

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
METODE BERMAIN MONOPOLI  
(Penelitian Tindakan Di SDN Palmerah 03 Pagi  
Jakarta Barat, 2014)**

NANCY RIANA

*Universitas Singaperbangsa Karawang*

[nancyriana89@gmail.com](mailto:nancyriana89@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the count ability of students in 1st grade through methods play monopoly. This research was conducted in Elementary School at Palmerah 03 from April to June 2014. The method used in this research is action research model Kemmis and Taggart through 15 sessions were divided into two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. Subject of research that first grade students of Elementary School at Palmerah 03 West Jakarta consisting of 16 children. Data collected through tests, observations and interviews. The results showed that the activities of methods play monopoly can improve count ability. The data obtained in the pre-cycle 43,75%. That figure increased to 75% at the end of one cycle and continued to increase to 81.25% at the end of the second cycle. Results of this study have implications that methods play monopoly may be considered by teachers as an alternative to improve count ability students 1st grade.*

**Keywords: Count, Methods, Play Monopoly**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD melalui metode bermain monopoli. Penelitian ini dilakukan di SDN Palmerah 03 Pagi dari bulan April sampai Juni 2014. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan model Kemmis dan Taggart melalui 15 kali pertemuan yang terbagi dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat dengan jumlah siswa 16 orang. Data yang dikumpulkan melalui tes, observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode bermain*

*monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Data yang diperoleh pada pra siklus sebesar 43,75%. Angka tersebut meningkat menjadi 75% pada akhir siklus satu dan terus meningkat menjadi 81,25% pada akhir siklus kedua. Hasil penelitian ini memiliki implikasi bahwa metode bermain monopoli dapat dipertimbangkan oleh para guru sebagai alternatif memperbaiki kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD.*

**Kata kunci: Berhitung, metode, bermain monopoli**

### **A. Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik yang sedang menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia awal kelahiran sampai 8 tahun (NAEYC. 2009: h.4). Anak usia dini membutuhkan stimulus yang tepat dalam belajar, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya dengan optimal. Sekolah merupakan salah satu tempat anak mengembangkan potensinya dan belajar dari setiap kegiatan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu dilakukan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, salah satunya melalui bermain. Melalui bermain, perkembangan kognitif anak akan terstimulasi dengan baik. Salah satu perkembangan kognitif anak di sekolah adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah daya untuk melakukan suatu tindakan melalui latihan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak perlu dijelaskan pentingnya kemampuan berhitung, misalnya untuk membeli makanan, pakaian, mainan, dan sebagainya.

Kenyataannya, di Sekolah Dasar masih banyak guru yang lebih menekankan pembelajaran melalui hapalan dibandingkan menekankan agar anak memahami secara sungguh-sungguh berbagai dasar konsep matematika, yang diutamakan guru adalah seluruh materi yang terdapat dalam kurikulum sudah diberikan tepat sesuai dengan rencana (Sri Widayati. 2013: h.48). Hal tersebut tentu saja akan membuat anak jenuh dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang dilakukan tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah, tetapi harus disertai dengan metode yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Salah satu metode yang memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada kelas awal adalah bermain. Kegiatan bermain yang dapat menunjang kemampuan berhitung adalah kegiatan bermain yang melibatkan proses yang kaya akan pemecahan masalah seperti jual beli.

Salah satu kegiatan bermain yang bisa dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah bermain monopoli. Bermain monopoli merupakan permainan klasik mengenai membeli, menyewa dan menjual properti (Hasbro Games. 2007: h.1)..

Melalui bermain monopoli tersebut, anak akan merasa senang dalam belajar matematika, khususnya dalam konsep berhitung. Tanpa anak sadari, dia sedang melakukan kegiatan belajar melalui bermain. Selain itu, kegiatan bermain monopoli yang diterapkan di SD bentuknya disederhanakan, dengan menggunakan kupon untuk jual beli. Terdapat pula pertanyaan sederhana yang ada di masing-masing *kartu pintar*. Anak yang pintar juga bisa menjadi tutor sebaya saat yang lain menemukan kesulitan.

Akan tetapi, kenyataan di SDN Palmerah 03 Pagi metode bermain monopoli merupakan hal baru dan belum pernah diterapkan. Padahal, metode bermain monopoli bisa dirancang secara sederhana oleh guru dan tidak memerlukan banyak biaya untuk pengadaannya.

