



Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pegang Aku (Gangku)

Melinda Puspita Sari Jaya¹, Novalina Putri²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas PGRI Palembang

e-mail: melindapsj@univpgri-palembang.ac.id¹, novalinaputrinaima@gmail.com²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan pegang aku dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya Palembang. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik Pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan pegang aku (GANGKU) yang suportif dan membimbing anak untuk bermain dan belajar dengan cara yang dapat dipahami dan diketahui oleh anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar berhasil. Disini anak dapat bertanya dan menjawab penjelasan yang diberikan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan mengaitkan lambang bilangan dengan bilangan benda. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan berhitung anak kelompok B tidak berkembang dengan baik pada kriteria siklus 1 dengan persentase 40% melalui bantuan permainan pegang aku (GANGKU), kemampuan berhitung anak meningkat 80% pada Siklus II, dimana permainan memegang menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendukung kriteria kemampuan berhitung sangat baik.

Kata Kunci: *Berhitung, Permainan Pegang Aku (Gangku), Anak Usia Dini.*

Abstract

The purpose of this study was to find out whether the use of hold me games can improve the numeracy skills of group B children at Tahfidz Insan Madani Sriwijaya Palembang Kindergarten. This type of research is classroom action research (PTK). Data collection techniques for this research are observation, interviews, and documentation. Based on the results of the study it was concluded that the game Hold Me (GANGKU) is supportive and guides children to play and learn in a way that children can understand and know to improve children's numeracy skills to be successful. Here children can ask and answer the explanations given, get to know number symbols, mention number symbols 1-20 and associate number symbols with object numbers. This increase can be seen in the numeracy skills of group B children who did not develop well in the criteria for cycle 1 with a percentage of 40% through the help of the hold me game (GANGKU). very good numeracy criteria.

Keywords: *Calculation, Hold Me Game (Gangku), Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Bermain fisik memberi anak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motoriknya, karena olahraga dapat mengembangkan kelenturan, kekuatan, dan kekuatan otot. Melalui bermain, anak juga belajar berinteraksi

sosial, berlatih berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial dan aktif berkontribusi secara sosial pada kelompoknya. Melalui permainan, anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, karena bermain merupakan suatu proses yang dinamis dimana anak menerima pengetahuan dan informasi yang akan digunakannya kelak sebagai dasar pengetahuannya dalam belajar.

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (siswa). Selain itu, dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, aktif dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya efektif adalah metode belajar dengan permainan pegang aku (GANGKU). Melalui metode ini guru dapat mencoba mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui aritmatika. Siswa diajarkan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan siswa dan pengalaman belajar mereka berdasarkan pengetahuan mereka.

Sebagaimana dikemukakan oleh beberapa peneliti seperti penelitian Pratiwi & Nasriah (2021, hal.7) yang berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Eksplorasi di PAUD Mulia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang menunjukkan hasil observasi dan refleksi pada Siklus I Sesi 1 mencapai rata-rata 10,05%, anak tergolong sangat kreatif 0 (0%), anak tergolong baik 0 (0%), anak tergolong cukup 15 (75%) dan anak tergolong kurang 5 (25,8%). Hasil observasi periode kedua pertemuan kedua rata-rata 12,75%, anak tergolong sangat baik 0 (0%), baik 3 (15%), anak tergolong cukup 17 (85%), anak tergolong kurang dari kurang dari 0 (0%). Pada Siklus II Sesi 1 rata-rata anak dinilai 16,95%, 7 (35%) sangat baik, 8 (40%), baik 5 (25%).) dan anak dinilai baik yaitu kurang dari 0 (0%). Hasil observasi periode kedua pertemuan kedua rata-rata 19,95% anak, 11 (55%) anak sangat baik, 7 anak baik (35%), 2 anak cukup baik (10%). dan 2 (10%) untuk anak baik. WHO dinilai kurang dari 0 (0%). Dan tidak ditemukan lagi anak-anak yang tergolong kurang kreatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian permainan "bermain pasir" dapat meningkatkan kemampuan kreatif anak. Oleh karena itu, penelitian kegiatan bermain "Bermain pasir" dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Mulia Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Kemudian Penelitian Juita (2019, hal.9) yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninja* menerangkan bahwa Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media dalam air, teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara dan temuan penelitian anak. Kemudian diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua periode. Terlihat tingkat keberhasilan anak mengalami peningkatan sehingga rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75 persen. Untuk penelitian yang lain dari Malapata & Wijayaningsih (2019, hal.8) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung menemukan Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam tiga sesi. Subyek penelitian ini adalah 13 anak kelompok TK A2 Sinar Real Salatiga. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berhitung anak usia 4-5 tahun meningkat

