



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA ADINDA PEKANBARU**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



SKRIPSI



OLEH

MERAYU SAPITRI

NIM. 11810922708

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2025

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ADINDA PEKANBARU

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



oleh

MERAYU SAPITRI

NIM. 11810922708

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2025



Hak Cipta
1. Dilakukan
a. Untuk keperluan akademik
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© H

PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA ADINDA Pekanbaru, yang ditulis oleh Merayu Sapitri NIM. 11810922708 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 04 Dzulhijjah 1446 H

31 Mei 2025

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag
NIP. 197305142001122002

Pembimbing


Heldanita M.Pd
NIP.199307052019082001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Adinda Pekanbaru*, yang ditulis oleh Merayu Sapitri NIM. 11810922708, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 07 Muharram 1447 H / 03 Juli 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pekanbaru, 15 Muharram 1447 H
11 juli 2025

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Nurkhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II

Indah Wati, S.Pd., M.Pd.E.

Penguji III

Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd

Penguji IV

Fatimah Depi Susanty H. S.Pd, M.A



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Merayu Sapitri
NIM : 11810922708
Tempat/ Tgl Lahir : Jwi-jawi/ 01 Januari 1999
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6
Tahun di RA ADINDA Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 31 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



5CEAKX761827322

Merayu Sapitri

NIM. 11810922708

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil 'alamin, puji syukur senantiasa kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa juga untuk baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan. Semoga dengan bershalaat kepadanya, penulis akan mendapatkan syafaat di akhirat kelak, Aamiin.

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA ADINDA Pekanbaru” merupakan hasil karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan. Terutama penulis mengucapkan terima kasih untuk kedua orang tua tercinta ayahanda **Alismi (Alm)** dan ibunda **Nurbaini** yang telah berjasa mendidik dan membesarkan dengan kasih saying serta mendo'akan penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini. Ucapan terimakasih selanjutnya penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., AK,CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Prof. Dr. Hj.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Helmiati, M.Ag., dan Wakil Rektor II Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D

3. Dr. H. Kadar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Dekan I Dr. Zarasih, M.Ag., Wakil Dekan II Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amira Diniaty, M.Pd., Kons yang telah mempermudah segala urusan penulis dalam pebelitian ini.
4. Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Nurkamelia Mukhtar. AH., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Heldanita M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, petunjuk, nasehat, masukan, beserta dukungan dan motivasi selama awal penyusunan akripsi ini hingga selesai dan nasehat selama masa perkuliahan.
7. Bapak Drs. H. Arbi, M.Si., Bapak Drs. alm Zulkifli, M.Ed., Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, S.Ag, M.Ag., Ibu Dra. Hj. Sariah, M.Pd., Ibu Dr. Hj. Eniwati Khadir, M.Ag., Ibu Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., Ibu Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd., Ibu Heldanita, M.Pd., Ibu Titin Latifah, M.Pd., Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Desmayenti Melda, S.Pd.I Kepala RA Adinda Pekanbaru beserta guru di RA Adinda Pekanbaru yang telah membantu penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga Besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini terimakasih atas semangat dan doa-doa kalian. Semoga ukhuwah kita tetap terjalin seiring atas izin-Nya
9. Kepada Indra Siswandi yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis dari awal pembuatan hingga akhir dan terimakasih kepada teman-teman penulis khususnya Aulia Isnaini, Reza Herlina, Sri Ayu Sahmia, dan Bhima Falentino Reza Putra atas bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan skripsi ini hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karna itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang mengarah pada perbaikan skripsi ini agar berguna bagi pembaca. Penulis berdo'a semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal jariyah dan mendapatkan kebaikan dari Allah Swt., Aamiin.

Pekanbaru, 15 Januari 2025

Penulis

Merayu Sapitri
11810922708

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'aalamüin..... Ya Rabb...

Alhamdulillahilladzi bini'matihi tatimmush shoolihaat

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT. atas segala nikmat yang telah Engkau berikan, kesempatan yang Engkau mudahkan, dan segala kenikmatan yang tak bisa disebutkan satu persatu. Tak lupa pula shalawat dan salam teruntuk insan yang dicintai oleh sang Khaliq, Nabi Muhammad Sholallahu 'Alaihi Wa Salam.
Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta untuk: Terkhusus kedua orang tua peneliti, yakni Ayahanda terkasih dan tersayang Alm. Alismi beserta ibunda Nurbaini yang telah memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa henti, yang tak ternilai harganya. yang tiada henti mendoakan dalam setiap sujudnya, melimpahkan kasih sayangnya yang memberi tanpa mengharap balasan.

Ucapan terima kasih juga diberikan kepada keluarga tercinta abang peneliti Wendra Erianto dan Samsul Aidi, kakak peneliti Anita Nurhasmi dan Nadia Septrina, beserta adik tersayang Zalni Putri yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti. Semoga persembahan kecil ini bisa menjadi kebanggaan bagi kita semua.

Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan PIAUD terimakasih juga telah memberikan kesan yang begitu baik selama perkuliahan dan menjadi bagian atas perjalanan hidup peneliti, semoga apa yang sedang kita kerjakan dipermudah dan dilancarlan segala yang sedang diusahakan. Semoga kita mampu mencapai mimpi dan kesuksesan yang kita idam-idamkan sejak dulu,

Aamiin.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah :5)

“Tidak ada yang menyakimu kecuali itu piki ranmu, tidak ada yang membatasimu kecuali ketakutanmu, tidak ada yang mengendalikan kamu kecuali keyakinanmu”

(Maulana Rumi)

“Janganlah takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Dan jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Dan jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

(Buya Hamka)

UIN SUSKA RIAU



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Merayu Sapitri (2025): Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Adinda Pekanbaru

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak dan kurangnya variasi penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Adinda pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh anak kelas B2 untuk kelas eksperimen dan seluruh anak kelas B1 untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan uji t-test. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan hasil uji t dengan memperoleh nilai $Sig = 0,000$, $t \text{ hitung} = 14.638$, $df = n - k = 30 - 2 = 28$ pada taraf signifikan $5\% = 1.701$, Sehingga diperoleh $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $14,638 > 1,701$. Atau $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru.

Kata Kunci: Media Permainan Monopoli, Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini

UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Merayu Sapitri (2025): The Effect of Using Monopoly Game Media toward Arithmetic Ability of 5-6 Years Old Children at Islamic Kindergarten of Adinda Pekanbaru

This research was instigated with the low children arithmetic ability and the lack of variation in the use of media to increase children arithmetic ability at Islamic Kindergarten of Adinda Pekanbaru. This research aimed at finding out the effect of using Monopoly game media toward arithmetic ability of 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Adinda Pekanbaru. It was quantitative research with quasi experimental design. The samples were all children in B2 class for the experimental group and all children in B1 class for the control group. Observation and documentation were the techniques of collecting data. Analyzing data was done by using t-test. The research findings were based on t-test results, the score of Sig was 0.000, t_{observed} was 14.638, df was $n - k = 30 - 2 = 28$, and t_{table} was 1.701 at 5% significant level, so t_{observed} was higher than t_{table} , $14.638 > 1.701$, or $0.000 < 0.05$. Then, H_0 was rejected, and H_a was accepted. It could be concluded that there was an effect of using Monopoly game media toward arithmetic ability of 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Adinda Pekanbaru.

Keywords: Monopoly Game Media, Arithmetic Ability, Early Childhood

ملخص

ميرايوا سافطري، (٢٥٢٠): تأثير استخدام وسيلة لعبة المونوبولي على قدرة الحساب لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال أديندا بكينبارو

جاء هذا البحث بسبب انخفاض قدرة الأطفال على الحساب وقلة تنوع الوسائل المستخدمة لتحسين قدرة الحساب للأطفال في روضة أطفال أديندا بكبارو. ويهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة لعبة المونبولي على قدرة الحساب لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال أديندا بكبارو. نوع البحث المستخدم هو البحث الكمي بتصميم شبه تجريبي. تتكون العينة من جميع أطفال الصف ب ٢ كصف تجريبي، وجميع أطفال الصف ب ١ كصف ضابط. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار t . أظهرت نتائج البحث، وفقاً لاختبار t ، أن قيمة الدلالة = ٠٠٠٠٠، وقيمة ت المحسوبة = ١٤.٦٣٨، ودرجة الحرية = عدد أفراد العينة - عدد المجموعات = ٣٠ - ٢ = ٢٨ عند مستوى دلالة $\%5 = 1.701$ ، فكانت قيمة ت المحسوبة أكبر من قيمة ت الجدولية أي 14.638 أكبر من 1.701 ، أو 0.0005 ، مما يدل على رفض الفرضية المبدئية وقبول الفرضية البديلة. وبذلك يُستنتج أن هناك تأثيراً لاستخدام وسيلة لعبة المونبولي على قدرة الحساب لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال أديندا بكبارو.

