ISSN 2747-0806 (CETAK) ISSN 2747-0792 (ELEKTRONIK)

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK MELALUI PERMAINAN MONOPOLI DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI NEGERI PEMBINA KECAMATAN LUBUK BASUNG KABUPATEN AGAM

WITRI AZIZAH
TK Negeri Negeri Pembina Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam

ABSTRAK

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-KanakNegeri Pembina Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam di kelompok B2 masih rendah. Hal ini disebabkan media dan metode yang digunakan kurang menarik dan kurang tepat. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam menerapkan sebuah metode belajar konsep bilangan dengan permainan monopoli. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam yang berjumlah 12 orang. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik persentase. Hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus sudah nampak peningkatan dari setiap aspek yang diamati. Dimana siklus I peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah, karena belum mencapai batas KKM maka dilanjutkan kepada siklus II, dimana pada siklus II ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, pada pertemuan ketiga siklus II peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat, karena sudah melebihi batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka penelitian ini dihentikan sampai dengan siklus II. Permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Kata Kunci : mengenal konsep bilangan, permainan monopoli di taman kanak-kanak

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan, guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik untuk dapat mempelajari berbagai kemampuan dasar. Oleh karena itu, program kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak harus disusun sedemikian rupa, sehingga semua perilaku dan kemampuan dasar itu dapat dikembangkan semaksimal mungkin dan sebaik-baiknya.

Masa kanak-kanak juga merupakan masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di TK diberikan sesuai dengan semboyannya yaitu “Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain”. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi dan memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pentingnya ilmu matematika diajarkan sejak usia dini adalah karena matematika adalah suatu pelajaran yang merupakan dasar dari segala pelajaran yang lainnya. Jika seorang anak sudah diajarkan dasar ilmu matematika sejak dini, maka anak akan mudah memasuki cabang ilmu lain seperti kimia, fisika, terutama pelajaran matematika itu sendiri.

Berdasarkan yang peneliti temui di lapangan, tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang tepat, sehingga anak kurang berminat untuk melaksanakannya. Di dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan, pelaksanaannya hanya terpaku dengan menggunakan majalah saja, ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru bagaimana cara

mengembangkan aspek kognitif anak melalui permainan yang dapat menarik minat anak untuk melakukan kegiatan yang disajikan guru.

Peneliti akan mengaplikasikan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak sejak usia dini dapat berkembang lebih optimal melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh".

Rumusan Masalah

Bagaimanakah permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh.

Manfaat Penelitian

Bagi anak : 1) Meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan. 2) Meningkatkan serta dapat digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari

Bagi Guru: 1) Mendidik guru untuk lebih kreatif, inovatif dan menarik bagi anak. 2) Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak. 3) Meningkatkan peran seorang guru sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang baik bagi anak didiknya. 4) Meningkatkan kinerja guru sebagai guru profesional.

Bagi Taman Kanak-kanak : Sebagai masukan dalam proses pembelajaran mengenal konsep bilangan dapat berjalan secara optimal serta dapat meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh.

Bagi peneliti: 1) Sebagai bahan masukan dalam memunculkan ide-ide yang baru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan Anak Usia Dini. 2) Sebagai pedoman dan informasi bagi peneliti berikutnya bagaimana meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

Pengertian Taman Kanak-Kanak

Menurut Kemendiknas (2010:2) Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun

Pengertian kelompok bermain

Menurut Kemendiknas (2011:2) kelompok bermain adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dua sampai enam tahun, agar kelak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal dengan mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar

Fungsi dan Tujuan Anak Usia dini

Menurut Musbikin (2010:47) pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, motorik kasar dan halus, sosial dan emosional. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research).* Menurut Depdiknas (2003:9) mengatakan, PTK adalah "Suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis efektif terhadap aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku, mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan".

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh. Dan waktu penelitian adalah bulan Mei sampai bulan Juni 2022.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah anak Taman Kanak-Kanak kelompok B2, yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan ini dilakukan dengan beberapa siklus. Yang dimulai dengan siklus pertama, apabila siklus pertama tidak berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus yang kedua dan pada siklus kedua ini sangat ditentukan oleh siklus dari hasil perenungan siklus pertama.

Siklus ini merupakan ciri-ciri dari Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdapat empat tahapan. Menurut Arikunto (2006 :16) mengatakan empat komponen dalam penelitian ini yaitu : 1) Perencanaan (*Planning)*. 2) Pelaksanaan *(Action)*. 3) Observasi. 4) Refleksi.