dengan media Hitung Barn. Proses pembelajaran dengan bantuan media *Count Barn* dapat meningkatkan keterampilan berhitung anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media massa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Sinar Real dengan menghitung lumbung.

Melihat gambaran hasil penelitian dan fenomena pembelajaran yang harus dapat memberikan motivasi dan minat anak. Mengajarkan aritmatika kepada anak sebaiknya dikemas dengan sesuatu yang menyenangkan. Berbagai kendala yang menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung Anak TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya kelompok B, yaitu. kemampuan matematika anak masih lemah, hal ini ditunjukkan dengan lebih dari separuh siswa masih bermasalah bukan berhitung 1 sampai 10, anak kurang respon ketika belajar berhitung, anak berhitung masih belum berurutan, minimnya penggunaan APE, metodenya masih menggunakan metode tradisional, sehingga pembelajaran pasif masih berpusat pada guru. Kendala ini dibuktikan oleh pengalaman mengajar yang telah dilakukan oleh guru ketika mengajar di TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya Palembang, anak-anak masih sangat lemah dalam pembelajaran berhitung, melalui permainan pegang aku (GANGKU) diharapkan meningkatkan kemampuan berhitung anak karena anak lebih muda mengenal angka, melatih motorik kasar, dan sekaligus memberikan Informasi untuk anak agar anak bisa bermain sekaligus belajar. Berdasarkan uraian di atas, Metode pegang aku (GANGKU) dipilih sebagai metode alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya Palembang Kelompok B.

Kalkulus mencoba melakukan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, dan manipulasi angka dan simbol matematika. Menurut Joni (2016, Hal.8) menunjukkan bahwa operasi aritmatika anak usia dini juga dikenal sebagai operasi penamaan urutan angka atau penghitungan buta. Anak itu menamai serangkaian angka tanpa menghubungkannya dengan benda konkret.

Selain itu Malapata & Wijayaningsih (2019, hal.7) Awal berhitung merupakan kompetensi diri anak untuk keterampilan bereksplorasi. Ciri-ciri perkembangan anak dimulai dari lingkungan terdekatnya. Saat keterampilan berkembang, mereka dapat maju ke tahap perhitungan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Selanjutnya Due & Ita (2019, hal.7) menjelaskan Kemampuan setiap anak untuk mengembangkan keterampilannya, ciri-ciri perkembangannya, mulai dari lingkungan terdekatnya, perkembangan keterampilan anak dapat meningkat sampai pada tingkat pemahaman besaran yang berkaitan dengan bilangan dan pengurangan.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat bantu yang menimbulkan pengertian dan pengetahuan, menimbulkan kegembiraan dan mengembangkan imajinasi anak. Buhaira (2020, hal.6) bermain adalah istilah yang digunakan secara longgar sehingga makna utamanya bisa hilang. Makna yang paling tepat adalah segala aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan, apapun hasilnya. Bermain bersifat sukarela, tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Menurut Bettelheim dalam Fardiah et al (2019, hal. 6) kegiatan bermain adalah tindakan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