الكلمات الأساسية: وسيلة لعبه المونوبولي، قدرة الحساب، الأطفال

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
BAB II	13
KAJIAN TEORI	13
Kajian Teoritis.....	13
Penelitian Relevan	34
Konsep Operasional	38
Hipotesis	39
BAB III.....	40
METODE PENELITIAN	40
A. Jenis dan Desain Penelitian	40
Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
Variabel Penelitian	43
Populasi dan Sampel	43
Teknik Pengumpulan Data	46
Teknik Analisis Data	47
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	52
Penyajian Data	57
Analisis Data	80
Pembahasan	85
BAB V	88
PENUTUP	88
Kesimpulan	88
SARAN	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	97
REWAYAT HIDUP	127

DAFTAR TABEL

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV. 22 Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Adinda Pekanbaru Setelah diberi Treatment (Posttest) pada Kelas Eksperimen...	76
Tabel IV. 23 Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Adinda Pekanbaru Sebelum diberi Treatment (Pretest) pada Kelas Kontrol.....	78
Tabel IV. 24 Gambaran Umum Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Adinda Pekanbaru Setelah diberi Treatment (Posttest) pada Kelas Kontrol	79
Tabel IV. 25 Hasil Uji Validitas.....	80
Tabel IV. 26 Uji Reliabilitas.....	81
Tabel IV. 27 Analisis Deskriptif Perbandingan Statistik Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Adinda Pekanbaru.....	81
Tabel IV. 28 Output Analisis Uji Normalitas	83
Tabel IV. 29 OUTPUT ANALISIS UJI HOMOGENITAS	83
Tabel IV. 30 Hasil Uji Hipotesis (T-Test).....	84



UN SUSKA RIAU

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

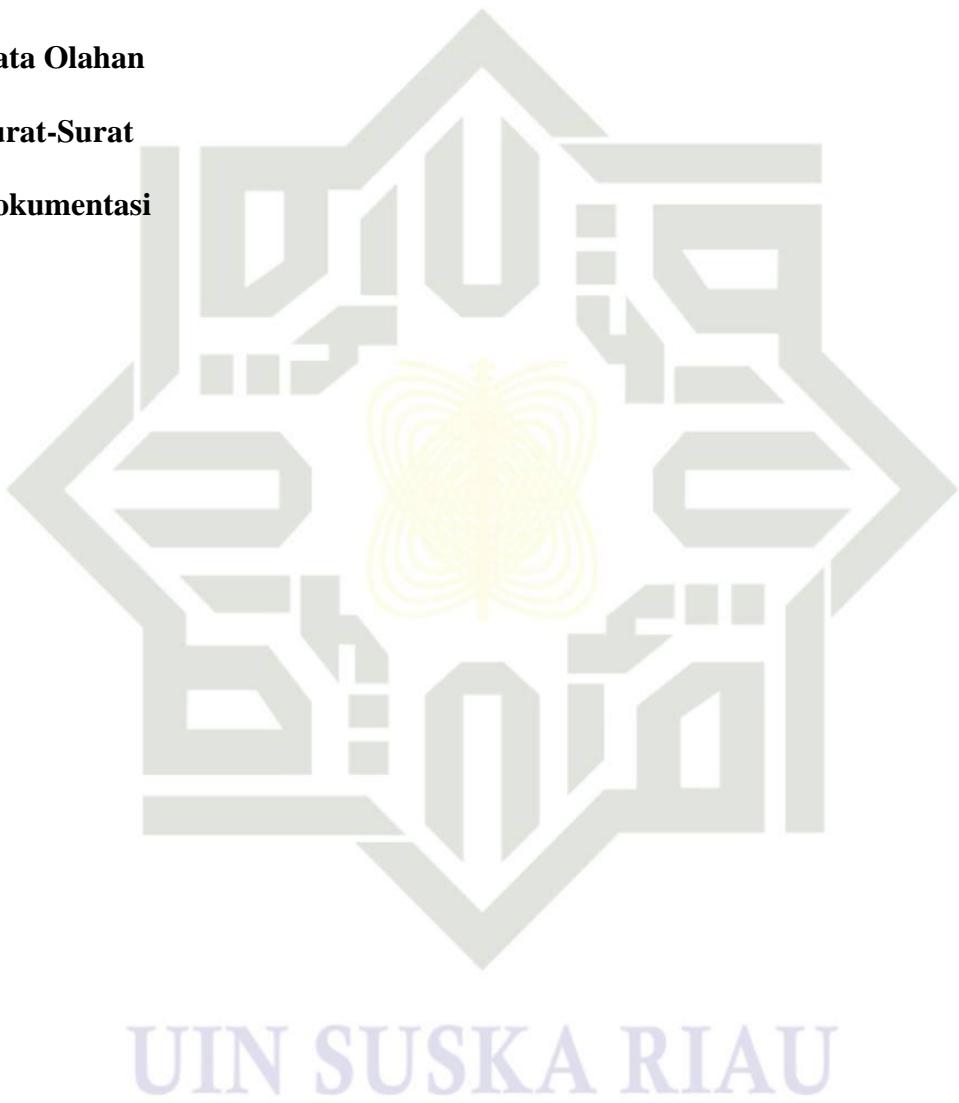
Lampiran 2 Lembar Observasi Guru

Lampiran 3 Lembar Observasi Anak

Lampiran 4 Data Olahan

Lampiran 5 Surat-Surat

Lampiran 6 Dokumentasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berhitung anak merupakan kemampuan simbolik yang berarti kemampuan untuk mempresentasikan objek dan peristiwa kedalam lambang yang bersifat konkret. Minat anak terhadap angka umumnya sangat besar karena disekitar lingkungan kehidupan anak yang sering di jumpai, dalam hal ini angka menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.¹ Menurut Nursyamsiah, kemampuan berhitung pada anak diperlukan sejak dini untuk merangsang kemampuan berpikir anak dan mempersiapkan mereka untuk belajar matematika nantinya.²

Masa usia dini merupakan masa usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak.³ Anak usia dini adalah “Anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali”.⁴

UIN SUSKA RIAU

¹ Agung Triharso. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 46.

² Hasni Nursyamsiah, Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6). 2019. hlm. 286.

³ Rasyid, H, dkk. *Asesemen Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Multi Presindo, 2009). hlm. 64

⁴ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 11



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian tangan dan pengembangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, emosional dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Masa usia dini merupakan yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak selanjutnya.⁵ Salah satu layanan pendidikan anak usia dini yaitu berbentuk Taman Kanak-kanak. Tujuan dari penyelenggaraan Taman Kanak-kanak (TK) yaitu membantu peserta didik mengembangkan potensi psikis dan fisik yang perlu ditingkatkan secara optimal agar mereka memiliki pengetahuan dan pembelajaran untuk bekal masa hidupnya pada dewasa nanti.

Semua aspek perkembangan tersebut perlu dioptimalkan sejak dini, begitu pula pada perkembangan kognitif, pada aspek ini anak diharapkan dapat memahami segala hal yang berkaitan pada intelektual anak, yaitu mengenal angka dan melakukan kegiatan matematika permulaan, seperti melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, tujuannya adalah mempersiapkan kemampuan berhitung dan mengembangkan salah satu aspek kognitif. Semua pengajaran dan pengenalan konsep berhitung pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dan harus disesuaikan dengan usianya, sehingga guru harus menyediakan pembelajaran yang menyenangkan dan

⁵ UU Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional. Bab 1 Pasal 1 Ayat 14



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan yang menarik perhatian anak, agar konsep berhitung dapat disampaikan dan dapat diterima oleh anak dengan baik.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut.⁶

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Standar Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun pada lingkup berpikir simbolik terdapat standar yang harus dicapai anak yaitu: mengetahui huruf vocal, konsonan dan huruf hijaiyah dari nama benda ciptaan Allah, mengaitkan lambang huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media, menghubungkan lambang/simbol tertentu (symbol lalu lintas, tempat umum, tempat ibadah berbagai agama dan lambang negara Indonesia), menganalisis hubungan denah dan posisi suatu benda secara sederhana, menggunakan dan merepresentasikan berbagai macam benda dan gerakan tubuh dalam bentuk gambar atau tulisan, memahami konsep

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Perdanamedia Group, 2011), hlm. 99.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan lambang bilangan 1-20, mengkreasikan berbagai benda menjadi mainan simbolik.⁷

Data menyeluruh mengenai kemampuan berhitung anak usia dini di Kota Pekanbaru, Riau, belum tersedia secara spesifik dalam satu dokumen tunggal. Namun, terdapat beberapa penelitian dan informasi terkait yang bisa memberikan gambaran, seperti penelitiannya Dewi Aminah et all, dengan judul "Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 01 Pekanbaru. Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari ini pada awalnya berada pada tahap mulai berkembang (MB), dan setelah menggunakan media apron hitung kemampuan anak meningkat ke tahap berkembang sangat baik (BSB).⁸ Penelitian lainnya yakni berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Yunita Puspa Sari bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan terowongan angka mengalami peningkatan dan tergolong tinggi dengan keberhasilan 90%.⁹ Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung dengan menggunakan media sangat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

⁷ Kementerian agama pendidikan islam, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Standar Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun

⁸ Dewi Aminah. Dkk. Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 01 Pekanbaru, Universitas Riau. *Indonesian Research Juornal on Education*. Vol 5. No. 1. 2025. hlm. 830-836

⁹ Yunita Puspa Sari, Pengaruh Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Paud As-Syifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, Universitas Negeri Riau. *Jurnal PIAUDNI*. 2015

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sejalan dengan penelitian Tutut pusrita sari yang berjudul “Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK Kelompok A se Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta” dengan populasi sebanyak 14 TK dan dalam pengamatan awal dari TK yang ada di kecamatan tegalrejo Yogyakarta yang berjumlah 107 anak terdapat 30 siswa yang belum mampu berhitung atau membilang benda nyata 1-10. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak TK kelompok A se kecamatan tegalrejo memiliki rata-rata kemampuan Berhitung permulaan yang berbeda-beda, dari hasil rata-rata yang sudah dihitung maka kemampuan berhitung permulaan anak TK kelompok A se kecamatan tegalrejo sudah berada dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan berhitung di kecamatan tegalrejo Yogyakarta sudah memenuhi STTPA yang ada, dengan penggunaan media dan proses pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak TK se kecamatan tegalrejo Yogyakarta ini.¹⁰

Berhitung merupakan bagian dari matematika, dapat mengembangkan pengetahuan tentang angka, bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Selain itu berhitung merupakan tahap awal dasar pengembangan untuk pendidikan selanjutnya.¹¹ Susanto menjelaskan bahwa berhitung permulaan merupakan kemampuan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung lanjutan. Kemampuan berhitung mulai berkembang dari lingkungan terdekat

¹⁰ Tutut Puspita Sari. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK Kelompok A se Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 5 No 8. 2019. hlm. 383-385

¹¹ Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. UNP press, Padang. 2013.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak. Kemampuan tersebut dapat meningkat ke tahap jumlah yaitu tahapan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Berhitung merupakan keahlian bawah dalam Pendidikan matematika.

