

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI BIMBA AIUEO SWADARMA RAYA

Raudatul Zannah^{1)*}, Wening Rahayu²⁾, Rizawati³⁾

^{1,2,3)} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, 17414

*raudatuljannah3006@gmail.com

Diterima: 19 08 2024

Direvisi: 26 08 2024

Disetujui: 05 09 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4 – 5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya. Untuk memperoleh data penelitian yaitu dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin. subyek penelitiannya yaitu anak usia 4-5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya berjumlah 8 orang, 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penelitian ini menggunakan dua tahap siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Kemampuan mengenal angka sebelum dilakukan tindakan yaitu 65% BB (Belum Berkembang), kemudian pada tahap siklus I 50% MB (Mulai Berkembang), dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada tahap siklus II yaitu 80% BSB (Berkembang Sangat Baik). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan memancing angka dapat memberikan peningkatan kemampuan mengenal angka untuk anak usia 4-5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Angka, Permainan Memancing Angka, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berumur di bawah 6 tahun yang memiliki lingkup proses bertumbuh, berkembang fisik, mental, kepribadian serta intelektual. Menurut (Akbar, 2020) anak usia dini (usia 0-6 tahun) adalah era perkembangan yang unik dengan keperluan psikologis, pendidikan, serta fisik yang sudah menjadi ciri tersendiri. Pada umumnya anak usia dini disebut sebagai masa sensitif dalam kehidupan manusia,

selama masa sensitif inilah anak-anak dapat berkembang secara optimal di semua aspek kehidupan mereka.

Anak usia dini ialah individu dengan umur rentang 3 sampai 6 tahun. Anak tersebut adalah seorang yang unik yang mengalami perkembangan serta kemajuan untuk bidang kognitif, fisik, sosial, emosional, bahasa, maupun seni selaras dengan proses perkembangan yang dilaluinya (Erniwati & Fitriani, 2020). Selanjutnya, temuan *National Association*

for the Education of Young Children (NAEYC), sebuah organisasi pendidik anak yang berbasis pada Amerika, anak usia dini didefinisikan sebagai pola umum perkembangan anak yang terproses kurun 8 tahun pertama kehidupan anak (Putri L. D., 2021).

Dapat disimpulkan oleh peneliti, anak usia dini ialah seseorang yang mempunyai perkembangan yang unik mengenai kognitif, fisik, sosial emosional, bahasa, serta seni. Anak usia dini memiliki rentang umur 0-8 tahun mengakibatkan individu mempunyai psikologis, pendidikan, dan fisik yang memang sudah menjadi ciri khas. Dan anak usia dini mempunyai masa sensitif yang dapat memberikan perkembangan di kehidupan selanjutnya.

Menurut Cholil kesanggupan, kecakapan atau kekuatan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan (Putri W. I., 2023). Semua anak memiliki kemampuan dasar sejak lahir. Pengaruh lingkungan yang mempengaruhi perkembangan kemampuan dasar tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “menenal” berarti “mengetahui”. Sementara Indrawati menjelaskan bahwa menenal berarti sesuatu hal yang seseorang ketahui (Indrawati, 2022). Menurut Coplay angka ialah lambang maupun simbol ialah sesuatu objek yang meliputi berbagai bilangan dalam (Chandra, 2019). Contohnya yaitu, angka 10 dapat ditulis dengan angka ganda, yaitu angka 1 dan 0.

Dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa kemampuan menenal angka adalah kekuatan seseorang untuk mengidentifikasi bentuk, nama, urutan, dan bilangan. Pengaruh lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan anak saat kemampuan

mengenal angka. Sehingga penting untuk orang tua dalam memilih lingkungan yang mendukung perkembangan baik untuk sang anak.