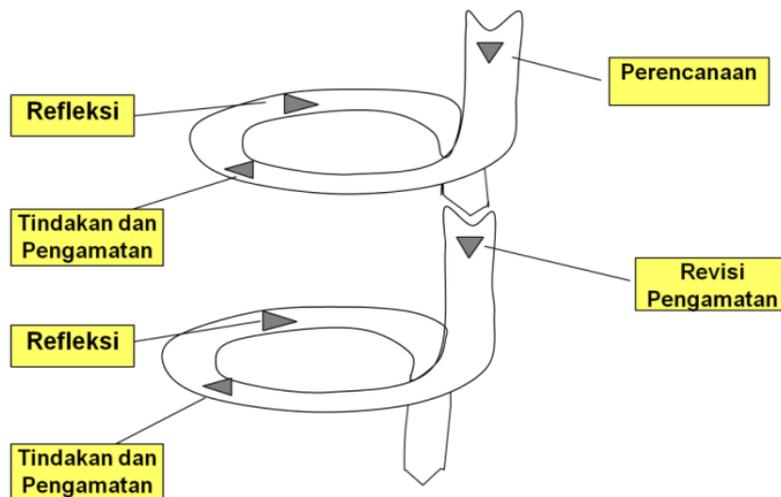
Bermain adalah kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan percobaan, untuk memperoleh pengetahuan. Selanjutnya Suryani & Haryono (2018, hal.10) menerangkan bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan orang tua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Dari penjelasan diatas definisi kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, Permainan Pegang Aku (GANGKU): Bermain dengan menggunakan pegang aku (GANGKU) yaitu Kegiatan bermain yang menggunakan bahan yang mudah dibuat dan digunakan. Lingkungan permainan yang digunakan adalah alat bantu sederhana yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam memahami operasi matematika. Bahan ini berupa kain flanel, kemudian kain tersebut memiliki 10 kantong yang masing-masing kantong tersebut memiliki angka yang menunjukkan angka 1 sampai 10.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Fitri (2019, hal.9) Penelitian tindakan kelas adalah proses mempelajari masalah-masalah pembelajaran di kelas melalui refleksi diri dan upaya pemecahannya dengan menerapkan berbagai tindakan terencana dalam situasi nyata dan menganalisis masing-masing akibat dan tindakan tersebut.

Selanjutnya Daud et al (2021, hal.4) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berkembang dari istilah penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pentingnya PTK, terlebih dahulu harus mengkaji pentingnya penelitian tindakan. Orang-orang yang bekerja di daerah ini harus melakukan kegiatan atau merawat daerah tersebut. Itu berarti pelatihan langsung dari tindakan yang direncanakan dan mengukur kelayakan tindakan yang diberikan. Menurut Harisandy (2015, hal.7) Penelitian tindakan adalah bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan praktik sosial mereka. Jika penelitian tindakan yang berkaitan dengan pendidikan dilakukan di dalam kelas, maka penelitian tindakan tersebut disebut PTK. Desain penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini berkaitan dengan desain model Kemmis & Taggart dalam Harisandy (2015, hal.6) Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan siklus atau lingkaran, artinya setelah tahapan keempat kembali ke tahapan pertama dan seterusnya. Secara skematik rancangan model Kemmis & Taggart dalam (Harisandy, 2015), seperti Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Skematik rancangan model Kemmis & Taggart

Keterangan:

1. Perencanaan pertama.
2. Tindakan pertama dan pengamatan pertama pertama.
3. Refleksi Pengamatan pertama.
4. Revisi terhadap perencanaan pertama.
5. Perencanaan kedua.
6. Tindakan pertama dan pengamatan pertama kedua
7. Refleksi Pengamatan kedua.
8. Revisi terhadap perencanaan kedua.

Teknik pengumpulan datanya dengan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dimana jumlah subjek penelitiannya yaitu 15 anak terdiri dari 3 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Analisis data adalah cara menganalisis data yang diperoleh selama penelitian dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini meliputi penelitian kuantitatif. Data yang diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Data kualitatif menggambarkan aktivitas siswa yang dapat diambil dari lembar observasi. Tingkat perubahan yang telah terjadi diukur dengan kehadiran. Jumlah anak yang mencapai indikator keberhasilan dibagi jumlah anak yang diperiksa dikalikan 100 persen, maka tingkat keberhasilan prosedur diketahui. Ini dapat dikenali dengan rumus:

$$x = \frac{P}{A} \times 100\% \quad (\text{Syahza, 2021})$$

Keterangan:

- P : Persentase tingkat perubahan
 N : Nilai yang diperoleh
 A : Jumlah anak
 %: Tingkat keberhasilan yang dicapai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kemampuan berhitung anak berkembang selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, hasil observasi anak pada Siklus I disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Pada Pertemuan Pertama Siklus I