Menurut Sofiah & Kurnia, salah satu konsep penting yang diperoleh anak untuk kejernjang Pendidikan selanjutnya adalah matematika. Konsep berhitung pada anak usia dini sangatlah penting untuk menumbuhkan pengetahuan dasar matematika yang akan berguna pada Pendidikan yang lebih tinggi.¹²

Tujuan pengembangan berhitung pada PAUD adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kongkrit dan mampu berpikir sesuai tahapan atau urutan suatu masalah dengan cara yang sesuai tahapan perkembangan dan dalam kegiatan yang menyenangkan. Pengembangan kemampuan berhitung berguna bagi kehidupan sehari-hari. Pengembangan kemampuan berhitung ditujukan agar anak siap secara mental mengikuti pembelajaran Matematika lebih lanjut di sekolah dasar dan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin. Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dalam kegiatan bermain dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.¹³

Dalam proses pembelajaran yang baik, guru harus merencanakan suasana pembelajaran secara matang agar anak mendapatkan kesempatan berinteraksi dengan optimal.¹⁴ Pembelajaran berhitung bagi anak usia dini seharusnya

¹² Sofiah, Y., & Kurnia, R. Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3, 1450-152. 2018

¹³ Syuryawati, dkk. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Buah Baju di Taman Kanak-kanak Mardhatillah Padang. *jurnal Inovtech* Vol 01 No 02. 2019. hlm. 1-2

¹⁴ Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Jakarta : Depdiknas 2005). hlm. 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan secara bertahap, mulai dari yang konkret ke yang abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik, hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berulang, tetapi tidak membosankan. Anak-anak mempunyai ketertarikan terhadap sesuatu yang baru dan ketika ia mampu melakukannya, ia cenderung akan mengulang-ulang.¹⁵

Agar perkembangan anak berjalan dengan optimal sangat di perlukannya sebuah media pembelajaran ataupun media permainan yang mampu menstimulasi kemampuan berhitung permulaan anak, yang mana media tersebut dapat membuat anak merasa senang dan aktif tanpa harus merusak atau memaksa perkembangan anak yang tidak sesuai dengan usianya.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, maka keterampilan berhitung pun harus juga disajikan dengan bermain yang menyenangkan serta menggunakan media dan metode pembelajaran dengan teknik yang menarik. Bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Menurut Bruner dan Smith dalam Ahmad Susanto, bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain, anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Sehubungan dengan bermain, objek bermain dan objek yang ada pada lingkungannya merupakan cara anak belajar.¹⁶

¹⁵ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 36

¹⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini konsep dan teori*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara 2017). hlm. 114

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Anak menyukai kegiatan yang berkaitan dengan bermain, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan baru yang dapat membantu mengembangkan kognitif, selain itu anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dengan baik. Menurut Piaget dalam Mayesti, mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri sendiri. Menurut Jo Ann Brewer dalam Rita Kurnia, anak usia 6 tahun sudah mulai dapat melakukan kegiatan bermain dengan aturan. Mereka dapat dilibatkan ke dalam permainan-permainan yang memiliki aturan-aturan sederhana dan melibatkan banyak anak.¹⁷

Husna dalam Siti Ulfaeni berpendapat bahwa permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai komplek-komplek pada papan permainan. Media monopoli merupakan media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan.¹⁸

Monopoli menurut Agus N Cahyo dalam Ajeng Trinovitasari merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi disederhanakan.¹⁹

Dalam permainan monopoli sangat berkaitan dengan yang namanya berhitung.

¹⁷ Rita Kurnia, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Pekanbaru: Cendikia Insani, 2014) hlm. 19

¹⁸ Siti Ulfaeni, dkk. "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Membangun Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 14 No 2. 2017. hlm. 138

¹⁹ Ajeng Trinovitasari, "Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Social Siswa Sekolah Menengah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Surti Rahayu dalam Rabihatul Adawiyah, monopoli adalah suatu permainan papan yang paling laris penjualannya di dunia, dalam permainan ini pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu pelaksanaan sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti silangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi. Menurut Dedek Irwan, monopoli adalah salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai papan permainan dan mengumpulkan kekayaan melalui lemparan dadu yang sudah disediakan. Permainan monopoli ini biasanya dimainkan lebih dari dua orang, dan dimainkan sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan.²⁰

Media permainan monopoli merupakan permainan yang dapat dimodifikasi dan dapat diubah aturan main serta alat yang digunakan untuk mengenalkan suatu pengetahuan umum pada anak. Permainan monopoli mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung menggunakan dadu dan papan permainan. Permainan ini bertujuan untuk menguasai sebuah petak yang terdapat di papan dengan cara membelinya menggunakan uang, namun untuk permainan anak usia dini permainan monopoli dimodifikasi untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di RA Adinda Pekanbaru Tahun Ajaran 2024/2025 terdapat informasi dari guru kelas bahwa ada beberapa masalah terkait dengan kemampuan berhitung. Penulis

Pertama". (*Skripsi Program S1 Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015*), hlm 13

²⁰ Rabihatul Adawiyah, dkk. " Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun ". *jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, Vol 6 No 1. 2022. hlm. 316

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menemukan masalah pada kelompok usia 5-6 tahun yaitu: 1) sebagian anak dalam membilang dan mengenal urutan bilangan 1-20 belum mampu sehingga anak tidak bisa ketika diminta untuk mengurutkan bilangan 1-20 dengan baik, 2) kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan konsep dengan lambang bilangannya, 3) sebagian anak belum mampu memahami kosep sama, lebih banyak dan lebih sedikit, 4) ada beberapa anak belum mampu mengetahui hasil penjumlahan sederhana berkisarkan 1-20, 5) ada beberapa anak belum mampu mengetahui hasil pengurangan sederhana berkisarkan 1-20. Anak sebenarnya sudah diperkenalkan dengan konsep bilangan namun pada kegiatan penjumlahan dan pengurangan sederhana yang berkisar 20 angka anak masih bingung dalam melakukannya, sehingga anak banyak salah menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.

Faktor lain yang mendukung masalah tersebut adalah guru kelas kurang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan pembelajaran, guru juga jarang memodifikasi pembelajaran berhitung dalam kegiatan bermain, sehingga timbulah masalah berhitung pada anak. Berdasarkan gelaja tersebut peneliti merancang sebuah media permainan yaitu monopoli untuk anak agar tercapainya tujuan pembelajaran dan juga kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Media monopoli ini terdiri dari berbagai aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak seperti menghitung angka dan melatih kemampuan berhitung anak, melatih imajinasi dan membedakan benda besar dan kecil, melatih anak menjawab pertanyaan, dan mengulang-ulang penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik mengambil penelitian dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Adinda Pekanbaru".

B. Permasalahan

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi permasalahan:

- a. Kemampuan anak mengenal bilangan yang masih kurang
- b. Guru menggunakan metode pembelajaran dalam berhitung masih menggunakan metode yang biasa
- c. Tingkat kemampuan anak menghitung bilangan secara urut dan tepat yang masih lemah
- d. Anak belum mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana yang berkisar 20 angka

Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini sebatas pada masalah penggunaan media permainan monopoli dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Ra Adinda Pekanbaru

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: "Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru?".

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**Tujuan**

Adapun tujuan dalam penelitian ini yang dijelaskan dalam rumusan masalah adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru.

Manfaat

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yaitu:

- a) Manfaat praktis bagi peneliti, guru dan anak:
 - 1) Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dalam penggunaan media permainan monopoli pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.
 - 2) Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.
 - 3) Bagi anak akan memperoleh pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yang sangat berguna untuk masa dewasa anak.
- b) Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam mengembangkan media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

Media Permainan Monopoli

a. Pengertian permainan monopoli

Permainan adalah salah satu alat atau sarana stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek, agar seorang anak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, dan mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya.²¹ Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan karena selain kesenangan dan kegembiraan yang akan mereka peroleh, anak juga butuh bereksplorasi untuk kemudian menyatu dengan lingkungannya. Permainan merupakan kendaraan untuk belajar.²² Permainan dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain.²³

Jean Piaget dalam Agung Triharso, mengemukakan bahwa “Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi otak kiri dan otak kanan secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna untuk masa

²¹ Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, Heldanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 1

²² Atma Hidayat, “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti minah Surabaya”, *Jurnal Seni Rupa*, 3.2 (2015).hlm. 221

²³ Mohammad Fauziddin, “*Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita Dan Menyanyi Secara Islami*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017. hlm. 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang akan datang”.²⁴ Menurut Fitriyawani, “Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa”²⁵.

Permainan monopoli menurut husna adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uuang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.²⁶

Wulandari dan Sukimo dalam Yudi Munadi, mengemukakan bahwa monopoli merupakan satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan harta kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh para

UIN SUSKA RIAU

²⁴ Agung Triharso, *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm. 23.

²⁵ Yosephine deriliana, (dkk), Efektifitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan siswa, *Jurnal FKIP UNTAN*, Pontianak. 2015. hlm. 4.

²⁶ Husna. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Kesarahan*. (Yogyakarta: Andi) 2009

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemain.²⁷ Monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal di dunia dan dimainkan secara berkelompok.²⁸

Menurut Nur azizah, Media monopoli adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan yang dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan sesuai mata dadu yang dilempar dan apabila jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Monopoli telah dimodifikasi yang disesuaikan dengan konsep materi yang diajarkan.²⁹

Sebagaimana dikutip dari Kasma yang mengatakan permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila pemain mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain tersebut dapat membeli petak sesuai harga yang tertera.³⁰ Monopoli dapat menjadi sebuah proses aktif dengan berbagai teknik dan berbagai macam alat, serta melibatkan hampir semua alat indra yang dapat membantu anak memahami materi.³¹

UIN SUSKA RIAU

²⁷ Milwana Harahap, Dewi Fitria. Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Salsabila T.A 2022/2023, *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.1, No.4 2023. Hlm 67-68

²⁸ Yudi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Ciputat: Gaung Persada, 2008), hlm. 48.