Instrumentasi

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat kualitatif dan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti sendiri yang bertindak sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang dapat digunakan dalam kemampuan matematika anak melalui permainan monopoli adalah : 1) Format observasi. 2) Dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dari pengumpulan data ini adalah: 1) Observasi. 2) Dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data diambil dari hasil observasi belajar dan akan dianalisiskan, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Di samping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan. Menggunakan teknis analisis deskriptif, dengan menggunakan rumus Hariadi (2009:24).

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli yang ditandai dengan adanya beberapa hal yaitu :

a) 75% anak mampu memahami permainan monopoli dengan kriteria penilaian sangat tinggi.
b) 75% anak dapat melakukan permainan monopoli

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Kondisi Awal

Berdasarkan data dilihat persentase dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum tindakan (kondisi awal) dapat kita jabarkan.

Aspek *pertama*, anak mampu mengenal konsep bilangan dengan gambar-gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 1 orang dengan persentase 8%, anak yang mendapat nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan yang mendapat nilai rendah yaitu 10 orang dengan persentase 83%.

Aspek *kedua*, anak mampu berhitung dengan gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi adalah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan yang mendapat nilai rendah 9 orang dengan persentase 75%.

Aspek *ketiga*, anak mampu mengelompokkan gambar yang sama, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah adalah10 orang dengan persentase 83%.

Aspek *keempat* anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan anak

yang memperoleh nilai rendah 10 orang dengan persentase 83%.

Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, tema yang dipilih peneliti adalah binatang dengan sub tema macam-macam binatang, pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari senin tanggal 26 Mei 2022 , pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Mei 2022 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 2 Juni 2022, yang terdiri perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observati*on) dan perenungan (*reflection*).

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut : 1) Anak mulai tertarik mengikuti permainan monopoli. 2) Anak sudah mulai memahami cara memainkan permainan monopoli walaupun masih banyak anak melakukan kesalahan dalam mengenal konsep bilangan, berhitung, mengelompokkan dan menghubungkan gambar dengan bilangan yang telah mereka lakukan namun hasilnya masih jauh dari kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama : Berdasarkan data dapat disimpulkan aspek *pertama*, anak mampu mengenal konsep bilangan dengan gambar-gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 2 orang dengan persentase 17%, anak yang mendapat nilai tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan yang mendapat nilai rendah yaitu 8 orang dengan persentase 66%.

Aspek *kedua*, anak mampu berhitung dengan gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi adalah 2 orang dengan persentase 17%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 3 orang dengan persentase 25%, sedangkan yang mendapat nilai rendah 7 orang dengan persentase 58%.

Aspek *ketiga*, anak mampu mengelompokkan gambar yang sama, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, anak yang mendapat nilai tinggi 3 orang dengan persentase 25%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah adalah 7 orang dengan persentase 58%.

Aspek *keempat* anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 9 orang dengan persentase 64%.

Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh pada Siklus I :

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I sudah hampir disesuaikan dengan yang direncanakan, ini tampak dari sikap positif anak mengikuti pembelajaran dan kemampuan anak dalam melaksanakan instruksi guru pada setiap pertemuan belum mencapai batas minimum KKM 75% yaitu :

Pertemuan *pertama* aspek satu, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, pada pertemuan *kedua* naik menjadi 3 orang dengan persentase 25%, pada pertemuan *ketiga* naik lagi menjadi 6 orang dengan persentase 50%.

Pertemuan pertama aspek *kedua*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 3 orang dengan persentase 25%, pertemuan *ketiga* naik menjadi 4 orang dengan persentase 33%.

Pertemuan pertama aspek *ketiga*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, pertemuan *kedua* berjumlah 3 orang dengan persentase 25%, pertemuan *ketiga* menjadi 6 orang dengan persentase 50%.

Pertemuan pertama aspek *keempat*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, pertemuan *ketiga* berjumlah 5 orang dengan persentase 42%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I untuk tiga kali

pertemuan sudah terlihat hasil yang dicapai dalam setiap aspek yang mana belum mencukupi batas KKM yaitu 75%.Pada siklus I hanya mencapai 44% hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan, maka akan dilanjutkan kembali pada siklus II dengan memperbanyak media yaitu menambah kartu angka dan kartu gambar binatang sesuai dengan sub tema.

Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I masih ada beberapa hal yang perlu dilakukan perbaikan, untuk itu peneliti perlu melanjutkan pada siklus II. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah khususnya dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan monopoli.