Permainan adalah aktivitas bermain yang dimainkan sesuai dengan aturan tertentu (Purnama & Fidiawati, 2021). Permainan adalah cara utama bagi anak-anak untuk belajar, mengeksplorasi, dan memahami lingkungan mereka (Mutmainnah, 2022). Permainan dapat dilakukan sendirian, bersama teman, atau dalam kelompok, sehingga sering kali melibatkan aturan yang ditetapkan untuk mengatur interaksi antara mereka. Menurut Yusuf ragam permainan yang bisa menaikkan tingkat keterampilan anak saat mengenal angka salah satunya dengan permainan memancing angka (Yusuf, 2022). Permainan tersebut ialah permainan dengan mengaitkan kail sesuai gambar ikan yang sudah diberi angka. Berikut indikator yang ada di permainan memancing angka: kemampuan membilang angka 1-10, kemampuan mengenal angka 1-10, anak mampu mengurutkan angka 1-10 secara acak, anak mampu melengkapi angka yang hilang, dan anak mampu memasang angka sesuai dengan jumlah gambar yang tersedia.

BIMBA AIUEO adalah proses pembimbingan minat belajar anak yang mempunyai tujuan supaya anak tertarik, bahagia, suka serta rajin belajar. Hal tersebut menyebabkan terbentuknya pondasi sifat pelajar yang kokoh untuk mewujudkan generasi pelajar mandiri berkelanjutan. Pembelajaran ialah individu yang senang belajar dan mengaitkan sesuatu guna memperbaiki individu serta lingkungannya.

Penelitian ini dilakukan di BIMBA AIUEO karena memiliki 3 metode belajar

yaitu: proses belajar yang 100 % menyenangkan bagi anak (*fun learning*), proses belajar yang dilakukan secara bertahap serta dimulai dari hal yang mudah (*small step system*), dan proses belajar yang berpusat pada anak sebagai subjek belajar, dalam artian kebutuhan serta hak anak benar-benar diperhatikan (*individual system*). Alasan lainnya yaitu karena peneliti menemukan masih banyak anak usia dini di BIMBA AIUEO Swadarma Raya yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka, ketika peneliti meminta untuk mengungkapkan angka dengan acak, mayoritas dari mereka yang menjawab tidak tepat. Ketika mereka disuruh untuk membilang angka sembari menunjuk benda, banyak angka yang terlewat. Tidak hanya itu, mereka merasa sulit membandingkan lambang bilangan yang mirip atau tidak mirip. Sehingga menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Diharapkan jika permainan memancing angka bisa mempengaruhi keterampilan anak usia dini untuk mengetahui angka. Anak-anak tidak akan bosan selama belajar dan bisa mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan saat bermain sambil belajar mengenal angka, tidak ada keterpaksaan dalam belajar, menyebabkan keterampilan mengetahui angka dapat berproses dengan maksimal. Dari paparan yang sudah dijelaskan, penulis berniat menelaah terkait “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya”

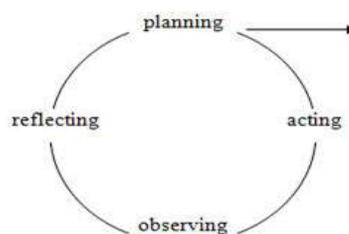
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas, atau PTK. Prosedur penelitian ini menggunakan bentuk siklus yang mengacu model Kurt Lewin. Pada tahun 1946, PTK pertama kali dikenalkan oleh Kurt Lewin ([Azizah & Fatamorgana, 2021](#)). Model Kurt Lewin dijadikan acuan dasar dari modul tindakan yang lain, terutama PTK. PTK merupakan kegiatan yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus. Keseluruhan langkah yang dilakukan dalam penelitian tindakan digambarkan dalam bentuk spiral.

Menurut Machali setiap siklus Kurt Lewin terdiri dari empat kegiatan, yaitu: (Machali, 2022)

1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Observasi (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)

Berikut ini adalah bagan kegiatan PTK yang dibuat oleh Kurt Lewin.