²⁹ Nur zizah, "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.2 (2013), 1-12. hlm. 3

³⁰ Kasma, dkk. "Monopoli Pendidikan Karakter sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian dan Penalaran* 2018. Vol 5 No 1. 2018. hlm. 889

³¹ Nur zizah, Loc.Cit. hlm. 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu dalam media permainan monopoli terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kooperatif dengan cara menyenangkan.³²

Musfiroh berpendapat bahwa monopoli merupakan 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 monopoli dapat membuat sajian lebih efisien.³³ Konsep media permainan monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum. Monopoli dipilih Karena media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong kebeberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi. Monopoli telah dimodifikasi yang disesuaikan dengan konsep materi yang diajarkan.³⁴

b. Sejarah permainan monopoli

Monopoli bukan merupakan permainan tradisional dari dalam negeri, tapi permainan ini banyak dikenal oleh anak-anak sejak lama. Monopoli mengadopsi permainan yang semula diciptakan oleh Elizabeth

³² Solekhah, "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari", (*Artikel jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015), hlm 3

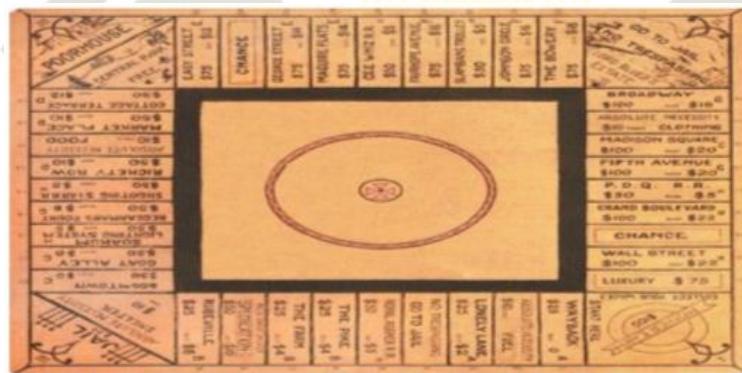
³³ Musfiroh, Sih Aisyah, 2008. Pengertian Monopoli. <http://unesa.com>, di unduh 8 juli 2022

³⁴ Dea Aransa Vikagustanti, et. al, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP, *Unnes Science Education Journal* 3, (2014), hlm 470

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Magie, *The Landlord's Game*, pada tahun 1904 yang ditujukan untuk memvisualisasikan bagaimana para tuan tanah memperkaya dirinya. Seiring berkembangnya waktu, monopoli mulai diadopsi oleh berbagai negara di dunia namun penjualannya belum meluas. Di Amerika sendiri monopoli baru diperkenalkan pada tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* dan di Inggris pada tahun 1913 oleh *The Newbie Ge Company* dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*. Pada tahun 1935, barulah monopoli dipatenkan dan dipasarkan secara meluas oleh Parker Brothers, yang didaulat sebagai 'Bapak Monopoli' dunia.³⁵

**Gambar II. 1****Papan Media Permainan Monopoli Lizzie Magie Tahun 1904**

Pendapat yang sama juga disebutkan dalam jurnal ajeng trinovitasari yang mengatakan bahwa Sebelum permainan monopoli muncul, sudah ada permainan-permainan yang serupa, diantaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie guna

³⁵ Yosephine deriliana. Loc. Cit. hlm. 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memudahkan orang lain mengerti bagaimana para tuan tanah memperkaya dirinya dan memiskinkan penyewanya. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya dikenal dengan *Auction Monopoly* atau disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini selanjutnya dipelajari oleh Charles Darrow dan kemudian dipatenkan lalu dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Monopoly mulai diproduksi oleh Parker secara luas pada tanggal 5 November 1935.³⁶

Menjelang tahun 1970-an, sejarah awal permainan monopoly terhapus. Riwayat populer menceritakan monopoly diciptakan oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang popular, dan disertakan dengan keterangan permainan *monopoly*. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine Brady yang dicetak dalam tahun 1974. Albert mengemukakan bahwa permainan monopoli adalah salah satu contoh permainan stimulasi (*simulation game*) yang menghasilkan transaksi untuk pelatihan dalam proses akuntansi dimana setiap transaksi akan dicatat dan diikhtisarkan sebuah laporan keuangan.

³⁶ Ajeng Trinovitasari, "Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Social Siswa Sekolah Menengah Pertama". (*Skripsi Program S1 Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), hlm. 14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada zaman sekarang permainan monopoli sudah banyak dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada anak-anak. Permainan monopoli itu sendiri adalah permainan yang menggunakan sehelai karton yang diberi bingkai kotak dan didalam kotak-kotak tersebut terdapat gambar dan tulisan yang memberi informasi tentang apa yang harus dilakukan oleh orang yang pion permainannya jatuh pada kotak tersebut. Di samping itu permainan ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu yang berisi pesan atau perintah atau hadiah. Kartu tersebut dicabut apabila mendengar perintah untuk mencabut kartu dari kotak permainan. Untuk memainkan permainan ini dilengkapi dengan sebuah dadu.



Gambar II. 2 Papan Media Permainan Monopoli Zaman Sekarang

c. Alat dan bahan permainan monopoli

1. Pion
2. Duah buah dadu
3. Kartu hak milik gambar
4. Papan main monopoli
5. Kartu dana umum



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Kartu kesempatan
7. Kartu pertanyaan
8. Uang bank monopoli
9. Simbol untuk rumah

d. Prosedur Permainan Monopoli

Menurut Husnah dalam Ma'ani, langkah-langkah permainan ini yaitu:³⁷

1. Setiap pemain diberi modal uang
2. Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainannya, permainan pertama melempar 2 dadu dan melangkah sesuai jumlah yang tertera pada dadu tersebut. Jika angka pada kedua dadu sama maka pemain mendapat kesempatan melempar dadu untuk kedua kalinya.
3. Jika pemain berhasil melalui satu peraturan, pemain akan mendapat hadiah uang dari bank.
4. Pemain yang berhenti di petak tanah yang dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Disana ia dapat membangun rumah. Pemain lain yang singgah ditanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah.
5. Jika bidak pemain berhenti di kartu dana umum atau kesempatan, maka mereka mengambil kartu paling atas yang di letakkan di tengah papan dan mengikuti instruksinya.
6. Pemain juga dapat masuk penjara atau membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu.

³⁷ Ma'ani, "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020". (*Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Muhammadiyah Mataram*. hlm. 17-19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Kelebihan dan kekurangan media permainan monopoli

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut³⁸:

- 1) pembelajaran yang dilakukan lebih menarik;
- 2) permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran anak untuk merapikan kembali setelah digunakan;
- 3) dapat dimainkan lebih dari 2 pemain;
- 4) dapat merasakan rasa senang dan rasa ingin tahu;
- 5) melatih daya serap pemahaman dari orang lain;
- 6) interaksi lebih mudah;
- 7) meningkatkan partisipasi anak.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli:³⁹

a. Kelebihan media permainan monopoli antar lain:

- 1) Pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah.
- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.

³⁸ Savira meidi, dkk. "Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Perkembangan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, februari 2022. Vol 7. No 1. hlm. 24

³⁹ Arif, S. Raharjo, Muji, S.P, Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Ejurnal Unesa* 2012. Vol 1 No 1. hlm. 3 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah digunakan.

6) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.

7) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.

8) Pemain dapat merasakan senang dan rasa ingin tahu.

9) Mudah dioperasikan.

b. Kekurangan media permainan monopoli

1) Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).

2) Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.

3) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang.

Dengan adanya penggunaan media permainan monopoli ini, guru dapat meningkatkan kemampuan mengajar yang lebih kreatif, inovatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dan mencapai tingkat perkembangannya. Dapat disimpulkan dari pembahasan diatas bahwa permainan monopoli tersebut sering dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran dengan cara memodifikasi permainan monopoli tersebut seperti konten, langkah-langkah permainan, peraturan-peraturan dan lain-lain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Dunia pendidikan anak prasekolah bersifat kreatif, bebas, dan fantastis. Imajinasi anak prasekolah bekerja sepanjang waktu dan jangkauan mental mereka tentang dunia mereka terus berkembang. Piaget menggambarkan kognitif anak prasekolah sebagai *praoperasional*. Teori perkembangan Piaget menyatakan bahwa pada tahap *praoperasional* adalah periode penantian yang nyaman untuk menuju tahapan berikutnya, yakni pemikiran operasional konkret. Akan tetapi, label *praoperasional* menekankan bahwa anak tersebut belum menunjukkan suatu operasi, yaitu Tindakan-tindakan internalisasi yang memampukan anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dapat mereka lakukan secara fisik. Penambahan dan pengurangan jumlah secara mental adalah contoh operasi.⁴⁰

Tahapan *praoperasional* berlangsung kira-kira usia 2-7 tahun, dalam tahapan ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan, dan gambar-gambar. Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan Tindakan fisik.⁴¹

⁴⁰ John W. Santrok. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007). hlm. 251

⁴¹ Ibid. hlm. 251-252

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.⁴² Menurut Tombokam dalam Dadan Suryana, berhitung berhubungan dengan sistem bilangan, kegiatan berhitung untuk melayani pengetahuan lainnya yang berguna dalam kehidupan anak yang harus diajarkan bagi semua anak sejak dini. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Lestari, menghitung adalah “kemampuan untuk membaca angka”.⁴³

Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian kegiatan dari perkembangan kognitif karena berhitung merupakan proses berfikir anak dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Menurut Susanto, kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.⁴⁴ Aisyah menyatakan bahwa kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa dalam semua

⁴² Ahmad Susanto, 2011. *Op Cit.* hlm. 97.

⁴³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 109.

⁴⁴ Ahmad Susanto. *Op Cit.* hlm. 98



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini.⁴⁵ Gardner dalam Triharso menyatakan bahwa: “Matematika PAUD merupakan aktivitas bermain yang berkaitan dengan matematika logis yaitu sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, dan lain-lain”.⁴⁶

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk memperkenalkan berhitung di jalur matematika, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan dan motivasi yang tepat. Penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti kegiatan bermain yang berkaitan dengan permainan matematika, tujuannya adalah agar pengetahuan yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan baik. Menghitung hanya akan berarti jika diterapkan pada benda nyata ataupun masalah yang menarik bagi seorang anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kegiatan yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, mengenal lambang bilangan, selain itu juga kemampuan berhitung termasuk kedalam bidang matematika yang selalu ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlunya pengajaran sejak dini secara sederhana dan menyenangkan.

⁴⁵ Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 SDN Wonotirto bulu Temanggung. *Jurnal psikologi tabularas*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015. Vol 10 No 1. hlm:61.