Menyadari keadaan di lapangan tersebut, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya mengenai penjumlahan dan pengurangan. Hal ini tentu akan berdampak pada mata pelajaran matematika, yaitu meningkatnya hasil belajar anak berdasarkan kemampuan berhitungnya. Oleh karena itu diperlukan cara supaya anak mau ikut aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan dalam proses pembelajaran bisa distimulasi melalui bermain, sehingga guru akan lebih maksimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan pengkajian mengenai “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Monopoli Di Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat.”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode bermain monopoli untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SDN Palmerah 03 Pagi dan untuk mengetahui apakah metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa SDN Palmerah 03 Pagi.

## **B. Kemampuan Berhitung**

Kemampuan terkait dengan pengetahuan, menurut Piaget ada tiga cara anak mengetahui sesuatu, yaitu melalui interaksi sosial, melalui interaksi dengan lingkungan dan pengetahuan fisik, dan *logica mathematical* melalui konstruksi mental (Ngatiyo. 2008: h.164). Salah satu kemampuan kognitif yang harus dimiliki anak adalah

kemampuan berhitung. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika. Menurut Dali S. Naga, berhitung merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. (Mulyono Abdurrahman. 2003: h.253).

Pendapat tersebut sejalan dengan Charlesworth dan Senger, yang mengemukakan bahwa *arithmetic includes the areas that were conventionally the core of the elementary grade mathematics program, that is the whole number operations of addition, subtraction, multiplication, and division* (Rosalind Charlesworth. 2012: h.292). Definisi tersebut menjelaskan bahwa berhitung meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Sejalan dengan penjelasan yang dikemukakan oleh Smith, Jackman mengemukakan bahwa *count real things to help children use their own experience with objects to better understand number* (Hilda L. Jackman. 2009: h.159). Maksud dari pernyataan tersebut adalah anak akan dapat memahami berhitung melalui benda konkrit dengan keterlibatan langsung.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan di atas maka dapat dijelaskan bahwa kemampuan berhitung adalah daya untuk melakukan tugas dengan baik mengenai operasi hitung sederhana yaitu penjumlahan dan pengurangan.

### **C. Metode Bermain Monopoli**

Metode sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi (Wina Sanjaya. 2010: h. 127). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Eveline Siregar dan Hartini Nara, bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010: h.80). Metode biasa dipakai guru dalam pembelajaran yang biasa disebut metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan (Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012: h.13). Senada dengan hal tersebut, Eveline Siregar dan Hartini Nara mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru, sehingga dalam menjalankan fungsinya, metode merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Eveline Siregar dan Hartini

Nara. 2010: h.80). Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah metode permainan. Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan, seperti teka-teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia, atau kartu gambar yang dibuat siswa atau guru (Hamdani. 2011: h.281). Menurut Moeslichatoen metode pengajaran yang tepat untuk Anak Usia Dini adalah metode bermain. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan (Moeslichatoen. 2004: h.24). Jackman menyatakan bahwa *play is the natural language of the child. It helps a child observe and respond to the world in which she lives* (Hilda L. Jackman. 2009: h.351). Maksud dari definisi bermain menurut Jackman adalah bahasa alamiah dari seorang anak yang membantu anak untuk mengeksplorasi dunianya.

Selanjutnya Gallahue menambahkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan di mana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya (Sofia Hartati. 2007: h.56).

Montessori kemudian menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Anggani Sudono. 2006: h.1). Saat anak menyerap hal-hal yang ia dapat saat bermain, maka yang berperan saat itu adalah perkembangan kognisi dari anak tersebut. Piaget menyatakan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Mayke S. Tedjasaputra. 2001: h.8). Penjelasan Piaget tersebut berarti bahwa melalui bermain anak akan mengembangkan kognisinya, karena dalam bermain anak akan berinteraksi dengan objek.

Rubin, Fein & Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) mengemukakan tahapan perkembangan bermain kognitif salah satunya adalah permainan dengan peraturan (Mayke S. Tedjasaputra. 2001: h.28). Kegiatan bermain jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.

Bermain dengan aturan merupakan permainan yang biasa dilakukan menggunakan kesepakatan tertentu, salah satu permainan yang merupakan bagian dari bermain dengan aturan adalah permainan monopoli.