Sumber : <http://kumpulan-contoh-ptk.blogspot.com>

Gambar 1 Desain Bagan Kurt Lewin

Model PTK ini dilakukan melalui dua siklus untuk melihat kemampuan mengenal angka melalui permainan memancing angka pada anak usia 4-5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya. Subyek penelitian ini berjumlah 8 orang dengan 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Tujuan dari penggunaan metode

penelitian ini adalah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang ada di kelas untuk diperbaiki secara rutin, berulang-ulang, dan dengan suasana yang menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu:

a. Pra Siklus

Anak-anak di BIMBA AIUEO Swadarma Raya mempunyai cara pemahaman yang berbeda-beda dalam mengenal angka. sehingga beberapa diantara mereka ada yang mengalami kesulitan dan belum menguasai dalam membilang angka, mengenal angka, mengurutkan angka, melengkapi angka yang hilang, dan memasangkan angka sesuai dengan jumlah benda yang telah disediakan, hal tersebut diketahui oleh peneliti pada saat kegiatan pra siklus. Peneliti melakukan kegiatan observasi mengenai kemampuan mereka dalam mengenal angka. Yaitu berupa lembar tertulis yang berisi angka 1-10. Berikut ini adalah data kemampuan awal anak dalam mengenal angka.

Tabel 1 Data Kemampuan Awal Anak dalam Menenal Angka

No	Aspek yang dinilai	Pra Siklus							
		BB	%	MB	%	BSh	%	BSB	%
1.	Anak mampu membilang angka 1-10	4	50%	4	50%	0	0%	0	0%
2.	Anak mampu mengenal angka 1-10	5	62,5%	3	37,5%	0	0%	0	0%
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 secara acak	5	62,5%	3	37,5%	0	0%	0	0%
4.	Anak mampu melengkapi angka yang hilang	6	75%	2	25%	0	0%	0	0%
5.	Anak mampu memasangkan angka sesuai dengan jumlah gambar yang tersedia.	6	75%	2	25%	0	0%	0	0%
Rata-rata			65%		35%		0%		0%

Dari hasil observasi yang dilakukan mengenai kemampuan mengenal angka sebelum dilakukan tindakan dapat dijelaskan bahwa anak-anak di BIMBA AIUEO Swadarma Raya belum berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase rata-rata 65% BB (Belum Berkembang) dan 35% (Mulai Berkembang). Maka dari itu, peneliti mengadakan tindakan kelas dengan melakukan kegiatan yang menarik perhatian anak-anak. Salah satu kegiatan yang dilakukan ialah permainan memancing angka.

b. Siklus 1

Pelaksanaan di dalam penelitian ini melalui siklus dengan proses perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan siklus 1 dilakukan selama 4x pertemuan. Kegiatan yang dilakukan yaitu anak bermain memancing ikan yang di dalamnya berisi materi tentang kemampuan membilang angka 1-10, mengenal angka 1-10, dan menpendidiktkan angka secara acak.

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilaksanakan pada saat sebelum dilakukannya sebuah tindakan di dalam kelas. Perencanaan dimulai dari mempersiapkan rencana pembelajaran yang memuat materi tentang kegiatan permainan memancing angka. Selanjutnya peneliti menyiapkan lembar observasi yang berisi tentang indikator penelitian, yaitu: anak mampu membilang dan menyebutkan angka 1-10, anak mampu mengenal angka 1-10, dan anak mampu menpendidiktkan angka 1-10 secara acak.

Kemudian peneliti menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk permainan memancing angka seperti alat pancingan, gambar ikan yang sudah diberi angka 1-10, mangkuk kecil, dan banner sebagai wadah untuk bermain mancing ikan. Selanjutnya peneliti memberi arahan dengan jelas mengenai cara permainan memancing angka dan menjelaskan tujuan dari permainan memancing angka tersebut.

2) Tindakan (*Acting*)

Tindakan merupakan proses melaksanakan rencana

pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti. Tindakan tersebut merupakan mengenal angka melalui permainan memancing angka. Sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat, kegiatan memancing angka memiliki tiga bagian, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan-kegiatan tersebut dijelaskan oleh peneliti antara lain:

a. Kegiatan Pembuka

Peneliti menanyakan kabar dari masing-masing anak serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Sebelum diberikannya permainan memancing angka, peneliti memberikan stimulasi mengenal angka. Pemberian stimulasi tersebut berupa melafalkan angka 1-10 melalui lagu-lagu sederhana dan mengenalkan bentuk angka 1-10.



Gambar 2 Kegiatan Pembuka Siklus 1

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti peneliti memberikan tugas untuk melakukan kegiatan memancing dan anak-anak akan memancing salah satu angka dan ditaruh pada mangkuk yang sudah disediakan. Selanjutnya angka yang sudah didapat akan

ditanya oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tersebut dalam mengenal angka.

