

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI *FISHING GAME*

(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas A TK Al-Hidayah Garut)

Oleh:

Deulis Indriyani

1404975

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan masalah yang berkaitan dengan pemahaman lambang bilangan pada anak kelas A TK Al-Hidayah Garut. Permasalahan yang ditemukan dilapangan berdasarkan observasi adalah pemahaman lambang bilangannya masih rendah, sebagian anak hanya mampu menyebutkan urutan bilangan, namun hanya sebatas menyebutkan urutan bilangan saja tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit sehingga tidak diikuti oleh kesadaran kuantitas benda. Selain itu anak belum mampu ketika anak diminta untuk membuat dan membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama ataupun tidak sama. Setelah dianalisis pembelajaran yang dilakukan adalah menggunakan *paper-pencil*, sehingga anak hanya mengetahui bentuk dari angka 1, 2 atau 3 tanpa mengetahui makna dari angka tersebut. Oleh karena itu, diperlukannya suatu media yang dapat mengembangkan pemahaman lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengimplementasikan media *fishing game* yang dapat meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif antara guru kelas dengan peneliti di TK Al-Hidayah dengan partisipan sebanyak 13 anak. Hasil penelitian diperoleh meningkat yang terlihat dari kriteria baik (B) pada prasiklus sebesar 23,07%, Siklus I sebesar 53,84%, dan siklus II sebesar 76,96%. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa pemahaman lambang bilangan anak terus meningkat setelah dilakukannya pembelajaran melalui *fishing game*. Sehingga penelitian ini diberhentikan sampai siklus II. Rekomendasi dari penelitian ini bahwa penggunaan *fishing game* adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak kelas A.

Kata Kunci: Pemahaman Lambang Bilangan, Media *Fishing Game*

INCREASING THE SYMBOL UNDERSTANDING THROUGH THE *FISHING GAME*

(Classroom Action Research in Class A TK Al-Hidayah Garut)

By:

Deulis Indriyani

1404975

ABSTRACT

This research is motivated by the finding of problems related to understanding the symbol of numbers in class A Al-Hidayah Kindergarten Garut. That problem is understanding the symbol of the number is still low, children are only able to mention the order number, but only to the extent sequence of numbers alone without connecting with concrete objects that are not followed by the quantity of consciousness. In addition, the child has not been able to when the child is asked to make and distinguish two pieces of objects that are the same or not the same number. Having analyzed p embelajaran is done using *paper-pencil*, so kids only know the shape of the number 1, 2 or 3 without knowing the meaning of the number . Therefore, the need for a media that can develop understanding of the symbol of numbers . The purpose of this study was to mengim p lementasikan *fishing game* media that can enhance the understanding to the number symbol. The method used in this study is Collaborative Classroom Action Research (CAR) between classroom teachers and researchers at Al-Hidayah Kindergarten with 13 children . Results showed increased visible from both criteria (B) on pras i Klus amounted to 23.07%, the first cycle was 53.84%, and the second cycle of 76.96%. Based on these data, it is evident that understanding the symbol of child numbers continues to increase after learning through *fishing game* . So this research was stopped until cycle II. The recommendation of this study is that the use of *fishing games* is a very effective medium to improve understanding of the symbol of the number A children .

Keywords: Understanding Number Symbols, Media *Fishing Game*