Definisi monopoli secara umum adalah satu-satunya produsen/penjual barang atau jasa dalam suatu pasar barang atau jasa (Nurimansjah Hasibuan. 1993: h.70). Pengertian monopoli ternyata bukan terbatas dalam menguasai pasar suatu jenis barang, tetapi juga dalam sumber dana (Nurimansjah Hasibuan. 1993: h.87). Kegiatan monopoli yang terjadi dalam kegiatan ekonomi tersebut kemudian dijadikan sebuah permainan yang bernama permainan monopoli.

Bermain monopoli merupakan permainan klasik mengenai membeli, menyewa dan menjual properti (Hasbro Games. 2007: h.1).

Pendapat pada ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain monopoli merupakan cara penyajian bahan pelajaran melalui permainan dan dilakukan secara bersama-sama (lebih dari dua orang), yang memiliki aturan dalam permainannya, dengan tujuan menguasai petak di atas papan melalui kegiatan ekonomi yang disederhanakan.

#### **D. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dan dilaksanakan melalui dua siklus. Penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart terbagi menjadi empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes kemampuan berhitung, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes kemampuan berhitung dilakukan melalui penjabaran butir tes menggunakan jenis tes pilihan ganda.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian Fagel, dkk sebesar 71%. Presentasi tersebut didapatkan berdasarkan kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan guru (Geoffrey E. Mills. 2013: h.101). Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian tindakan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan persentase sebesar 71% untuk kriteria keberhasilan dari tindakan dengan skor minimal sesuai dengan KKM yang ada di sekolah yaitu 70.

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif bisa disusun dan langsung ditafsirkan untuk menyusun kesimpulan penelitian. Caranya melalui kategorisasi data kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian (Nana Sudjana dan Ibrahim. 2004: h.126). Berdasarkan hal tersebut, melalui penelitian ini peneliti membuat kode pada daftar wawancara dan catatan

lapangan. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman dilakukan melalui tiga langkah, yaitu (Matthew B. Miles & A. Michael Huberman. 1992: h.16-19): Reduksi data, penyajian data dan verifikasi/menarik kesimpulan.

Analisis data kuantitatif dilakukan melalui statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau digeneralisasi (Sugiyono. 2008: h.147). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan, rata-rata dan proporsi skor. Hal tersebut dilakukan untuk menggambarkan distribusi skor dari responden.

#### **E. Hasil dan Pembahasan**

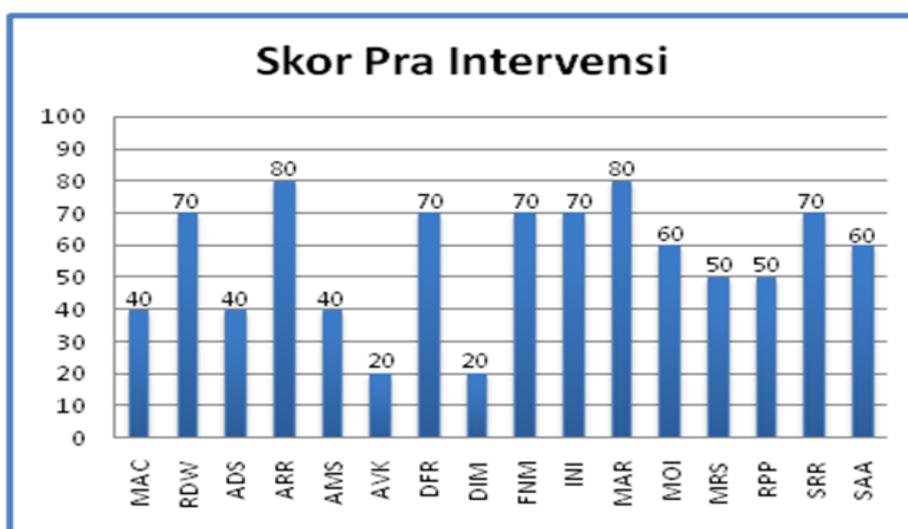
Hasil data kualitatif menunjukkan bahwa melalui metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Adapun peningkatan yang muncul dapat dilihat dari anak mampu menjumlahkan bilangan dua angka dengan satu angka, anak mampu menjumlahkan bilangan kelipatan sepuluh, anak mampu menjumlahkan bilangan dua angka dengan dua angka, anak mampu mengurangi bilangan dua angka dengan satu angka, anak mampu mengurangi bilangan kelipatan sepuluh, anak mampu mengurangi bilangan dua angka dengan dua angka dan anak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam soal cerita.

Metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes pra intervensi, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, penelitian ini memperoleh peningkatan pada kemampuan berhitungnya. Berdasarkan hasil tes kemampuan berhitung, persentase kemampuan berhitung siswa pada saat pra-intervensi yaitu hanya sebesar 43,75% dengan skor rata-rata kelas yaitu 55,625 dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung pada siklus I sebesar 75% dengan skor rata-rata kelas yaitu 70,625. Persentase peningkatan kemampuan berhitung siswa pada siklus ke II meningkat menjadi 81,25% dengan skor rata-rata kelas yaitu 82,813.

Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain monopoli sangat cocok digunakan pada siswa kelas 1 SD. Metode bermain monopoli dapat dipertimbangkan oleh para guru sebagai alternatif memperbaiki kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD.

Data pra intervensi sampai dengan siklus dua dapat dijelaskan lebih lanjut melalui grafik berikut:

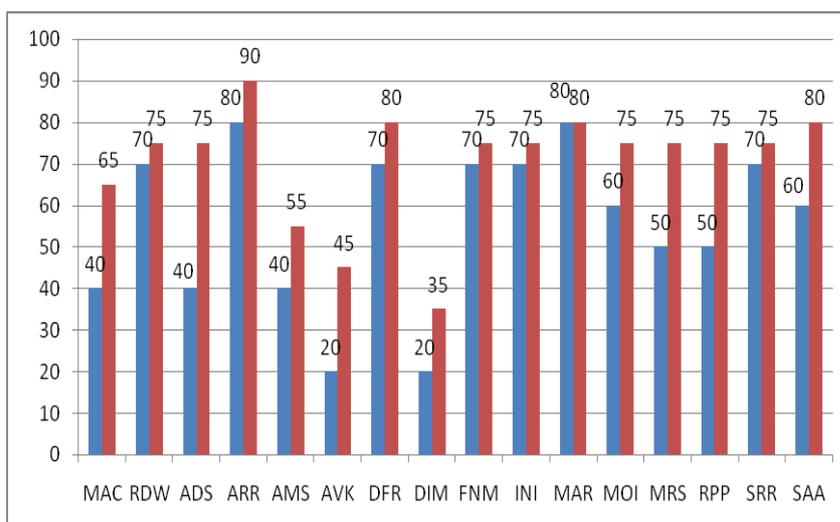
### a. Pra Intervensi



Grafik 1. Skor Pra Intervensi

Berdasarkan grafik skor pra intervensi dapat diketahui bahwa dari 16 orang siswa di kelas I SDN Palmerah 03 pagi, terdapat 9 orang siswa yang tidak tuntas dan 7 orang siswa yang tuntas. Siswa yang memperoleh skor tertinggi yaitu ARR dan MAR dengan skor perolehan 80 (tuntas) dan siswa yang memperoleh skor terendah yaitu AVK dan DIM dengan skor perolehan 20 (tidak tuntas).

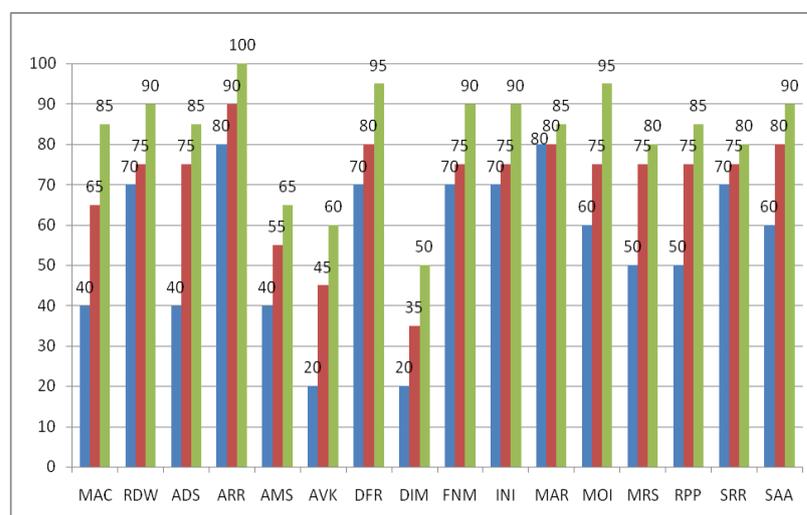
### b. Siklus 1



Grafik 2. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi  
Jakarta Barat di Siklus 1