Pengamatan (*Observation*). Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa anak senang memainkan permainan monopoli di mana anak sudah mulai mengenal konsep bilangan, berhitung, mengelompokkan gambar yang sama dan menghubungkan gambar dengan bilangan (gambar binatang yang hidup di air). Hasilnya hampir mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Kec. Lubuk Basung Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan Pertama : Berdasarkan data dapat disimpulkan aspek *pertama*, anak mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 8 orang dengan persentase 66%, anak yang mendapat nilai tinggi berjumlah 4 orang dengan persentase 33%, sedangkan yang mendapat nilai rendah dengan persentase 0%.

Aspek *kedua,* anak mampu berhitung dengan gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi adalah 6 orang dengan persentase 50%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 3 orang dengan persentase 25%, sedangkan yang mendapat nilai rendah 3 orang dengan persentase 25%.

Aspek *ketiga*, anak mampu mengelompokkan gambar binatang yang sama, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 7 orang dengan persentase 58%, anak yang mendapat nilai tinggi 4 orang dengan persentase 33%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah adalah 1 orang dengan persentase 8%.

Aspek *keempat* anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 6 orang dengan persentase 50%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 4 orang dengan persentase 33%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 2 orang dengan persentase 17%.

Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh pada Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga pada Siklus II : Aspek *pertama,* anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 8 orang dengan persentase 66%, pertemuan *kedua* berjumlah 10 orang dengan persentase 83% dan *ketiga* 11 orang dengan persentase 92%.Anak yang mendapat nilai tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 4 orang dengan persentase 33% dan *kedua* berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, pertemuan menjadi 1 orang dengan persentase 8%. Sedangkan anak yang mendapat nilai rendah pada pertemuan *pertama, kedua* dan pertemuan *ketiga* dengan persentase 0%.

Aspek *kedua*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 6 orang dengan persentase 50%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 9 orang dengan persentase 75% dan pada pertemuan *ketiga* berjumlah 10 orang dengan persentase 83%. Sedangkan anak yang mendapat nilai tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 3 orang dengan persentase 25%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 1orang dengan persentase 8% dan pertemuan *ketiga* berjumlah 1 orang dengan persentase 8%. Sedangkan anak yang mendapatkan nilai rendah pada pertemuan *pertama* berjumlah 3 orang dengan persentase 25%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 2 orang dengan persentase 17%dan pertemuan *ketiga* menjadi 1 orang dengan persentase 8%.

Aspek *ketiga*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama*

berjumlah 7 orang dengan persentase 58%, pertemuan *kedua* berjumlah 10 orang dan pertemuan *ketiga* berjumlah 11 orang dengan persentase 92%, Sedangkan anak yang memperoleh nilai tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 4 orang dengan persentase 33%, pada pertemuan *kedua* dan *ketiga* berjumlah 1 orang dengan persentase 8%. Sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah pada pertemuan *pertama* dan *kedua* berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, pada pertemuan *ketiga* dengan persentase 0%.

Aspek *keempat*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 6 orang dengan persentase 50%, pada pertemuan *kedua* naik menjadi 9 orang dengan persentase 75%, dan pertemuan *ketiga* berjumlah 10 orang dengan persentase 83%. Sedangkan anak yang mendapat nilai tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 4 orang dengan persentase 33%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 2 orang dengan persentase 17% dan *ketiga* berjumlah 1 orang dengan persentase 8%. Sedangkan anak yang mendapat nilai rendah pada pertemuan *pertama* berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, pada pertemuan *kedua* dan ketiga berjumlah 1 orang dengan persentase 8%.

Perenungan (*Reflection*). Aspek *pertama*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 8 orang dengan persentase 66%, pada pertemuan *kedua* naik berjumlah 10 orang dengan persentase 83% dan pada pertemuan *ketiga* naik berjumlah 11 orang dengan persentase 92%.

Aspek *kedua*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 6 orang dengan persentase 50%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 9 orang dengan persentase 75% dan pertemuan *ketiga* berjumlah 10 orang dengan persentase 83%.

Aspek *ketiga*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 7 orang dengan persentase 58%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 10 orang dengan persentase 84%, pada pertemuan *ketiga* berjumlah 11 orang dengan persentase 92%.

Aspek *keempat*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi pada pertemuan *pertama* berjumlah 6 orang dengan persentase 50%, pada pertemuan *kedua* berjumlah 9 orang dengan persentase 75%, dan pada pertemuan *ketiga* berjumlah 10 orang dengan persentase 83%.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh sudah menunjukkan bahwa 44% pada siklus I naik menjadi 88% pada siklus II pada pertemuan *ketiga*.

