

**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**

Nur Hayati Yusuf¹, Khoirotun Nikmah², Lailatul Maghfiroh³,

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam Universitas Islam
Darul 'Ulum Lamongan

nurhayati.2020@mhs.unisda.ac.id, khoirotunnikmah@unisda.ac.id,
lailatulmaghfiroh@unisda.ac.id

Abstract

This study discusses efforts to improve understanding of number concepts through number fishing games in group A children of Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Kindergarten in the 2021/2022 academic year. The purpose of this study was to determine the application and improvement of understanding the concept of numbers through number fishing games for children. The method used in this research is Classroom Research and data collection techniques used are observation, interviews, documentation and tests. The results of this study indicate that, there is an increase in understanding the concept of the number of children who achieve the qualifications of developing according to expectations (BSH), this is evidenced by getting an average pre-cycle class score of 61.9, then increasing in the first cycle of 66.3 and then increased in the second cycle there was an increase of 81.6. It can be concluded that the application of the number fishing game can improve the understanding of number concepts in group A children of Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Kindergarten students in the 2021/2022 academic year. The application of number fishing games is able to improve children's understanding of number concepts and this research is said to be increasing and successful, that there is an increase at each stage, from pre-cycle 22.2% to 27.7% in cycle I, and to 100% in cycle II. This shows that an increase in the number fishing game can improve the understanding of number concepts in children.

Keywords: *Number concept, Game, Number Fishing*

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai 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. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan

peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom reseach*) dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa, terjadi peningkatan pemahaman konsep bilangan anak yang mencapai kualifikasi berkembang sesuai harapan (BSH), hal itu dibuktikan dengan mendapat nilai pada rata-rata kelas pra siklus 61,9, kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 66,3 dan kemudian meningkat pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 81,6. Dapat di simpulkan bahwa penerapan permainan memancing angka dapat meningkatkan pemahman konsep bilangan pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021/2022. Penerapan permainan memancing angka mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak dan penelitian ini dikatan meningkat dan berhasil, bahwa ada peningkatan pada setiap tahap, dari pra siklus 22,2% menjadi 27,7% pada siklus I, dan menjadi 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dalam permainan memancing angka dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak.

Kata Kunci : Konsep bilangan, Permainan, Memancing Angka

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini yang merupakan suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.¹

Pengembangan potensi pada anak dapat dilakukan melalui pemberian stimulus yang tepat. Pemberian stimulus bagi anak usia dini berbeda dengan pemberian bagi orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan anak usia dini bukan merupakan bentuk mini dari orang dewasa, anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.²

Taman Kanak-Kanak adalah sebuah pendidikan formal pertama setelah keluarga yang telah menggunakan kurikulum atau metode pengajaran yang teratur dan sistematis untuk anak usia 4-6 tahun dengan lama

¹ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 5.

² Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 8.

pendidikan 1-2 tahun. Taman Kanak-Kanak menjadi jembatan antara rumah dengan sekolah sehingga Taman Kanak-Kanak harus dibuat nyaman dan semirip mungkin dengan rumah sehingga anak-anak menjadi betah untuk berada di sekolah. Selain itu, pengajaran yang diberikan harus sesuai dengan proses pertumbuhan dan perkembangan anak serta harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

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.

Permainan memancing angka akan sangat mudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak karena berbagai bahan yang digunakan dalam permainan ini cukup mudah ditemukan dilingkungan sekitar. Selain itu, alat permainan yang digunakan dalam kegiatan ini juga cukup mudah untuk dibuat. Dengan demikian, permainan memancing diharapkan dapat membantu guru untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda.³

Karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut:

- 1) membilang sampai dengan sepuluh
- 2) menyebutkan urutan bilangan
- 3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda
- 4) menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10
- 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit⁴.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

b. Pengenalan Konsep Bilangan

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dibutuhkan cara yang memudahkan anak untuk paham tentang konsep bilangan. Menurut Sudaryanti ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak yakni dengan menghitung jari, menghitung

³ Yazid Busthomi, M, *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Citra Publishing, 2012), 105.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Perdana, 2011), 107.

benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menuliskan angka, memasang angka serta bermain sambil berhitung.