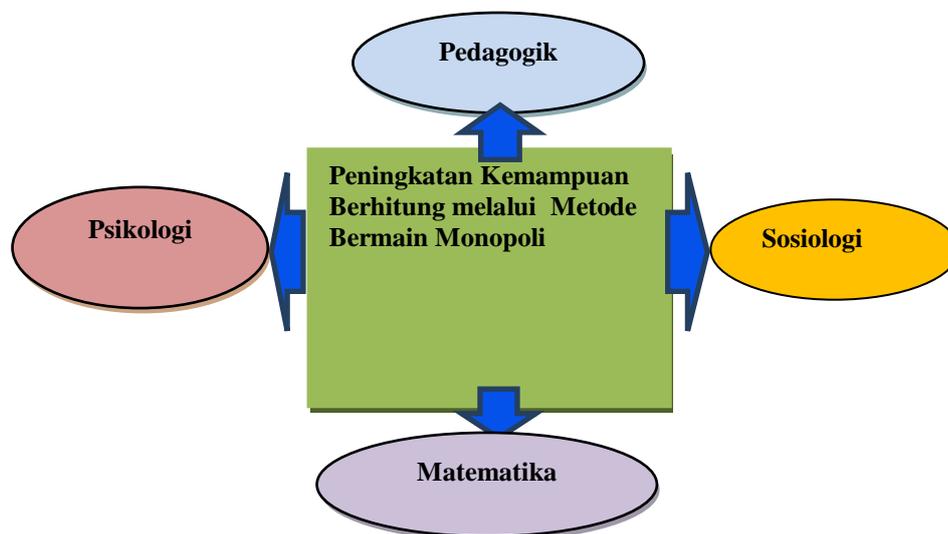
Grafik di atas menunjukkan peningkatan dari pra intervensi ke siklus 1. Berdasarkan grafik dapat diketahui dari 16 orang siswa di kelas I SD Negeri 03 pagi terdapat 12 orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke atas dan empat orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke bawah. ARR memperoleh skor tertinggi di siklus 1 yaitu 90 dan DIM memperoleh skor terendah di siklus 1 yaitu 35. Peningkatan yang terjadi cukup pesat walaupun masih terdapat siswa yang memperoleh skor rendah di bawah KKM. Berdasarkan grafik dapat terlihat bahwa MAR memperoleh skor yang sama dari pra intervensi ke siklus 1 sebesar 80. ADS mengalami peningkatan yang sangat pesat, di tahap pra intervensi ADS memperoleh skor 40 dan meningkat di siklus 1 menjadi 75.

### c. Siklus 2



Grafik 3. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta  
Barat di Siklus II

Berdasarkan grafik di siklus 2 dapat diketahui dari 16 orang siswa di kelas I SD Negeri 03 pagi terdapat 13 orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke atas dan tiga orang siswa yang mendapatkan skor 70 ke bawah. ARR memperoleh skor tertinggi di siklus 2 yaitu 100 dan DIM memperoleh skor terendah di siklus 2 yaitu 50. Peningkatan yang terjadi cukup pesat walaupun masih terdapat siswa yang memperoleh skor rendah di bawah KKM. Berdasarkan grafik dapat terlihat bahwa SRR dan ADS memperoleh skor yang sama dari siklus 1 ke siklus 2 dengan skor 75. INI dan MOI mengalami peningkatan yang sangat pesat, di siklus 1 INI memperoleh skor 75 dan meningkat di siklus 2 menjadi 90. Peningkatan pesat selanjutnya dialami oleh MOI, di siklus 1 MOI memperoleh skor 75 dan terus meningkat di siklus ke 2 menjadi 95. Hasil dari peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain monopoli dapat dikaji dari pendekatan multidisiplin ilmu yang memiliki keterkaitan dengan beberapa bidang ilmu seperti psikologi, pedagogik, matematika dan sosiologi, seperti bagan sebagai berikut:



Gambar 4. Pendekatan Multidisiplin ilmu

Berdasarkan gambar maka dapat dijelaskan bahwa kemampuan berhitung melalui metode bermain monopoli dapat dikaitkan dengan multidisiplin ilmu yaitu matematika, psikologi, pedagogik dan sosiologi. Dalam matematika, berhitung merupakan bagian dari matematika (Dali S. Naga. 1990: h.1-5) Hal tersebut kemudian diperjelas dengan pendapat Burns, bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya,

geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah (Anggani Sudono. 2000: h.22). Hal tersebut menjelaskan keterkaitan antara matematika dan berhitung. Bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika yang berada pada kelompok bilangan (aritmatika). Melalui metode bermain monopoli diaplikasikan dengan menghitung mata dadu, menghitung petak pada papan monopoli, dan menghitung jumlah kupon.

