung merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan penalaran anak.

## **5. Karakteristik Anak Kelompok B**

Perkembangan anak sejak kecil akan berpengaruh pada ketika anak tersebut dewasa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri anak.

Menurut Yusuf & Sugandi (2011: 48). Karakteristik-karakteristik anak usia dini, yakni :

- a. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing
- b. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- c. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal yang baru
- f. Spontan, yaitu perilaku yang di tampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

- g. Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak saja senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- h. Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menagis dan marah bila kenginannya tidak terpenuhi kecenderungan perilaku anak seperti ini terkait dengan sifat egosentris yang masih kuat, sifat spontanitas yang masih tinggi serta rasa empatinya yang masih relative terbatas.
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan. Ia kadang-kadang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.
- j. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan. Ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan Sesuatu dalam jangka waktu yang lama.
- k. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingka laku pada dirinya. Ia senang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktikan berbagai kemampuan dan keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru.
- l. Semakin menunjukkan minat terhadap teman. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman social, anak semakin berminat terhadap orang lain. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lin.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiono (2009:8) Penelitian Kualitatif di sebut juga metode penelitian naturalistik karena penelitiannya di lakukan pasa kondisi yang alamiah (*natural setting*). Dengan menggunakan pendekatan deskritif. Pemilihan jenis dan pendekatan ini dilakukan untuk menjaga objektivitas dalam penelitian. Sedangkan sumber data yang di wawancarai yaitu pimpinan TK dan guru kelompok B sebanyak 2 orang. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ditempuh melalui langkah-langkah, yaitu: Obsevasi, wawancara dan dokumentasi.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru kelompok B di peroleh gambaran Dari hasil pengamatan pada kegiatan observasi pertama – tama guru memulai dengan doa dengan cara bersama-sama. Setelah itu guru meminta anak memperhatikan permainan pohon hitung yang ada di depan sambil memperkenalkan konsep bilangan 1-20. Setelah itu guru mengajak anak untuk menyebutkan konsep bilangan 1-20 secara bersama-sama sampai tiga kali. Saat menyebutkan konsep bilangan 1-20 secara bersama-sama anak sangat antusias menyebutkan bilangan 1-20. Setelah itu, guru meminta anak untuk menunjuk bilangan yang ada pada pohon hitung. Tapi sebelum guru menunjuk anak satu persatu guru menyampaikan kepada anak bahwa siapa yang dapat menunjuk salah satu bilangan dengan benar maka akan diberikan reword. Setiap anak diminta untuk menunjuk bilangan. Setelah semua anak sudah menunjuk bilangan di depan, guru kembali meminta anak untuk menyebutkan bilangan bersama-sama.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini mendeskripsikan tentang Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow. Dengan indikator : menyebutkan urutan bilangan 1-20, menunjuk benda 1-20, membuat urutan bilangan 1-20, menghubungkan gambar bilangan dengan benda, membedakan kumpulan benda yang sama, tidak sama, banyak sedikit.

### **a. Menyebut urutan bilangan 1-20**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dalam menyebut urutan bilangan 1-20 dilakukan secara bersama-sama dengan menggunakan jari tangan setelah itu secara individu, untuk mengetahui anak yang tidak mampu. Kemudian digunakan pohon hitung agar anak mudah mengenal angka, dan mampu untuk menyebutkan urutan bilangan. Sebab anak belajar secara kongkrit sehingga mempermudah untuk anak untuk mengingat.

### **b. Menunjuk benda 1-20**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pohon hitung yang disediakan menarik bagi anak, anak merasa mudah dan antusias dalam proses belajar, dan tidak merasa bosan, apalagi saat anak diberi kesempatan menunjuk angka yang diperintahkan guru. Dan menggunakan benda yang disekitar anak akan mempermudah anak, serta latihan orang tua dirumah untuk membantu anak.

c. Membuat urutan bilangan 1-20

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh, pada awalnya guru memberi contoh pada anak tentang angka yang ada melalui pohon hitung, menuliskan urutan bilangan dipapan tulis, kegiatannya dilakukan dengan permainan, sehingga anak merasa senang dan termotivasi dan dengan sendirinya konsep bilangan tersimulasi pada anak, dan memudahkan anak untuk membuat urutan bilangan.

d. Menghubungkan gambar bilangan dengan benda

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa untuk menghubungkan lambang bilangan dengan benda yakni dengan menggunakan media gambar angka dan benda seperti kancing atau benda yang ada disekolah dan LKS. Kemudian menghubungkan gambar angka dan gambar benda, serta dibuatkan permainan yang menarik yakni mengisi lingkaran dengan benda yakni batu. Dengan permainan seperti ini maka anak akan merasa senang dan tertarik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Sehubungan dengan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan Pohon Hitung Pada Anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow. Sudah baik, kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan hitungan bersama-sama menggunakan jari tangan, untuk membantu menggunakan pohon hitung agar anak mudah mengingat, dan anak-anak sangat antusias melakukan kegiatan, sebab media yang digunakan menarik perhatian anak, anak tidak merasa bosan, dan anak-anak diberi kesempatan menunjuk bilangan, anak diberi reward dan motivasi, serta bantuan orang tua dirumah untuk mengulang kembali apa yang diajarkan guru, akan membantu anak.

### **Saran**

1. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung aktivitas anak.
2. Bagi guru agar dapat mengembangkan kemampuan anak dalam hal pengenalan konsep bilangan.

3. Bagi peneliti agar kiranya penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dalam kegiatan pembelajaran. Dan selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan pembelajaran dengan permainan pohon hitung, terhadap perkembangan materi yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhelim. 2012. *Pentingnya Metode Tanya Jawab*.<http://www.com/2012/08/tanya-jawab-pentingnyapenggunaan.html>. [diakses tanggal 5 Desember 2013]
- Ahmad, S. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta kencana prenatal media grup.
- Anonim. *Pengertian Media Pohon Hitung*. Tersedia pada: 10 <http://pondokedukatif.com/t-100-pohon-hitung.shtml>. (diakses tanggal 5 Desember 2013).
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 1996. *Metode Tanya Jawab*. Jakarta:Rineka Cipta
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Garrycussoy. 2012 Di ambil dari <http://.blogspot.com/2012/12/definisi-dan-jenis-jenis-bilangan.html>. akses tanggal 21-1-2015
- <http://www.bpkpenabur.or.id/node/7844> akses tanggal 21-1-2015
- Kementerin Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD. 2010, Jakarta
- Mutiah Diana. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Prenada Media Group. Jakarta.
- Nana, Sudjana. 2009. *Dasar-Dasar Prores Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesiondo
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta
- Sutrisno, H. 1980. *Metodologi Research*. Yogyakarta : UGM
- Soedadiatmodjo. Dkk. 2012. *Matematika..* Depdikbut. Jakarta
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Universitas Yogyakarta.

Syafir. 2011. *Metode Tanya Jawab*. [http://www.com/2011/01/08/met\\_ode-tanya-jawab](http://www.com/2011/01/08/met_ode-tanya-jawab). (diakses tanggal 5 Desember 2013)

Titikusayank.2014. dari <http://.blogspot.com/2014/02/membilang-dengan-menunjuk-benda.html>. akses tanggal 21-1-2015

Qibthiah-Mariatul. 2012. *sejarah-teori-bilangan*. Dari <http://.blogspot.com/p.html> diakses pada tanggal 31 agustus 2014

Yusuf, & Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Rajagrafindo Persada. Bandung.