⁴⁶ Triharso, Agung .2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi: Yogyakarta. hlm. 46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran berhitung pada anak usia dini sebagai persiapan untuk dapat berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari.⁴⁷

Menurut Depdiknas tujuan pembelajaran berhitung di Taman kanak-Kanak adalah:

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, kosentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu pristiwa terjadi disekitanya.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget dalam Suyanto tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logica matematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus

⁴⁷ Ahmad susanto, *Op. Cit.* hlm. 98-99

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.⁴⁸

Tujuan pembelajaran matematika berdasarkan pendapat Sujiono permainan matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya disekolah dasar.⁴⁹ Selain itu, tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.⁵⁰

Jadi dapat ditarik kesimpulan tujuan dari pembelajaran berhitung adalah untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

c. Tahap Perkembangan Berhitung pada Anak

Tahap-tahap berhitung pada anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, maka penguasaan

⁴⁸ Slamet, Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

⁴⁹ Moh. Fauziddin. Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak -Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota. *Jurnal PAUD Tambusai* Vol 1 No 1. 2015. hlm. 51

⁵⁰ Khadijah. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. 2016. hlm. 144

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kegiatan berhitung pada anak usia dini Taman Kanak-kanak akan melalui tahapan konsep/pengertian, tahap transmisi/peralihan, dan tahap lambang.⁵¹

Pendidik dan guru dapat menstimulasinya melalui berbagai strategi, media dan APE yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan berhitung anak.tahapan bermain hitung/matematika anak usia dini, dengan mengacu pada penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap *praoperasional*, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia dini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut⁵² :

1) Tahap konsep / pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihat. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak.

2) Tahap transmisi/peralihan

Tahap transmisi merupakan masa peralihan dari yang konkret ke lambang. Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan.

⁵¹ Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenadamedia Group. hlm. 99-100

⁵² Ahmad Susanto, *Ibid.* hlm. 99-100

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Tahap lambangan

Tahap ini di mana anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketiga tahapan ini dimulai dari memahami konsep berhitung, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan. Untuk mengembangkan tahapan demi tahapan penguasaan kemampuan berhitung pada anak, salah satunya dikenalkan melalui permainan.

d. Prinsip-prinsip kemampuan berhitung

Terdapat lima prinsip yang digunakan ketika berhitung. Tiga prinsip pertama berkenaan dengan cara berhitung. Anak-anak harus menguasai tiga prinsip pertama agar dapat menghitung keseluruhan.⁵³

1. Prinsip hubungan satu-satu

Prinsip ini merupakan dasar dalam berhitung prinsip kerjanya bahwa setiap objek dihitung sekali dan hanya sekali. Terdapat dua kemampuan penting yang digunakan dalam prinsip ini, yaitu memasangkan nomor dengan objek dan memisahkan objek yang telah dihitung dengan objek yang akan dihitung. Kesalahan yang sering terjadi adalah melewatkannya sebuah objek sama sekali dan menghitung ganda objek yang sama.

⁵³ Yuli Fajar Susetyo, *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*, (Yogyakarta: Gadjah Muda University Press, 2018), hlm. 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Prinsip ordinalitas

Prinsip ini agar hitungan dapat akurat, penting untuk menggunakan urutan yang stabil dari angka hitung. Menjaga kestabilan urutan adalah salah satu prinsip perhitungan bawaan yang dimiliki oleh anak-anak. Anak-anak arus memiliki pengetahuan khusus tentang urutan angka agar dapat menghitung.

3. Prinsip kardinalitas

Prinsip ini melibatkan pengetahuan bahwa jumlah objek dalam satu kelompok sesuai dengan angka terakhir yang dihitung.

4. Prinsip abstraksi

Prinsip ini menyatakan bahwa setiap benda dapat dihitung.

5. Prinsip urutan yang tidak relevan

Prinsip ini tidak relevan menyatakan bahwa objek dapat dihitung dari urutan mana saja.

e. Indikator kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Standar Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun pada poin no 4 terdapat standar yang harus dicapai anak yaitu:⁵⁴

4. Berpikir Simbolik untuk membaca tanda keberadaan Allah SWT

- a) Mengetahui huruf vocal, konsonan dan huruf hijaiyah dari nama benda ciptaan Allah

⁵⁴ Kementerian agama pendidikan islam, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Standar Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Mengaitkan lambang huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media
- c) Menghubungkan lambang/simbol tertentu (symbol lalu lintas, tempat umum, tempat ibadah berbagai agama dan lambang negara Indonesia)
- d) Menganalisis hubungan denah dan posisi suatu benda secara sederhana
- e) Menggunakan dan merepresentasikan berbagai macam benda dan gerakan tubuh dalam bentuk gambar atau tulisan
- f) Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20
- g) Mengkreasikan berbagai benda menjadi mainan simbolik

Dari beberapa uraian di atas, maka indicator kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan media permainan monopoli pada penelitian ini antara lain:

- a) Membaca do'a sebelum memulai permainan
- b) Memberikan pertanyaan sederhana kepada anak tentang media yang digunakan
- c) Guru menjelaskan secara singkat tentang symbol dan gambar yang ada pada papan monopoli
- d) Menjelaskan Langkah-langkah dan peraturan permainan monopoli
- e) Mengajak dan melatih daya imajinasi anak dengan mencontohkan gerakan-gerakan alat transportasi
- f) Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangannya
- g) Menjadikan benda sebagai symbol dalam monopoli, seperti bidak dan lego sebagai pion rumah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Hubungan Antara Media Permainan Monopoli Dengan Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dan dimuai dari lingkungan sekitar. Anak biasanya akan menghitung berbagai macam hal yang ada disekitarnya. Dapat dijelaskan bahwasanya dalam kemampuan berhitung dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak. Sebab ketika anak sedang melakukan kegiatan atau permainan penjumlahan dan pengurangan anak akan befitir bagaimana cara agar mendapatkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan tersebut.

Menurut Susanto kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan sekitarnya dan sejalan dengan perkembangan anak dapat meningkat ketahap mengenai penjumlahan dan pengurangan.⁵⁵ Pengembangan kemampuan berhitung pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam-macam alternative pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.⁵⁶ Berdasarkan hal tersebut pendidik harus meningkatkan kemampuan berhitung melalui stimulus yang tepat, salah satu contohnya yaitu melalui

⁵⁵ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Perdana Media Group : Jakarta.2011. hlm. 98

⁵⁶ Rindha Kurniawati. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yunior Surabaya. *UNESA PAUD Surabaya*. 2. (1). 2013. hlm.2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kegiatan bermain. Semua kegiatan dalam permainan akan anak lakukan sendiri sehingga pengetahuan yang tersirat di dalamnya akan diterima oleh anak secara langsung.

Bermain merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Patmonodewo, “dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, yaitu salah satu dampaknya dapat mengembangkan kemampuan intelektual anak. Bermain merupakan cara/jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya”.⁵⁷ Salah satu contoh bermain yang dapat digunakan adalah bermain monopoli. Permainan monopoli adalah salah satu permainan matematika yang dapat dimodifikasi dan dapat diubah aturan main serta alat yang digunakan. Permainan monopoli mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung menggunakan dadu dan papan permainan. Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi disederhanakan. Dalam permainan monopoli sangat berkaitan dengan yang namanya berhitung.⁵⁸

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain monopoli anak tidak hanya sebatas bermain yang menyenangkan saja anak

⁵⁷ Patmonodewo, Soemarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Pusat Perbukuan : Jakarta. 2003. hlm. 112

⁵⁸ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak usia Dini Teori dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akan mendapat stimulus dari permainan yang dilakukan secara berulang, karena permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sehingga semakin sering anak berhitung di dalam permainan semakin berkembang juga kemampuan berhitung anak

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun:

1. Penelitian Uar Wartini, Dewi Siti Aisyah, dan Nancy Riana (2022) dengan judul penelitian "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun".

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, pada tindakan prasiklus nilai rata-rata 37% pada siklus pertama diperoleh nilai perkembangan sebanyak 67% kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan perkembangan sebesar 87%, terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dengan bermain papan monopoli meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media permainan papan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.⁵⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel X dan variabel Y, yang mana sama-sama membahas tentang monopoli dan matematika (geometri) dan pada usia sampel yang sama-sama

⁵⁹ Uar Wartini, dkk. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022. 8 (14). hlm. 346-354

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berusia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada jenis penelitiannya, penelitian terdahulu memakai jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen, dan juga ada perbedaan pada titik focus variabelnya yaitu pada penelitian terdahulu fokus kepada geometri sedangkan pada penelitian ini terfokus pada kemampuan berhitung.

Penelitian oleh Eva Aryanti Rahmadhani dan Suci Wulandari (2021) tentang “Pengaruh Permainan Jepit Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest* dan nilai *posttest*. Hasil penelitian menggambarkan bahwa hasil nilai pretest dan nilai posttest meningkat secara signifikan, dari uji pretest didapatkan hasil 57.25 dan dari uji posttest didapatkan hasil 75.00. sehingga dapat disimpulkan dengan hasil yang didapat ini menunjukkan bahwa permainan jepit angka berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini.⁶⁰

persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel Y yaitu kemampuan matematika (berhitung) anak usia dini dan sama-sama menggunakan media permainan, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X yaitu media yang digunakan pada penelitian terdahulu berupa media permainan jepit angka sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan monopoli.

⁶⁰ Eva Aryanti Rahmadhani dan Suci Wulandari. Pengaruh Permainan Jepit Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2021. 1 (1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Penelitian oleh Netry Maria Lily, Nurul Khotimah, dan Martheda Maarang (2023) tentang “Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap kemampuan berhitung Anak Usia Dini”.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah study kepustakaan (*library research*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak sangat efektif diterapkan pada anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang sangat relevan dan juga praktik langsung yang dilakukan oleh anak-anak TK Kasih Bapa Moru, yang dimana setelah memainkan congklak anak mampu mengenal, menulis bilangan dan juga menghitung skor yang mereka peroleh dalam permainan tradisional congklak. Jadi dapat disimpulkan bahwa, permainan tradisional congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.⁶¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada kemampuan berhitung anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada media yg digunakan yakni pada penelitian terdahulu menggunakan media permainan tradisional congklak sedangkan pada penelitian ini menggunakan media permainan monopoli, dan juga pada metode penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan metode study kepustakaan (*library research*) sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

⁶¹ Netry Maria Lily, dkk. “Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap kemampuan berhitung Anak Usia Dini”. *MARHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023. 4 (1)hlm. 296-308

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Penelitian oleh Intan Asri Devi (2020) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B”

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap siswa kelompok B. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah lima orang guru kelompok B. Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 73,00% yang termasuk dalam kategori baik, Validator ahli desain media pembelajaran dengan persentase skor 92,50% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan.⁶²

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini (permainan matematika), perbedaannya yakni penelitian terdahulu meneliti tentang pengembangan media puzzle sedangkan penelitian yang sekarang meneliti tentang perkembangan berhitung anak usia 5-6 tahun dengan media permainan monopoli, dan juga pada metode penelitian yang digunakan

⁶² Intan Asri Dewi. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 3,2. 2020. hlm. 258-268



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada penelitian terdahulu menggunakan metode pengembangan ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap toritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman, agar lebih mudah dipahami diukur dan diaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan. Dalam penelitian media permainan monopoli disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi (*independent variable*), sedangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (*dependent variable*).