Selanjutnya peneliti memberikan instruksi kepada anak-anak untuk berbaris. Mereka akan bermain memancing angka secara bergantian. Peneliti memberikan tugas membilang angka 1-10 secara bersama-sama, membilang angka 1-10 dengan sendiri, melakukan tanya jawab mengenai angka yang berada di gambar ikan, menpendidiktkan angka 1-10, melengkapi angka yang hilang, dan memasang angka sesuai dengan jumlah benda yang telah disediakan oleh peneliti.



Gambar 3 Kegiatan Inti Siklus 1

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup di tindakan ini yaitu peneliti menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa serta memberikan penguatan mengenai materi pembelajaran memancing angka.



Gambar 4 Kegiatan Penutup Siklus 1

3) Observasi (Observing)

Proses observasi ini peneliti melakukan pengamatan yang dibantu oleh Ibu Devi selaku rekan mengajar di BIMBA AIUEO Swadarma Raya. Ibu Devi membantu peneliti dalam melihat kemampuan anak selama proses tindakan berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat tindakan siklus 1 berlangsung, peneliti dapat melihat kemampuan mengenal angka melalui permainan memancing angka.

4) Refleksi (reflecting)

Hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat memberi informasi mengenai perkembangan di dalam siklus 1. Namun hasil dari siklus I ini belum mencapai hasil yang maksimal dikarenakan beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I yaitu antara lain:

- a) Waktu yang digunakan dalam tindakan terlalu singkat sehingga kurang maksimal pemahaman anak-anak dalam mengenal angka.
- b) Dalam bergantian untuk memancing angka, terdapat beberapa anak yang tidak sabar ingin bermain juga, sehingga membuat suasana pembelajaran kurang kondusif.

Tabel 2 Data Kemampuan Siklus 1

No	Aspek yang dinilai	Siklus I							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Anak mampu membilang angka 1-10	1	12,5%	5	62,5%	1	12,5%	1	12,5%
2.	Anak mampu mengenal angka 1-10	1	12,5%	5	62,5%	2	25%	0	0%
3.	Anak mampu menpendiktikan angka 1-10 secara acak	1	12,5%	5	62,5%	2	25%	0	0%
4.	Anak mampu melengkapikan angka yang hilang	5	62,5%	3	37,5%	0	0%	0	0%
5.	Anak mampu memasangkan angka sesuai dengan jumlah gambar yang tersedia.	6	75%	2	25%	0	0%	0	0%
Rata-rata			35%		50%		12,5%		2,5%

Berdasarkan data kemampuan siklus I di atas, dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal angka melalui permainan memancing angka mulai ada peningkatan meskipun belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut bisa dilihat dari persentase rata-rata 35% BB (Belum Berkembang), 50% MB (Mulai Berkembang), 12,5% BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 2,5% BSB (Berkembang Sangat Baik).

Dari hasil refleksi di atas, maka peneliti memerlukan proses perbaikan pembelajaran di siklus selanjutnya sesuai

dengan kekurangan-kekurangan yang terdapat di siklus 1. Berikut ini perbaikan yang terdapat di siklus 2 yaitu:

1. Memberi tambahan waktu untuk tindakan siklus 2 supaya anak-anak lebih memahami lagi dalam proses mengenal angka 1-10.
2. Memberi tambahan permainan alat pancing untuk dibagikan menjadi dua kelompok supaya dalam proses permainan memancing bisa lebih kondusif.
3. Menciptakan kegiatan bermain memancing angka yang menyenangkan sambil memberi pengertian kepada anak-anak untuk bergantian dalam bermain memancing angka, supaya kegiatan bermain memancing angka dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

c. Siklus II

Hipotesis tindakan II yang ada di penelitian ini adalah melakukan permainan memancing angka di dalam ruangan kelas. Permainan memancing angka disajikan bersamaan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai angka yang berada di gambar ikan. Peneliti memberikan penguatan yang lebih positif supaya dapat memberi perkembangan dalam kemampuan mengenal angka.

