MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KUNJANG KECAMATAN NGANCAR KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PG PAUD

Oleh :

YESSY KRESTYOWATI

NPM: 14.1.01.11.0509P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

YESSY KRESTYOWATI
NPM: 14.1.01.11.0509P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KUNJANG KECAMATAN NGANCAR KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 15 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi	**LINDA DWIYANTI, M.Pd**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0707079101

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

YESSY KRESTYOWATI
NPM: 14.1.01.11.0509P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KUNJANG NGANCAR KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 9 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs.Kuntjojo, M.Pd, M.Psi :
2. Penguji I : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi :
3. Penguji II : Linda Dwiyanti, M.Pd

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KUNJANG KECAMATAN NGANCAR KABUPATEN KEDIRI

YESSY KRESTYOWATI
14.1.01.11.0509P
FKIP – PG PAUD
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. dan Linda Dwiyanti, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

YESSY KRESTYOWATI : Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Tahun 2015/2016, Skripsi PG PAUD, FKIP UNP Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kegiatan berhitung di Taman Kanak-Kanak belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Rendahnya kemampuan berhitung anak dikarenakan hanya menggunakan media papan tulis dan LKA serta metode yang digunakan adalah ceramah sehingga anak bermain sendiri yang mengakibatkan anak tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Permasalahan rumusan masalah pada penelitiaan ini adalah apakah penerapan permainan monopoli dapat meningkatkan kemempuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri ?. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa Rencana Kegiatan Mingguan, Rencana Kegiatan Harian, Lembar Observasi Aktivitas Siswa, Lembar Kegiatan Siswa. Hasil pembahasan Menunjukkan pengaruh meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar tahun ajaran 2015-2016. Gambaran Selintas Setting Penelitian, Deskripsi Temuan Penelitian, Rencana Umum Pelaksanaan tindakan, Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I, Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II, Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III. Berdasarkan hasil penelitian direkomendasikan untuk : 1) Untuk guru TK yaitu upaya pengembangan kemampuan berhitung 1-20, apa yang sudah peneliti lakukan bisa dijadikan pilihan tindakan, 2) Untuk Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Kunjang yaitu dapat mendukung segala upaya guru yang menjadikan para anak diddik lebih cepat mengembangkan kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan yang sudah peneliti lakukan, 3) Untuk Orang Tua yaitu memberi dukungan bagi anak agar dapat menerapkan semua didikan yang diberikan guru disekolah melalui permainan yang sudah peneliti lakukan.

Kata kunci: Kemampuan berhitung 1-20, Permainan Monopo

I. LATAR BELAKANG

Rendahnya kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kunjang disebabkan hanya menggunakan media papan tulis dan LKA, akibatnya kemampuan berhitung 1-20 belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan angka 1-20. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan, menerangkan bentuk angka 1-20 akibatnya proses belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan berhitung 1-20 dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA (Lembar Kerja Siswa) tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20. Permainan monopoli adalah permainan dengan menggunakan dadu yang dilempar dan berjalan sesuai dengan angka yang keluar. Dengan permainan ini diharapkan bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak pada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri".

Penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri" dilakukan dengan tujuan:

1. Memperoleh data tentang kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang sebelum dilakukan tindakan.

2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang sesudah dilakukan tindakan.
4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

1. Keterampilan Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Paimin, dalam Sujiono (2004:13) mengatakan bahwa berhitung sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Kecerdasan matematis logis sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran.

Berhitung pada anak usia dini di taman kanak-kanak dapat juga diartikan dengan kegiatan matematika pada anak usia dini di taman kanak-kanak. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan piaget. (Departemen pendidikan dan kebudayaan, 1991:12)

Berhitung merupakan aktivitas yang mengembangkan kemampuan kognitif anak dan berhubungan dengan kecerdasan logika matematika anak. Flavell dalam Hildayani (2004:3) kemampuan numerik banyak menjadi perhatian pendidik, orang tua dan para pemerhati perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena kemampuan numerik banyak diajarkan di sekolah dan diperlukan di kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerik juga merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari anak secara otomatis dalam masa kanak-kanak awal. Lebih lanjut Flavell dalam Hildayani (2004:11) ada lima prinsip pada masa berhitung pada masa 4-6 tahun yaitu the one principle, the stable-order principle, the cardinal principle, the abstraction principle dan the order-irrelevance principle. Berhubungan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung antara lain mengenali atau membilang angka, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda. Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berhitung di taman kanak-kanak adalah kegiatan belajar matematika di taman kanak-kanak melalui belajar tentang konsep berhitung dengan aktifitas disekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