1. Indikator media permainan monopoli (Variabel X)
 - a) Guru menyiapkan undian dan alat/media permainan
 - b) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan anggota 3-4 orang perkelompok
 - c) Guru memperkenalkan media monopoli kepada anak
 - d) Guru memantau jalannya permainan
 - e) Guru memotivasi anak untuk berimajinasi dalam kegiatan bermain
 - f) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dilakukan
- Indikator kemampuan berhitung anak (Variabel Y)
 - a) Anak mampu menghitung jumlah benda
 - b) Anak mampu mengelompokkan banyak benda
 - c) Anak mampu membedakan banyak dan sedikit pada benda

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Anak mampu membedakan benda besar dan benda kecil
- e) Anak mampu mengelompokkan benda besar dan kecil
- f) Anak mampu menghitung jumlah benda yang besar dan kecil
- g) Anak mampu menyebutkan angka satu sampai sepuluh (1-10)
- h) Anak mampu menyebutkan angka sebelas sampai dua puluh (11-20)
- i) Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.⁶³ Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru. Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru

Ha: Ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru

⁶³ S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm. 39.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis dan desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experiment atau semi eksperimen, yaitu dilakukan dengan mengendalikan semua variabel eksternal yang dapat mempengaruhi proses eksperimen. Untuk itu kualitas validitas internal (kualitas desain penelitian) bisa lebih tinggi.

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen (Nonequivalent Control Group Design) yang terdiri dari dua kelompok sebagai pembanding. Dengan desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok control dibandingkan, kendati kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi.⁶⁴ Kedua kelompok tersebut diberikan pretest dan posttest. Pretest diberikan untuk mengetahui keadaan awal terhadap materi, untuk melihat apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain kelompok kontrol non-ekuivalen dapat digambarkan sebagai berikut:

⁶⁴ Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers. 2014. hlm. 102

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 1 Desain Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Sumber: Sugiyono

Keterangan:

O₁: Pretest yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂: Posttest yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol

X: Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli.

2. Langkah-langkah penelitian eksperimen

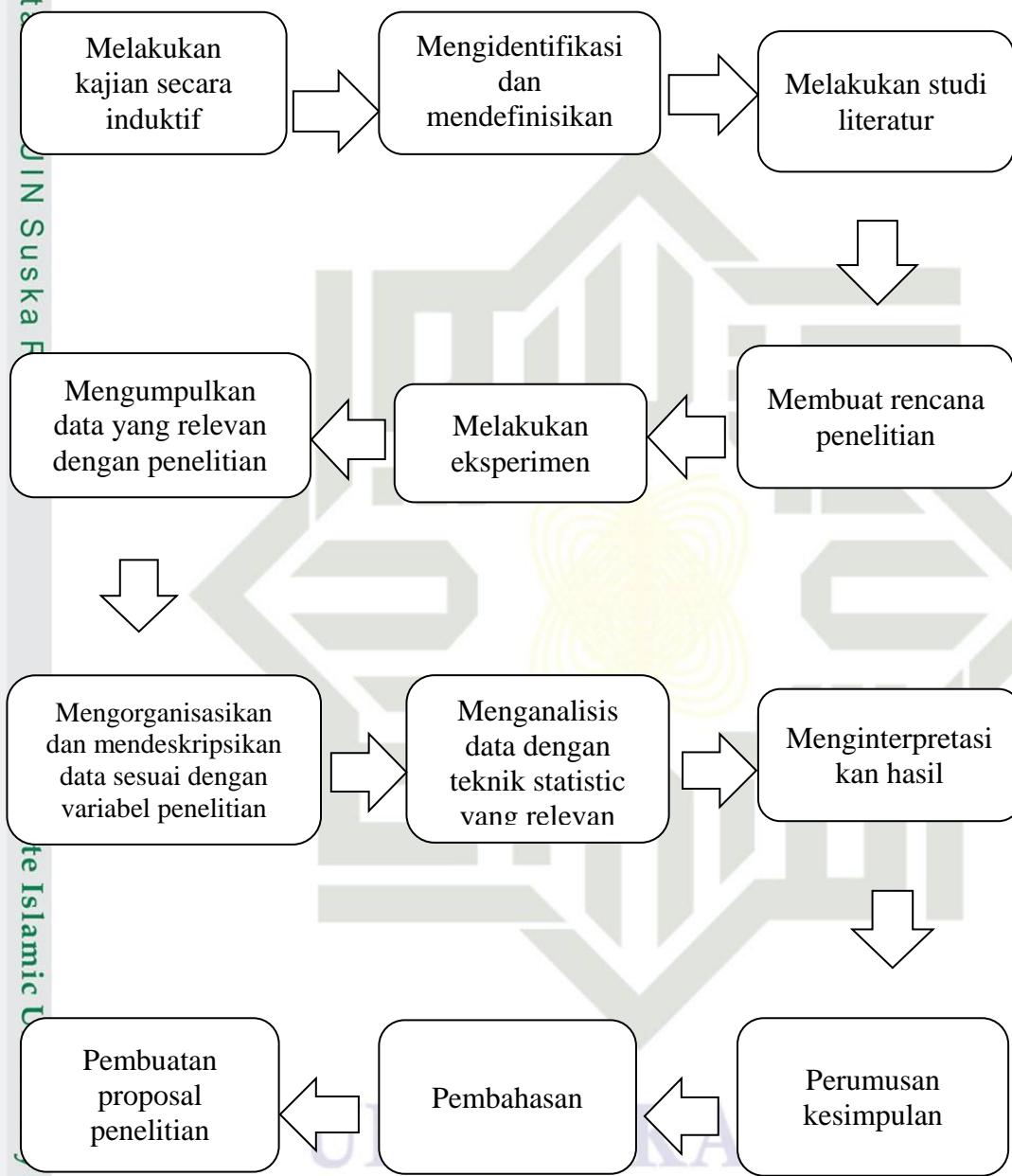
Penelitian eksperimen memerlukan beberapa langkah yang harus ditempuh untuk dapat menghasilkan penelitian yang benar-benar valid dan relevan, seperti halnya yang dikemukakan oleh Sukardi pada umumnya, penelitian eksperimental dilakukan dengan menempuh langkah-langkah seperti berikut:⁶⁵

⁶⁵ hlm. 9

⁶⁵ Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta, Bandung. 2016.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bagan III. 1
Langkah-Langkah Penelitian Eksperimen

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini akan dilaksanakan di RA Adinda Pekanbaru, khususnya pada kelas B2. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Variabel Penelitian

Variable penelitian adalah gejala-gejala yang timbul dan menjadi focus perhatian penelitian, selain itu pula dapat diartikan bahwa variable penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁶

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau Independent adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau Dependent. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media permainan monopoli.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat atau Dependent adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas atau Independent. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya

⁶⁶ Jakni. *Ibid.* hlm. 47

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian.⁶⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak di RA Adinda Pekanbaru yang terdiri atas 2 kelas (B1 & B2) yang berjumlah 30 anak. 14 anak yang menjadi kelas eksperimen (B2) dan 16 anak yang menjadi kelas control (B1).

Tabel III. 2 Jumlah Siswa di RA Adinda Pekanbaru

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah Anak	Total
1.	B1	Laki-laki	8	16 Anak
		Perempuan	8	
2.	B2	Laki-laki	9	14 Anak
		Perempuan	5	
Jumlah				30 Anak

Sumber: RA Adinda

2. Sampel

Menurut Sugiono sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi.⁶⁸ Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Total Sampling (Sampling jenuh). Karena semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Penelitian yang dilakukan pada populasi kurang dari/di bawah 100 sebaiknya dilakukan dengan sensus, sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel

⁶⁷ Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif*, (Medan: Akasha Sakti,2019), hlm.101

⁶⁸ Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (tangerang selatan: pascal books, 2021) hlm.160

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

semua sebagai subjek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi.⁶⁹

Maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen berjumlah 14 anak (B2) dan kelas control berjumlah 16 anak (B1), dengan total populasi berjumlah 32 anak di RA Adinda Pekanbaru

Tabel III. 3 Sampel di RA Adinda Pekanbaru

No	Kelas	Sampel
1.	B1	Kontrol
2.	B2	Eksperimen

Sumber : RA Adinda

Teknik yang dilakukan dalam menentukan kelas eksperimen ialah dengan melihat dan dipilih berdasarkan informasi dari guru kelas di RA Adinda dengan pertimbangan kemampuan siswa tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Melalui informasi dari guru kelas dan hasil observasi awal di RA Adinda hanya terdapat beberapa anak yang mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan dalam kisaran angka 1-20, antara kelas A dan kelas B tidak memiliki perbedaan yang signifikan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan. Kemudian ditetapkan kelas B2 dengan jumlah siswa 14 orang sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli dan kelas B1 dengan jumlah siswa 16 orang sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran seperti biasa.