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilaksanakan pada saat sebelum dilakukannya sebuah tindakan di dalam kelas. Perencanaan dimulai dari mempersiapkan rencana pembelajaran yang memuat materi tentang kegiatan permainan memancing angka. Selanjutnya peneliti menyiapkan lembar observasi yang berisi tentang

indikator penelitian, yaitu: anak mampu membilang dan menyebutkan angka 1-10, anak mampu mengenal angka 1-10, dan anak mampu mengurutkan angka 1-10 secara acak.

Kemudian peneliti menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk permainan memancing angka seperti alat pancingan, gambar ikan yang sudah diberi angka 1-10, mangkuk kecil, dan banner sebagai wadah untuk bermain memancing ikan. Selanjutnya peneliti memberi arahan dengan jelas mengenai cara permainan memancing angka dan menjelaskan tujuan dari permainan memancing angka tersebut.

2) Tindakan (*acting*)

Tindakan merupakan tahap melaksanakan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti. Tindakan tersebut merupakan mengenal angka melalui permainan memancing angka. Sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat, kegiatan memancing angka memiliki tiga bagian, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan-kegiatan tersebut dijelaskan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Kegiatan Pembuka

Peneliti menanyakan kabar dari masing-masing anak serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Sebelum diberikannya permainan memancing angka, peneliti menyampaikan pentingnya belajar antri dan bergantian pada saat bermain. Setelah itu peneliti juga memberikan

stimulasi mengenal angka. Pemberian stimulasi tersebut berupa melafalkan angka 1-10 melalui lagu-lagu sederhana dan mengenalkan bentuk angka 1-10.

b. Gambar 5 Kegiatan Pembuka Siklus II

Selanjutnya peneliti memberikan instruksi kepada anak-anak untuk berbaris. Mereka akan bermain memancing angka secara bergantian. Peneliti memberikan tugas membilang angka 1-10 secara bersama-sama, membilang angka 1-10 dengan sendiri, melakukan tanya jawab mengenai angka yang berada di gambar ikan, mengurutkan angka 1-10, melengkapi angka yang hilang, dan memasang angka sesuai dengan jumlah benda yang telah disediakan oleh peneliti.



Gambar 6 Kegiatan Inti Siklus II

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup di tindakan ini yaitu peneliti menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti juga memberikan rewards kepada anak-anak karena sudah mau ikut berpartisipasi dalam kegiatan hari ini. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa serta memberikan penguatan mengenai materi pembelajaran memancing angka.

**Gambar 7 Kegiatan Penutup Siklus II**

Peneliti menyatakan bahwa permainan memancing angka mampu mengembangkan kemampuan mengenal angka untuk anak usia 4-5 tahun. Keberhasilan yang dicapai pada siklus 2 yaitu:

1. Peneliti memberikan waktu tambahan untuk anak-anak bermain memancing angka.
2. Memberi tambahan permainan alat pancing serta dibagi menjadi dua kelompok supaya dalam proses permainan memancing bisa lebih kondusif
3. Permainan memancing angka disajikan dengan menyenangkan oleh peneliti sehingga meningkatkan antusias anak-anak.
4. Peneliti memberikan reward kepada anak-anak setelah melakukan kegiatan dengan tujuan untuk memberikan semangat anak-anak untuk terus belajar.

Tabel 3 Data Kemampuan Siklus II

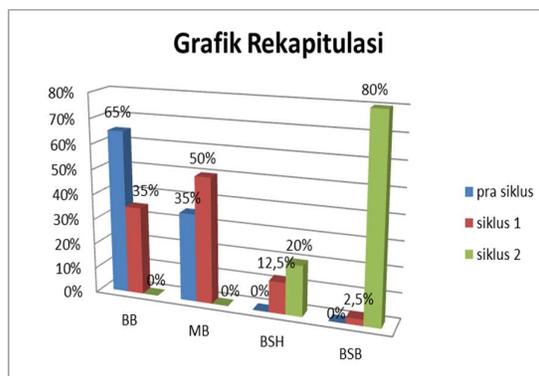
No	Aspek yang dinilai	Siklus II							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1.	Anak mampu membilang angka 1-10	0	0%	0	0%	0	0%	8	100%
2.	Anak mampu mengenal angka 1-10	0	0%	0	0%	1	12,5%	7	87,5%
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 secara acak	0	0%	0	0%	2	25%	6	75%
4.	Anak mampu melengkapikan angka yang hilang	0	0%	0	0%	1	12,5%	7	87,5%
5.	Anak mampu memasangkan angka sesuai dengan jumlah gambar yang tersedia.	0	0%	0	0%	4	50%	4	50%
Rata-rata			0%		0%		20%		80%