Jika dilihat dari bidang psikologi, maka dapat diketahui bahwa psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti roh jiwa atau daya hidup dan *logos* yang berarti studi atau kajian dan pendidikan (Papalia Olds, dalam Jamaris. 2010: h.5). Hal tersebut berarti bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Psikologi juga dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang tingkah laku manusia. Jika dilihat dalam peningkatan berhitung melalui bermain monopoli, maka penerapan bidang psikologi dapat terlihat dari ekspresi siswa saat bermain yang terlihat senang saat memenangkan permainan, sedih saat mengetahui kalah dalam permainan, menunggu giliran main, dan riang gembira saat bermain.

Berdasarkan bidang ilmu sosiologi, Kemampuan berhitung dalam metode bermain monopoli dapat dilihat saat anak bermain secara bersama. Melalui kegiatan bermain sosial tampak egosentrisme anak semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang disekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerja sama dalam bermain (Mayke S. Tedjasaputra. 2001: h.30). Pengaplikasian melalui metode bermain monopoli dapat dilihat saat siswa menjadi tutor sebaya, mau menunggu giliran teman dalam menjalankan bidak dan terdapat komunikasi kelompok dalam bermain monopoli.

Berdasarkan bidang ilmu pedagogik, metode bermain monopoli dapat digunakan dalam kegiatan belajar khususnya matematika. Metode bermain monopoli dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan karena kegiatan menyenangkan, papan monopoli dirancang sedemikian rupa menggunakan gambar yang menarik, kegiatannya juga merangsang motorik halus, terdapat kartu pintar dan kesempatan yang merangsang kemampuan kognitif, sehingga melalui berbagai kondisi tersebut metode bermain monopoli dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam bidang pendidikan/pedagogik.

## **F. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis mengenai pelaksanaan metode bermain monopoli dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 pagi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui berbagai aktivitas di dalamnya. Aktivitas tersebut seperti menghitung mata dadu, menjawab kartu pintar, menjalankan perintah pada kartu kesempatan, melakukan jual beli petakn membayar denda jika berhenti di petak lawan dan menghitung jumlah kupon.
2. Melalui metode bermain monopoli kemampuan berhitung siswa dapat meningkat, hal tersebut dapat diketahui berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Kemampuan berhitung siswa sebelum diberikan tindakan berupa metode bermain monopoli masih sangat rendah dengan ketuntasan 43,75% dan rata-rata 55,625. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, terjadi peningkatan menjadi 75% dan rata-rata 70,625. Setelah peneliti melanjutkan ke siklus ke 2, maka terjadi peningkatan kembali sebesar 81,25% dan rata-rata 82,813. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa dapat ditingkatkan melalui metode bermain monopoli.

### **G. Saran**

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya menyediakan beberapa alat peraga yang dapat menunjang kemampuan siswa khususnya dalam berhitung.
2. Guru
  - a. Guru dapat menggunakan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.
  - b. Guru harus lebih kreatif dalam merancang media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa
  - c. Pembelajaran harusnya dibuat semenarik mungkin, sehingga anak aktif dan tertarik dengan materi yang akan disampaikan.

### 3. Orang tua

Orang tua jangan hanya memberitahu kunci jawaban dari latihan yang dikerjakan anak. Hendaknya orang tua mengajari bagaimana cara mengerjakannya, sehingga anak bisa mengerjakan tugas sekolah dengan baik. Nilai memang penting, namun pengalaman belajar anak untuk memperoleh pengetahuan lebih penting sehingga anak harus dilatih untuk mengembangkan kognitifnya sendiri, bukan mengandalkan jawaban dari orang tua.

### 4. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya supaya dapat memperkaya tentang jenis permainan lain yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pengembangan penelitian ini dapat menjadi masukan untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan jenis permainan lainnya.