⁶⁹ Sugiyono, (2019) *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi R&D dan Penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfabeta), hlm.155

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini berlokasi di RA Adinda Pekanbaru, untuk memperoleh

data yang diinginkan, dalam penelitian ini maka digunakan teknik sebagai berikut:

Observasi (Pengamatan)

Pada metode observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi studi pendahuluan mengenai proses pembelajaran dan media apa yang digunakan. Secara luas, observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indra penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.⁷⁰ Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti menggunakan pancha indra.⁷¹

Penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan observasi pastisipatif. Sugiyono, menjelaskan dalam observasi penelitian terlibat dalam kegiatan yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di RA Adinda Pekanbaru. Bertujuan untuk memperoleh data permainan monopoli sebagai variabel X dan kemampuan berhitung sebagai variabel Y. Observasi

⁷⁰ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 180

⁷¹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2005). hlm. 134

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berupa ceklist, dimana observasi ini berisi tentang instrument penilaian dan tentang indikator yang akan dinilai. Observasi dilakukan terhadap suatu objek secara langsung, dilakukan saat kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas, dari hasil observasi akan diperoleh informasi tentang proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan anak.

Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumentasi yang ada pada benda-benda tertulis: buku, notulen, cacatan harian, perturan-peraturan dan lainnya.⁷² Sumber informasi dokumentasi ini memiliki peran penting, dan perlu mendapat perhatian bagi para peneliti.⁷³ Dokumentasi yang diperoleh dari pihak-pihak terkait guna untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana, foto-foto proses bermain anak, serta data hasil belajar anak yang diperoleh dari guru kelas masing-masing di RA Adinda Pekanbaru.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian eksperimen akan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam skripsi. Maka teknik analisis data menggunakan data statistik yang sudah tersedia. dan yang akan diuji adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

⁷² Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Aksara, 1996), hlm. 202

⁷³ Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013). hlm. 47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil data yang dianalisis secara deskripsi kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan penghitungan. Untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru. Dan diuji hipotesisnya yang telah diajukan dengan Uji-t. langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal.

Statistika yang digunakan dalam uji ini adalah uji chi-kuadrat, sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Nilai normalitas hitung

f_o : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

f_h : Frekuensi yang diharapkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menentukan χ^2 tabel dengan $dk = 1$ dan taraf signifikan 5% kaidah

keputusan:

- a) Jika χ^2 tabel $> \chi^2$ tabel maka data berdistribusi tidak normal
- b) Jika χ^2 tabel $< \chi^2$ tabel maka data berdistribusi normal

Uji homogenitas

Uji *homogenitas* merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti *homogen* atau tidak. Pengujian *homogenitas* pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Setelah didapatkan nilai F (Hitung), langkah selanjutnya yaitu membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:

- a) Dk pembilang = $n-1$ (untuk varians terbesar)
- b) Dk penyebut = $n-1$ (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan (a) = 0,05, maka dicari pada tabel F didapatkan nilai F_{tabel} dengan kriteria pengujian:

- a) Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ berarti data tidak homogen
- b) Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ berarti data homogen.

3. Uji Hipotesis

Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini untuk menganalisis data maka penelitian ini menggunakan pengujian *hipotesis* menggunakan Uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil *Posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen.⁷⁴

⁷⁴ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, 7th edn (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a) Jika datanya berdistribusi normal dan homogen maka menggunakan uji-t yaitu:

$$t_0 = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{SD_X}{\sqrt{N-1}}\right) + \left(\frac{SD_Y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan:

M_X : Mean variabel X

M_Y : Mean variabel Y

SD_X : Standar deviasi X

SD_Y : Standar deviasi Y

N : Jumlah sampel

b) Jika data berdistribusi normal tetapi tidak *homogen* maka pengujian dilakukan menggunakan t test yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_1}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = mean kelas eksperimen

\bar{X}_2 = mean kelas kontrol

S_1^2 = variasi kelas eksperimen

S_2^2 = variasi kelas kontrol

n_1 = sampel kelas eksperimen

n_2 = sampel kelas kontrol

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian *hipotesis* menggunakan uji statistik *non parametrik*, yaitu menggunakan uji *Mann Whitney U*, yaitu:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_2 - (n_2 - 1)}{2} R_1$$

dan

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 - (n_2 - 1)}{2} R_2$$

Kriteria pengambilan keputusan:

- A. Apabila $to \geq tt$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang *signifikan* antara kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dengan kemampuan siswa kelas kontrol.
- B. Apabila $to \leq tt$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang *signifikan* antara kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dengan kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V
PENUTUP**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan monopoli berpengaruh pada peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA ADINDA PEKANBARU. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 49,2% meningkat menjadi 94,6% dengan persentase kenaikan sebesar 45,4%. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 61,5% meningkat menjadi 67,2% dengan persentase kenaikan sebesar 5,7%, dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa sama-sama terdapat pengaruh yang signifikan perlakuan kelas eksperimen (penggunaan media permainan monopoli) dan perlakuan kelas kontrol (penggunaan pembelajaran konvensional) terhadap kemampuan berhitung anak. Dengan demikian dapat dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli pada kelas eksperimen lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
2. Berdasarkan pengujian hipotesis, hal ini dapat dilihat pada kemampuan berhitung anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pretest dan posttest diperoleh nilai $Sig = 0,000$, t hitung = 14.638, $df = n - k = 30 - 2 = 28$ pada taraf signifikan 5% = 1.701, Sehingga diperoleh t hitung > t

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tabel atau $14,638 > 1,701$. Atau $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru.

B. SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan lebih banyak menggunakan metode ataupun media dalam belajar mengajar di dalam kelas, dan salah satu media pembelajaran itu adalah media permainan monopoli.

2. Bagi Pihak sekolah

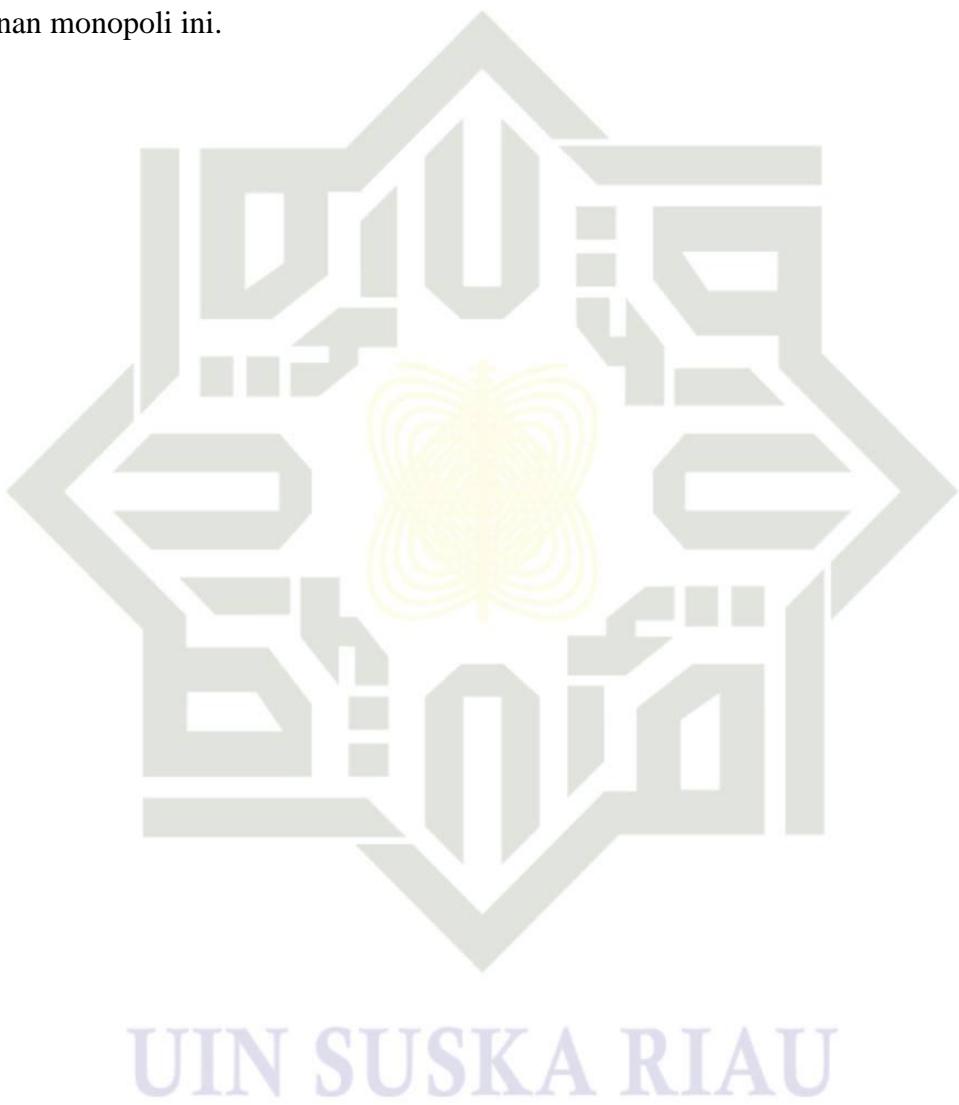
Pihak sekolah agar disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang cukup menunjang dalam membantu kegiatan guru dalam mengajar agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli menjadi media yang memberikan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan berbobot. Maka pembelajaran menggunakan media permainan monopoli harus lebih dikembangkan lagi yang tentunya harus dibantu dengan menguasai materi pembelajaran serta memahami tingkat perkembangan anak sesuai usianya.