b. Media Pembelajaran

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran pada dasarnya merupakan proses pengambilan keputusan dari berbagai alternatif (pilihan) yang ada. Oleh karena itu, diperlukan beberapa pertimbangan, diantaranya adalah kesesuaian media dengan perencanaan pembelajaran, sasaran belajar (anak TK), tingkat keterbacaan media, situasi dan kondisi tempat/ruangan belajar, dan keobyektifan guru dalam menetapkan jenis media pembelajaran. (Badru Zaman, dkk, 2008:4.24)

c. Metode Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung

Metode merupakan aspek yang sangat penting, karena dengan metode yang benar kegiatan mengajar akan berhasil dengan baik. Banyak metode yang kita kenal untuk menerangkan kepada anak. Berikut merupakan metode yang dapat dikembangkan untuk dapat mendukung kemampuan berhitung:

1) Bermain
2) Tanya jawab
3) Bercerita
4) Demonstrasi
5) Pemberian tugas

2. Media Monopoli

a. Pengertian Monopoli

Menurut Musfiroh (2008:1) Monopoli adalah media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu pada anak. Monopoli praktis dan ekonomis. Dapat dibuat sendiri sesuai dengan tema yang ada. Selain menarik perhatian anak, penggunaan media momopoli dapat membuat sajian lebih efisien. Kelebihan Monopoli menurut Anggani Sudomo (2010:2) sebagai berikut:

1) Dapat dibuat sendiri oleh guru.
2) Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti.
3) Dapat memusatkan perhatian anak.
4) Dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatunya sudah dipersiapkan dan anak dapat melihat secara langsung.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Berhitung Dengan Permainan Monopoli

1) Kertas Baliho dengan petak-petak sesuai dengan ukuran kelas 3 m x 4 m dibagi menjadi 20 tempat, berisi angka 1-20. Menanamkan pengertian sama banyak.

2) Menyediakan dadu dari kardus bekas, dibungkus dengan kertas berwarna putih kemudian diberi titik 1-6.

3) Anak sebagai pengganti bidak dalam permainan monopoli.

4) Kertas sebagai kartu petunjuk 30 cm x 15 cm.

Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran taman kanak-kanak diarahkan untuk memberdayakan semua aspek perkembangan anak untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pengembangan keterampilan berhitung di taman kanak-kanak bertujuan agar anak-anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda yang nyata. Gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, anak dapat menyesuaikan dan merealisasikan serta melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung. Perlunya keterampilan berhitung pada diri anak sejak usia dini maka melalui penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan ketrampilan berhitung. Dengan demikian timbul pertanyaan sejauh mana keterampilan berhitung dengan menggunakan permainan monopoli.

Berdasarkan kajian teori dari kerangka berpikir di atas dari kondisi awal guru belum menggunakan permainan pembelajaran yang variatif yang menjadikan kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka 1-20. Dengan berbagai kemungkinan pembelajaran yang digunakan yaitu siklus I anak melempar satu dadu. Siklus II anak melempar dua dadu. Dengan demikian, melalui permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan anak berhitung 1-20.

Melatih anak berpikir kreatif sama pentingnya dengan menanamkan kesenangan dan kegembiraan anak untuk belajar. Anak yang kreatif akan lebih mudah dalam memecahkan masalah dan mencari solusi. Pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak dapat memekarkan segala potensi yang dimiliki anak dan meningkatkan hasil pembelajaran. Permainan merupakan sebuah media mengajar yang mampu mempengaruhi perkembangan jiwa anak dan membangkitkan semangat pada anak didik dalam belajar yang menyenangkan.

Monopoli menjadi salah satu bentuk permainan yang dapat memberikan kemudahan anak dalam memahami suatu proses pembelajaran dan anak akan mempelajari banyak hal baru yang dapat digunakan guru TK dalam mengembangkan kemampuan anak didiknya.

II. METODE PENELITIAN

a. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Alasan dipilih kelompok B karena peneliti mengajar di kelas tersebut. Sedangkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlokasi di TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri dengan alamat Jl. Kutukan No. 10 Desa Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan bulan Februari sampai Mei dikarenakan untuk lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak.

b. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain Model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

c. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan

a) Data tentang kemampuan berhitung 1-20 kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri.

b) Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik pengumpulan data

a) Data tentang kemampuan berhitung 1-20 kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang dikumpulkan dengan teknik pemberian tugas.

b) Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar atau pedoman observasi.