Terkait dengan hal ini, Diah Hartanti juga menjelaskan tentang cara yang bisa dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak yaitu:

- 1) Anak dapat mengenal bilangan melalui pengamatan dengan mengucap bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk pada benda serta menghitung sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda-benda.
- 2) Anak dapat mengenal dan menulis lambang bilangan 1-10 dan mengurutkan bilangan berdasarkan hasil pengamatan dan mengkomunikasikannya.⁵

c. Pentingnya Pengenalan Konsep Bilangan

Usia dini adalah masa yang tepat untuk mengenalkan konsep bilangan, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Mengenalkan konsep bilangan dapat dilakukan dengan berbagai jenis kegiatan bermain. Pengenalan konsep bilangan bertujuan agar anak dapat mengenal dasar-dasar dalam pembelajaran berhitung. Pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini menurut Depdiknas yaitu:

- 1) Anak dapat berpikir logis sejak dini melalui pengamatannya terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada sekitarnya. Anak dapat terlibat dalam kehidupan kesehariannya di masyarakat yang memerlukan kemampuan berhitung.

⁵ Ulum Irfatul, "Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjangan Bantul", (Skripsi : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

- 2) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 3) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu dan dapat memahami urutan suatu kejadian d. Memiliki kreativitas dan daya imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.⁶

2. Permainan Memancing Angka

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan serangkaian kegiatan dan aktivitas yang dilakukan anak untuk bersenang-senang. Dalam hak ini, Andang Ismail membagi pengertian bermain dalam 2 defenisi yaitu: pertama, bermain (*play*) adalah sebuah kegiatan bersenang-senang tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, bermain (*games*) adalah aktivitas bersenang-senang yang memerlukan pemenang dan kalah.⁷

Pendapat lain menurut Bettelheim bahwa bermain merupakan aktivitas yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Anak melakukan aktivitas bermain untuk memperoleh informasi tentang lingkungan sekitarnya dan siapa dirinya serta melalui bermain anak dapat mengeksplorasi berbagai pengalaman dalam setiap sudut kehidupan.⁸

⁶ Endah Yuni Yulistiani, “*Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas*” (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwakerto, 2020).

⁷ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2017), 7.

⁸ Muhammad Rusydi Rasyid, *Bermain dan Berfantasi pada Anak*, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), 103-104

b. Permainan Edukatif

Permainan merupakan cara anak mencoba dan menemukan dunia mereka dilingkungan sekitar.⁹ Permainan adalah suatu alat atau media yang dijadikan sebagai sarana dalam bermain. Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan merupakan kegiatan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif ini digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak, salah satunya aspek kognitif. Andang ismail menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan pada anak.¹⁰

Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari. Permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan.¹¹

c. Permainan Memancing Angka

Permainan memancing angka dapat dilakukan dengan menggunakan bahan magnet, cat warna, benang, meteran, kayu, gergaji kayu, cetakan ikan. Memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari.

⁹ Janice J.Beaty, "*Observasi perkembangan Anak Usia Dini*", (Jakarta: Kencana,2013), 273.

¹⁰ Ulum Irfatul, "*Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjangan Bantul*", (Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

¹¹ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 11.

Permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan.¹²

Kelebihan dari permainan memancing angka diantaranya adalah anak dilatih untuk mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak di latih untuk sabar dalam melaksanakan permainan.¹³ Kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.¹⁴

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku siswa dan faktor-faktor yang menyebabkan tindakan yang dilakukan tersebut sukses atau gagal.¹⁵ Dengan adanya pengertian ini, kita dapat mengkaji penelitian tindak kelas (PTK).

¹² Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 35.

¹³ Asadjie. "Ikan Pancing dan Pancingan Angka" dalam [www.papan-data.com/29 Januari 2014](http://www.papan-data.com/29-Januari-2014/)/diakses tanggal 20 april 2022.

¹⁴ Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2009), 135.

¹⁵ Mulyatiningsih, Endang. *Metode Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru Fakultas TeknikUNY, 1973), 15.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi alamiah (bukan eksperimen). Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini pada dasarnya adalah untuk memecahkan berbagai persoalan pembelajaran yang timbul dikelas, yang fokus utamanya terletak pada tindakan-tindakan yang akan dilakukan sebagai alternatif pemecahan masalah, kemudian di uji dan di evaluasi apakah dapat dijadikan suatu tindakan alternatif yang memungkinkan dapat memecahkan problema pembelajaran yang sedang dihadapi oleh guru atau peneliti. *Action Research* berasumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Tahap Pra siklus ini peneliti melakukan observasi pada tanggal 25 April 2022 terhadap kegiatan pembelajaran anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan dengan jumlah siswa 18 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Pra Siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi kegiatan belajar mengajar guru dan anak di dalam kelas sebelum dilakukan penelitian dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, pada tahapan ini juga dilakukan observasi dan wawancara pada guru kelas tentang media dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Proses tahap pertama yaitu baris di halaman , setelah itu anak-anak masuk kedalam kelas sesuai dengan kelasnya masing-masing. Selanjutnya anak disuruh untuk duduk melingkar dan guru memulai kegiatan pembukaan dengan mengucapkan salam dan menyapa anak bagaimana keadaan hari ini, selanjutnya guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar dan lanjut guru mengansen anak. Setelah kegiatan pembukaan guru berdiskusi dengan anak-anak tentang tema hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan. Tema hari ini adalah tema Pekerjaan Sub tema memancing ikan. Guru menjelaskan tentang tema Pekerjaan dengan menggunakan media permainan memancing angka.

Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak. Selanjutnya anak-anak diberi tugas yaitu:

- a. Memancing angka
- b. Menyebutkan angka yang sudah di pancing
- c. Menghitung jumlah angka yang sudah di pancing

Setelah kegiatan selesai peneliti melakukan wawancara pada guru kelas A di luar jam pelajaran, wawancara bertujuan untuk mengetahui media dan metode yang digunakan guru saat mengajar di kelas serta kendala yang sering terjadi saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan awal pra siklus, pemahaman konsep bilangan anak mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan sehingga anak kurang tertarik dan mudah bosan. Hal ini terjadi karena anak kurang fokus dan tidak memperhatikan arahan dari guru, bukan karena itu saja anak lebih cenderung melihat temannya yang sudah selesai hasilnya anak lebih tidak optimal karena ketinggalan dengan temannya. Berikut ini tingkat pencapaian hasil belajar anak kelas A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan pada Pra Siklus:

Tabel Nilai Pra Siklus

| No | Nama Anak | Skor | Nilai | Ketuntasan | |
|----|-----------|------|-------|------------|--------------|
| | | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Hafiz | 12 | 60 | | ✓ |
| 2 | Gibran | 15 | 75 | ✓ | |
| 3 | Uzair | 13 | 65 | | ✓ |

| | | | | | |
|----|----------|----|----|---|---|
| 4 | Hendrah | 13 | 65 | | ✓ |
| 5 | Arsyad | 11 | 55 | | ✓ |
| 6 | Dinar | 15 | 75 | ✓ | |
| 7 | Ayu | 15 | 75 | ✓ | |
| 8 | Tita | 15 | 75 | ✓ | |
| 9 | Daffa | 11 | 55 | | ✓ |
| 10 | Rizki | 12 | 60 | | ✓ |
| 11 | Aditya | 10 | 50 | | ✓ |
| 12 | Qori | 10 | 50 | | ✓ |
| 13 | Nayla | 11 | 55 | | ✓ |
| 14 | Salman | 12 | 60 | | ✓ |
| 15 | Faiz | 14 | 70 | | ✓ |
| 16 | Zahra | 12 | 60 | | ✓ |
| 17 | Dzakirah | 11 | 55 | | ✓ |

| | | | | | |
|------------------|------|------------|-------------|----------|-----------|
| 18 | Lina | 11 | 55 | | ✓ |
| Jumlah | | 223 | 1115 | 4 | 14 |
| Rata-rata | | | 61,9 | | |