Untuk memudahkan melihat hasil dari kegiatan penelitian. Peneliti membuat hasil rekapitulasi kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II yang sudah dilakukan oleh peneliti di BIMBA AIUEO Swadarma Raya. Berikut ini adalah tabel hasil rekapitulasi penelitian.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi

No	Siklus	Kategori Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Pra siklus	65 %	35%	0%	0%
2.	Siklus I	35%	50%	12,5%	2,5%
3.	Siklus II	0%	0%	20%	80%

Dari hasil rekapitulasi di atas menjelaskan bahwa kemampuan mengenal angka melalui permainan memancing angka memberikan perkembangan yang baik untuk anak usia 4-5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya. Dimulai dari nilai rata-rata pra siklus 65% BB (Belum Berkembang), di siklus I mulai ada perkembangan yaitu 50% MB (Mulai Berkembang), dan di siklus II mengalami peningkatan yaitu 80% BSB (Berkembang Sangat Baik). Berikut grafik hasil rekapitulasi.



Gambar 8 Hasil Rekapitulasi

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan PTK, peneliti menemukan bahwa permainan memancing angka mempunyai pengaruh

yang positif dan memberikan perkembangan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka untuk anak usia 4-5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya. Hal ini diketahui dari persentase ketuntasan belajar menurut Arikunto, yaitu: sebelum dilakukannya tindakan, nilai rata-rata sebesar 65% BB (Belum Berkembang) Lalu mengalami perkembangan pada Siklus I yaitu dengan nilai rata-rata 50% MB (Mulai Berkembang) dan mengalami perkembangan lagi pada siklus II yaitu dengan nilai rata-rata 80% (BSB) Berkembang Sangat Baik.

PTK yang dilaksanakan pada siklus II lebih mengutamakan kondisi belajar yang menyenangkan. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi serta minat anak dalam belajar. Sehingga permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usai 4-5 tahun di BIMBA AIUEO Swadarma Raya.

Berikut ini adalah beberapa saran yang diberikan oleh peneliti:

1. Bagi seorang guru, permainan memancing angka sangat bermanfaat bagi anak usia dini untuk memudahkan mereka dalam kemampuan mengenal angka.
2. Orang tua disarankan untuk mau mendukung anak dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah dan mengulang kembali materi pembelajaran di rumah.
3. Sekolah memberikan fasilitas belajar yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan permainan memancing angka untuk menghindari suasana belajar di kelas yang membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020). Metode belajar anak usia dini. Dalam P. Media.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 15-22.
- Chandra, R. D. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka(1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 32-45.
- Erniwati, & Fitriani, W. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-8.
- Indrawati, R. (2022). Penerapan Metode Pemberian Tugas terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini. *PAUD Lecture : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 45-52.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 181-204.
- Mutmainnah. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN BERBURU ANGKA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI TK NURUL HIDAYAH LEMPANGAN. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 32-43.
- Park, E., Jang, M., & Park, S. (2021). A network analysis of Keywords of published articles in the International Journal of Early Childhood from 1969 to 2017. *International Journal of Early Childhood*, 53(2), 219-238.
- Purnama, R., & Fidiawati, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI GAME PETUALANGAN SI UNYIL BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MECHINE. *Jurnal Dunia Ilmu*.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 58-66.
- Putri, W. I. (2023). Pengaruh Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini di PAUD Roja UI Umami Kecamatan Lubuk Tarok Kabupaten Sijunjung. *Publikasi IAIN Batusangkar*.
- Yusuf, N. H. (2022). UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL WERU PACIRAN LAMONGAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1-16.