No	NAMA	Skor	Nilai	Keterangan
1	Maa	4	100	TUNTAS
2	Sp	2	50	TIDAK TUNTAS
3	Aga	2	50	TIDAK TUNTAS
4	Apz	2	50	TIDAK TUNTAS
5	Hz	4	100	TUNTAS
6	Ha	3	100	TUNTAS
7	Kaa	2	50	TIDAK TUNTAS
8	Msa	2	50	TIDAK TUNTAS
9	Maa	3	100	TUNTAS
10	Mas	2	50	TIDAK TUNTAS
11	Mza	2	50	TIDAK TUNTAS
12	Mbb	2	50	TIDAK TUNTAS
13	Mha	3	100	TUNTAS
14	Mky	4	100	TUNTAS
15	Na	2	50	TIDAK TUNTAS
16	Ras	3	100	TUNTAS
17	Ra	3	100	TUNTAS
18	Rds	2	50	TIDAK TUNTAS
19	San	2	50	TIDAK TUNTAS

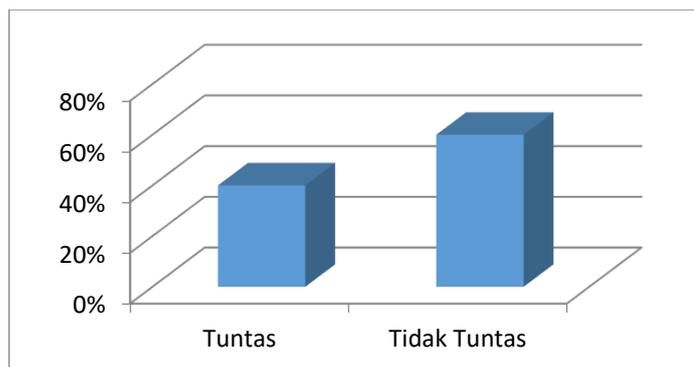
Tabel 1 di atas menunjukkan perkembangan kemampuan berhitung anak. Terdapat 8 anak dengan data lengkap tergolong berkembang sesuai harapan, bernama Maa, Hz, Ha, Maa, Mha, Mky, Ras dan Ra, 11 anak dengan data tidak lengkap tergolong berkembang dini, bernama Sp, Aga, Apz., Kaa, Msa, Mas, Mza, Mbb, Na, Rds dan San Informasi pada Tabel 1 di atas dapat dijelaskan dengan bantuan Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kegiatan Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Tuntas	8	40%
2	Tidak Tuntas	11	60%

Dari tabel rangkuman data kinerja anak Siklus I di atas terlihat bahwa 8 anak memenuhi 40% kriteria. Kedelapan anak menunjukkan kemampuan berhitung, dengan indikator anak sedang mengembangkan apa yang didengar melalui kegiatan bermain hari ini, mengungkapkan pendapat dengan jelas dan lancar, mengenal bentuk bilangan, membentuk bilangan, tanda-tanda sebagai pengenalan awal membaca dan kemampuan mengenal bentuk bilangan. Meskipun ada 11 anak dengan persentase 60% pada kriteria tidak tuntas, enam anak menunjukkan pengenalan simbol angka dan guru masih harus membantu mereka dengan tugas bermain.

Dari hasil observasi pada Siklus I, dari hasil pada Tabel 2 di atas dijelaskan observasi aktivitas anak pada Siklus I dengan bantuan diagram persentase berikut ini.:



Gambar 2. Grafik Observasi Kegiatan Anak Siklus I

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil intervensi Siklus I terdapat 8 anak dengan kriteria terpenuhi 40% dan untuk kriteria tidak lengkap terdapat 11 anak dengan persentase 60%.