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap anak, ternyata keseluruhan aspek penilaian anak sudah mencapai hasil yang diharapkan serta adanya peningkatan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak, maka penelitian untuk perkembangan mengenal konsep bilangan melalui permainan monopoli peneliti akhiri pada siklus II pertemuan *ketiga*.

Dari uraian di atas terlihat dengan jelas bahwa peningkatan mengenal konsep bilangan anak dapat dioptimalkan melalui permainan monopoli di mana persentase anak yang bernilai amat baik dan baik sudah mencukupi ketuntasan yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak anak melalui permainan monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh membutuhkan pembahasan untuk menjelaskan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

Pada kondisi awal tergambar kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah, sebagian besar anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh belum bisa mengenal konsep bilangan dengan benar, anak hanya bisa menyebutkan bilangan tetapi konsep bilangan itu sendiri mereka masih banyak yang salah. Ini disebabkan karena media dan metode guru dalam pembelajaran kurang tepat.

Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melakukan tindakan dalam bentuk sebuah permainan monopoli untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

Pada kondisi awal dari jumlah anak 12 orang, anak yang penilaian sangat tinggi dalam mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang hanyalah 1 orang dengan persentase

8%, anak yang sangat tinggi dalam berhitung berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang mengelompokkan gambar yang sama berjumlah 1 orang dengan persentase 8% dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang 1 orang dengan persentase 8%.

Pada tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijelaskan keberhasilan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli adalah keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II.

Kemampuan anak untuk melaksanakan apa yang diinstruksikan guru pada setiap pertemuan sudah mencapai batas minimum KKM yaitu 75%. Pada siklus I aspek pertama mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang sebesar 66% sedangkan di siklus II naik menjadi 83%, aspek kedua mampu berhitung dengan gambar binatang, siklus I berjumlah 75%, pada siklus II naik menjadi 92%, aspek ketiga anak dapat mengelompokkan gambar yang sama, di siklus I berjumlah 66%, pada siklus II naik menjadi 92%, aspek keempat anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang, di siklus I berjumlah 58%, pada siklus II naik menjadi 83%.

Melalui tindakan pada siklus II, hasil observasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli sudah mencapai batas KKM 75%. Tetapi masih ada satu orang anak yang belum mampu berhitung dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang melalui permainan monopoli disebabkan karena anak tersebut daya tangkapnya lemah.

Dengan demikian secara keseluruhan anak telah mampu mengenal konsep bilangan, anak mampu berhitung dengan gambar binatang, anak mampu mengelompokkan gambar binatang yang sama dan anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang. Semuanya sudah bernilai sangat tinggi dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kriteria yang telah ditentukan oleh Arikunto (2006:241).

Dengan adanya media melalui permainan monopoli maka anak secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran matematika, secara sederhana penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan konsep bilangan sebagaimana menurut Montessori dalam Sudono (1995:26) mengatakan bahwa anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna.

Monopoli menurut Siswanto (2002:18) secara etimologi, kata monopoli berasal dari bahasa Yunani yaitu "*monos*" yang artinya satu atau sendiri, dan polein yang artinya yang menjual atau penjual. Dari etimologi monopoli tersebut dapat diartikan bahwa monopoli adalah kondisi di mana hanya ada satu penjual yang menawarkan suatu barang atau jasa tertentu.

Penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II pada pertemuan *ketiga*, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sudah tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan karena media dan metode yang digunakan kurang menarik dan kurang tepat.
2. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dilakukan melalui permainan monopoli yang mana sesuai dengan pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.
3. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses dan mutu pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
4. Melalui permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, perkembangan kognitif, keberanian dan sosial emosional khususnya pada kelompok B2 di TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh. Hal ini terlihat dari hasil siklus I masih dengan kategori rendah, yang berarti kemampuan anak di bawah batas KKM. Sedangkan pada siklus II hasil yang di

dapat sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Saran

1. Bagi pihak Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara bermain dengan menyediakan media yang menarik dan dapat merangsang perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
2. Guru harus kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan metode yang tepat dan kegiatan yang menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran, anak tidak merasa bosan.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan dapat menciptakan permainan yang lebih bervariasi dan lebih menarik untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adjie, Rostika. 2006. *Konsep dasar Matematika*. Bandung: UPI Press

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta

Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima

B.Uno, Hamzah. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Ahsana.

Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Muhammad, Hariadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya

Siswanto. 2008. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI

Sudono Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogyakarta: Pararaton

Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Usia Dini*. Bandung: Pustaka 11.

Yusuf, Syamsu. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada