

ABSTRAK

Iin Narnianty, 2020. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Usia 3-4 tahun di PPT Mawar Kecamatan Tandes Surabaya”, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Dosen Pembimbing : Nanang Rokhman Saleh, S.Ag., M.Th.I

Permainan memancing angka adalah permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, karena permainan memancing angka sangat menarik perhatian dan minat anak. Melalui permainan memancing angka anak-anak akan tertarik dan tidak merasa bosan karena kegiatan pembelajaran dilakukan sambil bermain, sehingga anak tidak merasa bosan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada anak kelompok B di PPT Mawar kecamatan Tandes kota Surabaya melalui permainan memancing angka. Teknik pengumpulan data melalui analisis data menggunakan analisis data dengan statistik deskriptif yaitu analisis refleksi berdasar siklus.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik kelompok B PPT Mawar Surabaya mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan sebesar 32,92%. pada siklus I memperoleh rata-rata persentase sebesar 51,24% meningkat pada siklus II dengan rata-rata persentase sebesar 84,16.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui permainan memancing angka ini dinyatakan berhasil karena kemampuan mengenal angka anak sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara umum. Hal ini karena permainan memancing angka adalah permainan yang disukai oleh anak, sehingga dalam mengikuti kegiatan mengenal angka, tidak merasa terpaksa.

Kata Kunci : Lambang Bilangan, Permainan, Memancing Angka