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan belajar atau bermain. Peneliti menggunakan bimbingan monitor untuk melihat perkembangan anak. Para peneliti mengamati perkembangan kemampuan berhitung anak selama periode kedua ini. Hasil observasi siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Pada Pertemuan Pertama Siklus II

No	NAMA	Skor	Nilai	Keterangan
1	Maa	4	100	TUNTAS
2	Sp	4	100	TUNTAS
3	Aga	4	100	TUNTAS
4	Apz	4	100	TUNTAS
5	Hz	4	100	TUNTAS
6	Ha	3	100	TUNTAS
7	Kaa	4	100	TUNTAS
8	Msa	2	50	TIDAK TUNTAS
9	Maa	3	100	TUNTAS
10	Mas	4	100	TUNTAS
11	Mza	4	100	TUNTAS
12	Mbb	4	100	TUNTAS
13	Mha	3	100	TUNTAS
14	Mky	4	100	TUNTAS
15	Na	4	100	TUNTAS
16	Ras	3	100	TUNTAS
17	Ra	3	100	TUNTAS
18	Rds	2	50	TIDAK TUNTAS
19	San	4	100	TUNTAS

Tabel 3 di atas menunjukkan perkembangan kemampuan berhitung anak. Ada 17 anak dengan tanggal lengkap yang tergolong menunggu tumbuh bernama Maa, Sp, Aga, Apz, Hz, Ha, Kaa, Maa, Mas, Mza, Mbb, Mha, Mky, Na, Ras, Ra dan San. data yang tidak lengkap tergolong berkembang dengan nama awal Msa dan Rds. Informasi pada Tabel 3 di atas dapat dijelaskan dengan bantuan Tabel 4 di bawah ini.

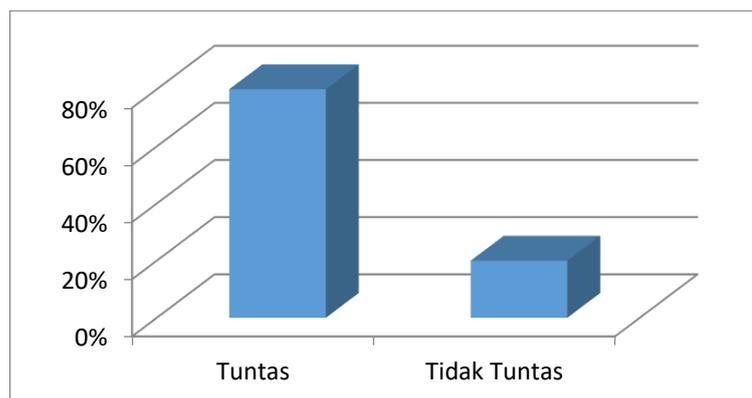
Tabel 4. Rekapitulasi Data Kegiatan Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Tuntas	17	80%
2	Tidak Tuntas	2	20%

Dari tabel rangkuman data aktivitas anak Siklus I diatas terlihat bahwa dari 17 anak yang memenuhi kriteria 80%, tujuh belas anak menunjukkan kemampuan

berhitung dengan indikator anak sangat baik. nah apa saja yang dapat anda dengar bermain hari ini, berbicara dengan jelas dan lancar saat menyampaikan pendapat, mengenal bentuk angka, menyusun angka, mengenal isyarat sebagai pemula, dan kemampuan mengenal bentuk angka. Meskipun kriteria tidak tuntas adalah dua anak dengan persentase 20%, namun kedua anak tersebut mengenal lambang bilangan dan guru tetap harus membantu mereka dalam kegiatan bermainnya.

Dari hasil observasi pada Siklus II, dari hasil Tabel 4 di atas, berikut diagram persentase yang menjelaskan tentang observasi aktivitas anak pada Siklus II:



Gambar 3. Grafik Observasi Kegiatan Anak Siklus II

Dari grafik terlihat persentase perkembangan perhitungan anak pada permainan Hold I Read Siklus II di atas menjadi kriteria perkembangan awal 20 kriteria perkembangan baik 80%, sehingga pada Siklus II prestasi meningkat. sampai 80% Jadi kriteria pengembangannya sangat baik. Oleh karena itu, peneliti mempertimbangkan hasil siklus kedua ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