## H. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Barron, Marlene and Karen Romano. *Ready Set Count*. New York: Jhon Wiley & Sons. Inc, 1995.
- Bitter, Gary G, dkk. *Mathematics Methods For Elementary And Middle School*. Singapore: Needham Heights, 1989
- Bodrova, Elena and Deborah J. Leong, *Chopstick and Counting Chips*. Beyond the Journal Young Children on the Web, 2003
- Charlesworth, Rosalind. *Experiences in Math for Young Children*. USA: Wadsworth, 2012
- Copeland, Richard W. *How Children Learn Mathematics Teaching Implication Of Piaget's Research*. New York: Macmillan Publishing Company, 1984.
- Djaali dan Pudji Muljono. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Feez, Susan. *Montessori and Early Childhood A Guide for Students*, British; Sage, 2010.
- Fogarty, Robin. *The Mindful School: How to Integrate The Curricula*. Illinois: Iriskylight, 1999.

- Gelman, Rochel & C.R. Gallistel. *The Child's Understanding of Number*. USA: Harvard University Press, 1978
- Handini, Myrnawati Crie. *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press, 2012.
- Hartati, Sofia. *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*. Jakarta: Enno Media, 2007.
- Hartini, Puji. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam*. Jurnal Pesona PAUD volume 1 No. 1.
- Hasibuan, Nurimansjah. *Ekonomi Industri : Persaingan, Monopoli dan Regulasi*. Jakarta: LP3ES, 1993.
- Hasbro Games. *Monopoli*. Canada: 2007. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2013
- Hikmah, *Pengaruh Permainan dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak TK*. Jakarta: PPS UNJ, 2006
- Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum*. USA: Delmar, 2009
- Jaipaul, L Roopnarine & Jame E Johnson. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Berbagai Pendekatan: Alih Bahasa*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Jarolimek, John. *Social Studies in Elementary Education*, Macmillan Publishing Company, 1986.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Manfra, Louis, dkk. *Assosiations Between Counting Ability in Preschool and Mathematic Performance in Firs Grade Among a Sample of Ethnically Diverse, Low-Income Children*. Journal of Research in Childhood Education: Association for Childhood Education International, 2012
- Mertler, Craig A. *Action Research: Teachers as Researchers In the Classroom*. USA: SAGE Publications, 2009.
- Miles, Matthew B & A. Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif: Alih Bahasa*. Jakarta: UI-Press, 1992.
- Mills, Geoffrey E. *Action Research: A Guide for The Teacher Researcher*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2003.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013
- Monopoli (permainan). Wikipedia. Indonesia://id.wikipedia.org/wiki/monopoli\_permainan, diakses pada tanggal 22 Desember 2013.

- Naeyc. *NAEYC Standards for Early Childhood Professional Preparation Programs*, 2009. [www.naeyc.org](http://www.naeyc.org), diakses pada tanggal 28 Oktober 2013.
- Naga, Dali S. *Berhitung Sejarah dan Pengembangannya*, Jakarta: Gramedia, 1990.
- Ngatiyo, *Membelajarkan Anak Usia Dini melalui Bermain*. Jurnal Cakrawala Kependidikan Volume 6 No. 2: Universitas Tanjung Pura, 2008.
- Oers, Bert Van. *Are You Sure? Stimulating Mathematical Thinking During Young Children's Play*, (Netherlands : University Amsterdam, European Early Childhood Education Research Journal, Vol 4 no 1 1996).
- Purwanto, M. Ngalim. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009
- Rismawati. *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan untuk Usia 0-12 Tahun*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Santoso, Soegeng. *Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Mendatang*. Universitas Negeri Jakarta: Jakarta, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya 2*. Jakarta, 2011.
- Santrock, John W. *Life Span Development: Alih Bahasa*. Jakarta: Erlangga, 1995.
- Smith, Susan Sperry. *Early Childhood Mathematics*. USA: Pearson, 2009.
- Soetjningsih, Christiana Hari. *Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenada media group, 2012
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan : untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2001.

Wahyuni, Lussy Dwiutami . *Konstruksi Tes: Langkah Mudah Membuat Tes*. Jakarta: FIP Press, 2011.

Yumirawati, Euis. *Hubungan Kematangan Sosial dan Konsep Diri dengan Kemampuan Berhitung*. Jakarta: PPS UNJ, 2011