Tabel Nilai Siklus I

| No | Nama Anak | Skor | Nilai | Ketuntasan | |
|----|-----------|------|-------|------------|--------------|
| | | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Hafiz | 12 | 60 | | ✓ |
| 2 | Gibran | 15 | 75 | ✓ | |
| 3 | Uzair | 13 | 65 | | ✓ |
| 4 | Hendrah | 13 | 65 | | ✓ |
| 5 | Arsyad | 11 | 55 | | ✓ |
| 6 | Dinar | 15 | 75 | ✓ | |
| 7 | Ayu | 15 | 75 | ✓ | |

| | | | | | |
|------------------|----------|------------|-------------|----------|-----------|
| 8 | Tita | 15 | 75 | ✓ | |
| 9 | Daffa | 11 | 55 | | ✓ |
| 10 | Rizki | 12 | 60 | | ✓ |
| 11 | Aditya | 10 | 50 | | ✓ |
| 12 | Qori | 10 | 50 | | ✓ |
| 13 | Nayla | 11 | 55 | | ✓ |
| 14 | Salman | 12 | 60 | | ✓ |
| 15 | Faiz | 14 | 70 | ✓ | |
| 16 | Zahra | 12 | 60 | | ✓ |
| 17 | Dzakirah | 11 | 55 | | ✓ |
| 18 | Lina | 11 | 55 | | ✓ |
| Jumlah | | 239 | 1195 | 5 | 13 |
| Rata-rata | | | 66,3 | | |

Tabel Nilai Siklus II

| No | Nama Anak | Skor | Nilai | Ketuntasan | |
|----|-----------|------|-------|------------|---------------|
| | | | | Tuntas | Titdak Tuntas |
| 1 | Hafiz | 12 | 60 | ✓ | |
| 2 | Gibran | 15 | 75 | ✓ | |
| 3 | Uzair | 13 | 65 | ✓ | |
| 4 | Hendrah | 13 | 65 | ✓ | |
| 5 | Arsyad | 11 | 55 | ✓ | |
| 6 | Dinar | 15 | 75 | ✓ | |
| 7 | Ayu | 15 | 75 | ✓ | |
| 8 | Tita | 15 | 75 | ✓ | |
| 9 | Daffa | 11 | 55 | ✓ | |
| 10 | Rizki | 12 | 60 | ✓ | |
| 11 | Aditya | 10 | 50 | ✓ | |

| | | | | | |
|------------------|----------|------------|-------------|-----------|----------|
| 12 | Qori | 10 | 50 | ✓ | |
| 13 | Nayla | 11 | 55 | ✓ | |
| 14 | Salman | 12 | 60 | ✓ | |
| 15 | Faiz | 14 | 70 | ✓ | |
| 16 | Zahra | 12 | 60 | ✓ | |
| 17 | Dzakirah | 11 | 55 | ✓ | |
| 18 | Lina | 11 | 55 | ✓ | |
| Jumlah | | 223 | 1115 | 18 | 0 |
| Rata-rata | | | 81,6 | | |

PENUTUP

Penerapan Permainan Memancing Angka pada anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan dilakukan dengan cara memberikan instruksi kepada anak untuk menyebutkan angka, membilang banyak benda dari 1-10, membandingkan jumlah bilangan. Penerapannya terdiri pra siklus, siklus I dan siklus II.

Peningkatan pemahaman konsep bilangan anak dengan menggunakan permainan memancing angka pada Pra Siklus sebesar 22,2%, pada Siklus I meningkat sebesar 27,7% dan pada Siklus II makin meningkat sebesar 100%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman konsep bilangan anak

telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan peneliti, yakni telah mencapai kriteria sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Asadjie. "Ikan Pancing dan Pancingan Angka" dalam [www.papan-data.com/29 Januari 2014/diakses tanggal 20 april 2022](http://www.papan-data.com/29-Januari-2014/diakses-tanggal-20-april-2022).
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Perdana, 2011), 107.
- Endah Yuni Yulistiani, "Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas" (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwakerto, 2020).
- Janice J.Beaty, "Observasi perkembangan Anak Usia Dini", (Jakarta: Kencana,2013), 273.
- M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2017), 7.
- Muhammad Rusydi Rasyid, *Bermain dan Berfantasi pada Anak*, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), 103-104
- ¹Mulyatiningsih, Endang. *Metode Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru Fakultas TeknikUNY, 1973), 15.
- Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 5.
- Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 8.
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2009), 135.
- Ulum Irfatul, "Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjangan Bantul", (Skripsi : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 11.
- Yazid Busthomi, M, *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Citra Publishing, 2012), 105.