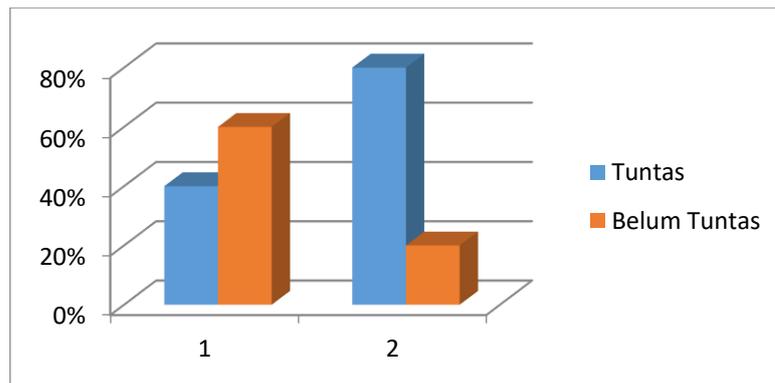
Hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat dengan permainan pegang aku (GANGKU) di kelompok B, meningkat pada setiap pertemuan. Berikut hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya melalui permainan pegang aku (GANGKU) kelompok B berbentuk tabel:

Tabel 5. Rekapitulasi Perbandingan Perkembangan Minat Baca Anak Siklus I dan II

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	40%	80%
2.	Belum Tuntas	60%	20%
Total		100%	100%

Dari keterangan di atas diketahui perkembangan kemampuan berhitung anak dengan permainan pegang aku (GANGKU) pada fase siklus I pada 11 anak yaitu. 40%, dalam kriteria awal perkembangan dan pada 8 anak yaitu 60%, merupakan kriteria perkembangan sangat baik. Dan pada Siklus II terdapat 2 anak yang memenuhi kriteria perkembangan awal atau 20%, dan kriteria perkembangan sangat baik sebanyak 17 anak atau 80%.

Data pada Tabel 5 Persentase perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan pegang aku (GANGKU), Siklus I dan Siklus II di atas, dapat dijelaskan dengan tabel perbandingan antar siklus di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Perbandingan Antara Siklus I dan Siklus II

Dari diagram perbandingan Siklus I dan Siklus II berkembang. Terdapat 8 anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik meningkat pada Siklus II dari 60% menjadi 17 anak yaitu. 80%

Setelah melihat hasil pengembangan kemampuan berhitung anak dengan bantuan permainan pegang aku (GANGKU), anak dibimbing untuk bermain sambil belajar melalui media, sehingga dapat merangsang minat anak untuk meningkatkan minat berhitung. Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tentang penjelasan yang diberikan, menulis lambang bilangan 1-20, menyebutkan lambang bilangan 1-20, menunjukkan lambang bilangan pada gambar, menyusun bagian-bagian bilangan menurut deretan bilangan, mengurutkan lambang bilangan yang ditampilkan. dari guru tuliskan materi bilangan sesuai urutan yang diberikan guru dan ceritakan kegiatan yang dilakukan hari ini. Artinya, pada Siklus II perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan pegang aku (GANGKU) mencapai 80%, sehingga kriteria perkembangan sangat baik terpenuhi. Oleh karena itu, peneliti mempertimbangkan hasil siklus kedua ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

Itu berasal dari teori. Selain itu, Due & Ita (2019, p.7) menjelaskan kemampuan setiap anak dalam mengembangkan keterampilannya, ciri perkembangannya berasal dari lingkungan terdekatnya, perkembangan keterampilan anak dapat meningkat. memahami besaran dalam konteks besaran dan pengurangan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aritmatika asli adalah keterampilan yang dimiliki seorang anak atau kemampuan untuk mengembangkan keterampilannya:

- 1) Identifikasi lambang bilangan,
- 2) Sebutkan lambang bilangan 1-20,
- 3) Cocokkan lambang bilangan dengan banyaknya benda.

Bermain adalah kegiatan yang dipraktikkan secara spontan oleh anak, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan eksternal, yang melibatkan peran aktif anak, hubungan yang sistematis dengan hal-hal di luar permainan (misalnya pengembangan kreativitas), dan Interaksi dengan Anak. dan Mereka. dan biarkan anak beradaptasi dengan lingkungan ini. Fase bermain anak memiliki fase-fase sesuai dengan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak dan juga sesuai dengan usia anak.