Instumen pengumpulan data yang digunkan adalah lembar observasi,yang hasilnya digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar anak. Dan alat pengumpul data berupa lembar penugasan untuk mengukur tingkat aktivitas.partisipasi anak dalam pembelajaran berhitung dengan menggunakan pedoman penilaian kurikulum TK.

Teknik scoring yang digunakan sebagai berikut :

$$\frac{\Sigma \text{ anak yang memperoleh penilaian}}{\Sigma \text{ anak yang hadir}} \times 100\%$$

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan siklus I sampai dengan siklus III.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Dharma Wanita Kunjang adalah salah satu lembaga pendidikan prasekolah

pada jalur formal di bawah Dinas Pendidikan Kota Kediri yang beralamatkan di Jl. Kutukan No. 10 yang menempati lahan 284,5 m^2, bangunan gedung dengan kondisi baik yang terdiri 2 kelas dan 1 kantor Kepala Sekolah dan guru.

Pada tahun ajaran 2015-2016, jumlah anak didik sebanyak 35 anak, yang terbagi menjadi 2 kelompok, kelompok A berjumlah 18 anak, dan kelompok B berjumlah 17 anak yang diasuh oleh 3 guru termasuk peneliti. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B yang berjumlah 17 anak. Lembaga tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri merupakan tempat bertugas peneliti sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi anak didik tersebut.

1. Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan kendalanya adalah karena mengingat usia anak didik yang masih kecil yaitu 5-6 tahun, sehingga memerlukan waktu yang lebih dalam pengkondisian setiap kegiatan pembelajaran.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini hanya sedikit yaitu keterbatasan waktu untuk pengembangan kognitif , karena dalam lembaga TK Dharma Wanita Kunjanmemiliki program pendidikan atau kurikulum yang bukan hanya mengembangkan kognitif anak saja, melainkan juga memiliki program pembelajaran agama, moral, sosial emosional dan bahasa serta kognitif atau daya pikir.

b. Diskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Dilaksanakan tanggal 9 Mei 2016 dengan dihadiri 17 siswa, 9 laki-laki dan 8 perempuan.

Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung 1-20 Anak Kelompok B pada Siklus I

NO	NAMA	Kemampuan Berhitung 1-20			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Alvin	✓			
2.	Andika	✓			
3.	Aulia		✓		
4.	Dicky			✓	
5.	Dion	✓			
6.	Faisal		✓		
7.	Fany			✓	
8.	Fika		✓		
9.	Kian			✓	
10.	Maya		✓		

NO	NAMA	Kemampuan Berhitung 1-20			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
11.	Michelle		✓		
12.	Rendy			✓	
13.	Syifa			✓	
14.	Tia		✓		
15	Tiara		✓		
16.	Valen				✓
17.	Velix		✓		
Jumlah		3	8	5	1
Prosentase		7,65 %	7,06 %	29,41 %	5,88 %

Data dalam tabel 4.2 dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan permainan Monopoli diperoleh nilai ketuntasan sebesar 55,88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I anak belum tuntas belajar.

2. Pelaksanaan Siklus II

Dilaksanakan tanggal 16 mei 2016dengan dihadiri 17 siswa, 9 laki-laki dan 8 perempuan.

Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung 1-20 Anak Kelompok B pada Siklus II

NO	**NAMA**	**Kemampuan Berhitung 1-20**			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Alvin	✓			
2.	Andika		✓		
3.	Aulia				✓
4.	Dicky			✓	
5.	Dion		✓		
6.	Faisal			✓	
7.	Fany			✓	
8.	Fika		✓		
9.	Kian				✓
10.	Maya		✓		
11.	Michelle			✓	
12.	Rendy			✓	
13.	Syifa				
14.	Tia			✓	
15	Tiara		✓		
16.	Valen				✓
1	Velix			✓	

7.					
Jumlah		**1**	**5**	**7**	**4**
Prosentase		**5,88 %**	**29,41 %**	**36,84 %**	**33,53 %**

Data dalam tabel 4.4 dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan permainan monopoli diperoleh nilai ketuntasan sebesar 70,59%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II anak belum tuntas belajar.

Data ini menunjukkan ada kemajuan dari siklus I yang memenuhi harapan adalah 55,88% dan pada siklus ke II rata-rata yang diperoleh yang memenuhi harapan 70,59%.

3. Pelaksanaan Siklus III

Dilaksanakan tanggal 26 mei 2016 dengan dihadiri 17 siswa, 9 laki-laki dan 8 perempuan

Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung 1-20

Anak Kelompok B Pada Siklus III

NO	**NAMA**	**Kemampuan Berhitung 1-20**			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Alvin		✓		
2.	Andika			✓	
3.	Aulia				✓
4.	Dicky				✓
5.	Dion		✓		
6.	Faisal			✓	
7.	Fany				✓
8.	Fika			✓	
9.	Kian				✓
10.	Maya				✓
11.	Michelle			✓	
12.	Rendy				✓
13.	Syifa			✓	
14.	Tia			✓	
15	Taiara				✓
16.	Valen				✓
17.	Velix			✓	
Jumlah		**0**	**2**	**7**	**8**
Prosentase		**0%**	**11,76 %**	**41,18 %**	**47,06 %**

Data ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berhitung1-20 pada kegiatan permainan monopolidiperolehnilai ketuntasan belajar sebesar 83,82%. Data ini

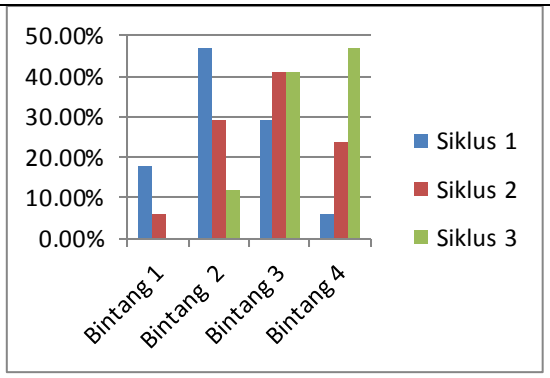
menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kognitif sudah dapat mencapai kriteria keberhasilan ketuntasan minimal yaitu 75%, bahkan dapat berkembang pesat melebihi ketuntasan minimal.

c. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I,II dan III
pada Kegiatan Kognitif Anak

No	Hasil Penilaian	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★	17,65 %	5,88%	0%
2	★★	47,06 %	26,41 %	11,76 %
3	★★★	29,41 %	41,18 %	41,18 %
4	★★★★	5,88%	23,53 %	47,06 %
Jumlah		**100%**	**100%**	**100%**

Grafik Rekapitulasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I, II, III



Simpulan, Implikasi dan Saran

1. Simpulan

Penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri.

2. Saran

a. Untuk guru TK

Untuk maksud yang sama yaitu upaya pengembangan kemampuan berhitung 1-20, apa yang sudah peneliti lakukan bisa di jadikan pilihan tindakan

b. Untuk Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Kunjang

Untuk mendukung upaya guru yang menjadikan anak didik lebih cepat mengembangkan kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan yang sudah peneliti lakukan

c. Untuk Orang Tua

Untuk mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung 1-20 dengan memberikan bimbingan di luar sekolah.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. Siti,dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Agung, Triharso. 2013. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Angani, Sudomo. 2010. Pedoman pembelajaran berhitung ditaman kanak –kanak Jakarta: Departemen pendidikan nasional,Direktorat pembinaan taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

Chayatie. 2010. *Pengenalan matematika anak usia dini* Jakarta: Airlangga.

Depdiknas. 1991. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Hidayani. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Ismail, Andang. 2009. *Metode Permainan dan Pembelajaran*.

Laksono. 1996. *Perkembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Musfiroh, Sih Aisyah. 2008. *Pengertian Monopoli*. http://unesa.com, diunduh 21 Desember 2015.

Muhardjito. 2005. *Model-Model PTK*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Luar Biasa.

Muliawan. Jasa, Ungguh. 2009. *Manajemen Play group dan Taman Kanak-Kanak*. Jogjakarta: Diva Press.

Noorlaila, I. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*; *Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Soebachman 2012. *Teori perkembangan kongnitif jeans peaget, Joogja karta.*

Sujiono, Yuliana, Nur Aini, dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto. 2011. *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Pengetahuan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD.* Yogyakarta: Pendagogia.

Tajudin. 2008. *Pengenalan matematika anak usia dini* Jakarta : Airlangga.

Yulianti. 2008. *Ketrampilan berbaha*sa Indonesia. SD. Jakarta : universitas Terbuka.

Zaman Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zamzani, H. 2000. *Peningkatan ketrampilan berbahasa Indonesia.* Departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral pendidikan tinggi.

Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan,* Bandung: Rosdakarya.