Dapat kita pahami bahwa kegiatan bermain tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi guru mengatur dan memfasilitasi permainan agar semua aspek perkembangan anak berkembang dengan baik. Selama permainan fisik motorik anak dapat dikembangkan, anak menggandeng temannya dengan memegang angka/angka, kemudian sesuai petunjuk guru, anak mendekati dengan menggandeng temannya sesuai angka/angka yang disebutkan guru. Dalam perkembangan kognitif, Anak secara tidak langsung menjelajahi lingkungan melalui permainan segera. Untuk perkembangan sosial-emosional, anak diajak bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya melalui permainan garis bilangan secara berkelompok.

Selain teori di atas, hal ini juga sesuai dengan penelitian Fitri dalam CERMAT (2019) "Permainan Menyilang Angka Demi Angka Untuk Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh". Dalam penelitiannya, permainan tan dengan angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak. Dalam penelitian ini, lingkungan belajar dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, permainan pegang aku (GANGKU) dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya. Perkembangan kemampuan berhitung anak meningkat dan kegiatan belajar menjadi menarik. Anak-anak juga terlihat senang saat menyelesaikan tugas belajar bersama guru. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan permainan pegang aku (GANGKU) dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Kelompok B TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa perkembangan kalkulasi anak meningkat setelah dimediasi dengan permainan pegang aku (GANGKU) yang suportif dan membimbing anak untuk bermain dan belajar dengan cara yang dapat dipahami dan diketahui oleh anak. meningkatkan kemampuan berhitung anak sejak dini.

Pertumbuhan tersebut tercermin dari kondisi awal perkembangan kemampuan berhitung anak: anak kelompok B tidak berkembang dengan baik pada kriteria siklus 1 dengan persentase 40% melalui aktivitas dengan bantuan permainan pegang aku (GANGKU). Anak berhak memilih sendiri cara bermainnya yang meningkat 80% pada Siklus II, dimana memegang menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendukung kriteria perkembangan sangat baik. Anak dapat bertanya dan menjawab penjelasan yang diberikan, mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan mengaitkan lambang bilangan dengan bilangan benda.

Permainan Pegang saya meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di TK Tahfidz Insan Madani Sriwijaya Kelompok B peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan pegang aku (GANGKU) berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Buhaira. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak*

Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI. [http://repository.uinjambi.ac.id/6323/1/Skripsi Buhaira TRA.161995.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/6323/1/Skripsi%20Buhaira%20TRA.161995.pdf)

- Daud, M., Irwansyah, R., Ferawati, Sari, D. R., Yuniar, N., Pruwaningrum, J. P., Purbasari, I., Lestiawati, I. M., Bawono, Y., Rozie, F., Hasibuan, A. K. H., Angkur, M. F. M., Hidayati, N., & Ndeot, F. (2021). Media Pembelajaran Paud Tinjauan Teori dan Praktis. In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Due, G., & Ita, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14–31. <https://doi.org/10.24042/ajjpaud.v2i2.5213>
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Fitri, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 Tk Adhyaksa Banda Aceh*. 23(3), 2019. [cholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Funcionalidad+Familiar+en+Alumnos+de+1+y+2+grado+de+secundaria+de+la+instituci3n+educativa+parroquial+Pequea+Bel3n+en+la+comunidad+de+Peralvillo%2C+ubicada+en+el+distrito+de+Chancay+periodo+2018&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Funcionalidad+Familiar+en+Alumnos+de+1+y+2+grado+de+secundaria+de+la+instituci3n+educativa+parroquial+Pequea+Bel3n+en+la+comunidad+de+Peralvillo%2C+ubicada+en+el+distrito+de+Chancay+periodo+2018&btnG=)
- Harisandy, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah Smk 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation). In *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Joni. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD STKIP PTT*, 2(1), 609–618. <https://doi.org/10.1006/cbir.1995.1108>
- Juita, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau. *Jurnal Pesona PAUD Vol.*, 1(1), 1–9. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1656/1426>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Pratiwi, I. D., & Nasriah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Eksplorasi di PAUD Mulia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v6i1.23207>
- Suryani, N. A., & Haryono, M. (2018). Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 253. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>
- Syahza, A. (2021). *Metodologi Penelitian, Edisi Revisi Tahun 2021* (3rd ed., Issue September). UR Press.