3. Bagi Peneliti Lain

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengingat hasil penelitian peneliti ini masih sederhana, belum sempurna, dan bukan patokan untuk hasil akhir, maka untuk peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya atau adanya penelitian lebih lanjut untuk dikembangkan dari penggunaan media permainan monopoli ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah Rabihatul, dkk. 2022. " Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun ". *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, Vol 6 No 1.
- Aminah Dewi. Dkk. 2025. Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 01 Pekanbaru, Universitas Riau. *Indonesian Research Juornal on Education*. Vol 5. No. 1.
- Ariyanti, Immawan Muslimin Zidni. 2015. Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 SDN Bulutirto Tamanggung. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Psikologi Taularas*. Vol 10 No 1
- Azizah, Nur. 2013. "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.2
- Bungin Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Deriliana Yosephine, (dkk). Efektifitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan siswa, *Jurnal FKIP UNTAN*, Pontianak.
- Dewi Intan Asri. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 3,2.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers
- Fauziddin Muhammad, 2017. "Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita Dan Menyanyi Secara Islami". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fauziddin Mohammad. 2015. "Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak- Kanak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Pembina Kec. Bangkinang Kota". *Jurnal PAUD Tambusai* Vol 1 No 1.
- Harahap Milwana, Dewi Fitria. 2023 "Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Salsabila T.A 2022/2023", *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.1, No.4
- Hartono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*, 7th edn Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat Atma, 2015. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti minah Surabaya", *Jurnal Seni Rupa*, 3.2
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Kearaban.* (Yogyakarta: Andi)
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan.* Alfabeta, Bandung.
- Kasma, dkk. 2018. "Monopoli Pendidikan Karakter sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian dan Penalaran.* Vol 5 No 1.
- Kementerian Agama Pendidikan Islam, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Standar Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun
- Khadijah, 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya.* Medan: Perdana Publishing.
- Kurnia Rita, 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.* Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Kurniawati Rindha. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yunior Surabaya. *UNESA PAUD Teratai*, 2 (1)
- Lily Netry Maria, dkk. 2023. "Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap kemampuan berhitung Anak Usia Dini". *MARHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 4 (1)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ma'ani. "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020". (*Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ilmu Pendidikan dan Keguruan* Universitas Muhammadiyah Mataram)
- Maisarah, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif*. Medan: Akasha Sakti.
- Margono, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Meidi Savira, dkk. 2022. "Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*. Vol 7. No 1.
- Mulyana Deddy, 2004. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadhi Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Ciputat: Gaung Persada.
- Musfiroh, Sih Aisyah, 2008. Pengertian Monopoli. <http://unesa.com>, di unduh 8 juli 2022
- Nasution. S. 2011. *Metode Research*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nursyamsiah, Hasni. dkk. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6).
- Patmonodewo, Soemarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Pusat Perbukuan: Jakarta.
- Purnama Sigit, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspa Sari Yunita, 2015. Pengaruh Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Paud As-Syifa Citra

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, Universitas Negeri Riau.
Jurnal PIAUDNI.

Priadana Sidik dan Denok Sunarsi. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
 Tanggerang Selatan: Pascal Books.

Rahmadhani Eva Aryanti dan Suci Wulandari. 2021. Pengaruh Permainan Jepit Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.
MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 1 (1)

Rasyid, H, dkk. (2009). *Asesemen Perkembangan Anak Usia Dini*.
 Yogyakarta: Multi Presindo.

Rudyanto dan saputra. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas

John W. Santrok. 2007. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Erlangga)

Sari Tutut Puspita. 2019. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK Se Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Slamet, Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini*.
 Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Sofiah, Y., & Kurnia, R. 2018. Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3, 1450-152.

Solekhah. 2015. “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari”. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Suryana Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. UNP press, Padang.
- _____. 2016 *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Sutanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Perdanamedia Group.
- _____. 2017. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Perdana. Media Group : Jakarta.
- Susanto Arif, dkk. 2012. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Ejurnal Unesa*. Vol 1 No 1 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Susetyo Yuli Fajar. 2018. *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*, Yogyakarta: Gadjah Muda University Press.
- Suyadi dan Ulfah Maulidya, 2012. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryawati, DKK. 2019. "Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Buah Baju di Taman Kanak-kanak Mardhatillah Padang". *Jurnal Inovtech* Vol 01 No 02.
- Thiharso Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Andi Omset
- _____. 2015. *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Prenada Media Group.
- Trinovitasari Ajeng, 2015. "Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Social Siswa Sekolah Menengah Pertama". (*Skripsi Program S1 Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ulfraeni Siti, dkk. 2017 “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman konsep IPA Siswa SD”. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 4 No 2.

Usman Husaini dan Setiadi Akbar Purnomo, 1996. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Aksara.

UU Nomor 20 Tahun 2003, tentang system pendidikan nasional. Bab 1 Pasal 1 Ayat 14

Vikagustami Dea Aransa, et. Al. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP, *Unnes Science Education Journal* 3,

Wartini Uar, dkk. 2022. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 8 (14).

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta**Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/5TOPIK/POKOK BAHASAN : Kendaraan/Kendaraan darat, laut, dan udara
HARI/TANGGAL : Jum'at, 07 Februari 2025

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	1. PENBUKAAN			
	- Salam	- Guru/Anak	- Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar	- Afif
	- Membaca surah An Nasr	- Guru/Anak	- Anak dapat menghafalkan Surah An Nasr dengan benar dan lancar	- Al qiftani
JD	- Hadits Kebersihan	- Guru/Anak	- Anak dapat menghafalkan hadits beserta gerakannya dengan benar	- Dafita
	- Do'a masuk rumah		- Anak dapat menghafalkan do'a masuk rumah dengan benar	- Dinika
LS	- Berdo'a sebelum belajar			- Fahri
	II. INTI			- Fajim
	- Guru memperkenalkan media permainan monopoli	- Papan monopoli	- Anak dapat menghafalkan do'a masuk rumah dengan benar	- Khansa
	- Guru menjelaskan tata cara bermain monopoli	- main pion	- Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan	- Kecyria
	- Guru dan anak menghitung jumlah kotak pada media permainan monopoli	- Kartu dana	- Anak dapat melakukan permainan dengan benar	- Naura
	- Guru dan anak menghitung jumlah kendaraan darat, laut, dan udara	- kesempatan, pertanyaan, dan	- Anak dapat menghitung kotak sesuai dactu yang didapat	- Rahman
III. MAKAN	- Guru dan anak bermain monopoli	- Uang mainan	- Anak dapat menghitung kotak sesuai dactu yang didapat	- Rizki
	- Cuci tangan	- Simbol rumah	- Anak dapat membedakan kendaraan darat, laut, dan udara	- Salwa
	- Berdo'a sebelum dan sesudah makan	- Air bersih, serbet	- Anak dapat membedakan kendaraan besar dan kecil	- Zahra
IV. PENUTUP	- Diskusi kegiatan hari ini	- Bekal Anak	- Anak dapat menghitung jumlah uang	- Zizi
	- Bernyanyi, bertepuk	- Guru/Anak		
	- Do'a dan salam	- Guru/Anak		

Mengetahui

Kepala RA. DINDA

Pekanbaru, 07 Februari 2025

Guru Kelas

CHINTIA DEWI PUSPA S.E

Surat Keterangan Kasih Riau

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/6

TOPIK/POKOK BAHASAN : Tanaanay Sayur/Macam-macam sayur
HARI/TANGGAL : Kamis, 13 Februari 2025

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	I. PEMBUKAAN			
	<ul style="list-style-type: none"> - Salam, do'a - Membaca surah An Nasir - Hadits Kebersihan - Berdo'a sebelum belajar 			
JD	II. INTI	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati gambar - Menyusun suku kata membentuk nama sayuran dan menambahkan gambar agar jumlahnya sama dengan lambang bilangannya - Mencontoh/meniru lambang bilangan 1-10 - Anak bermain sambil belajar dengan media permainan monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru/Anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar - Anak dapat menghafalkan Surah An Nasir dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan hadits beserta gerakannya - Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan - Anak dapat mengamati gambar dan menyebutkan isi gambar dengan benar - Anak dapat menyusun kata membentuk nama sayuran dan menambahkan gambar agar jumlahnya sama dengan lambang bilangannya dengan benar - Anak dapat mencontoh lambang bilangan 1-10 dengan benar - Anak dapat bermain monopoli dengan baik dan benar - Anak dapat membaca rangkaian buruf yang membentuk kata dengan benar dan lancar
LS	III. ISTIRAHAT/MAKAN			
	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan 			
	IV. PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca - Diskusi kegiatan hari ini - Bernyanyi, bertepuk - Do'a, Salam 	<ul style="list-style-type: none"> - Balok,lego,ayunan - Air bersih, serbet - Bekal Anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat membaca rangkaian buruf yang membentuk kata dengan benar dan lancar
		Mengetahui Kepala RA: ADINDA 	Pekanbaru, 13 Februari 2025 Guru Kelas 	
		DESMAYENTI MELDA, S.Pd.I		
		CHINTIA DEWI PUSPA S.E		
		Jilid 5 hal 9		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

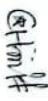
KELLOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/7

TOPIK/POKOK BAHASAN : Tanaman Buah/Manfaat Tanaman
HARI/TANGGAL : Kamis, 20 Februari 2025

ELEMEN CARAIAAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	I.PEMBUKAAN - Salam, do'a - Membaca surah Al Kafrun - Asma'ul Husna - Bersenam mengikuti irama musik - Istirahat	I.PEMBUKAAN - Guru/Anak - Gunu/Anak - Guru/Anak, MP3	- Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar - Anak dapat menghafalkan Surah Al Kafrun dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan Asma'ul Husna dengan benar dan lancar	- Afif - Al Ghifari - Daffa - Dhika - Fahri - Fajrin - Khansa - Keyzia - Nana - Rahman - Rizki - Salwa - Zahra - Zizi
JD	II.INTI - Berdo'a sebelum belajar - Membuat sate buah dari bermacam-macam buah - Bermain sambil belajar menggunakan media permainan monopoli	II.INTI - Aneka buah - Tusuk sate - Talenan - Pisau - Papan monopoli	- Anak dapat melakukan gerakan senam mengikuti irama musik dengan benar - Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan - Anak dapat membuat sate buah atau aneka buah dengan rapi	
LS	III.MAKAN - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	III.MAKAN - Air bersih, serbet - Bekal Anak	- Anak dapat bermain monopoli dengan baik dan benar - Anak dapat berhitung 1-20 secara berulang-ulang	
	IV.PENUTUP - Membaca - Diskusi kegiatan hari ini - Bernyanyi, bertepuk - Do'a, salam	IV.PENUTUP - Buku Anak Islam Suka Membaca Jilid 1 hal 38 – 62 Jilid 5 hal 9	- Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar - Anak dapat membaca rangkaian huruf yang membentuk kata dengan benar dan lancar	

Mengetahui
Kepala RAHADINDA

DESMAYENTIMELDA, S.Pd.I

Pekanbaru, 20 Februari 2025
Guru Kelas

CHINTIA DEWI PUSPA S.E

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/7

TOPIK/POKOK BAHASAN : Tanaman Buah/Praktek Shalat
HARI/TANGGAL : Jum'at, 21 Februari 2025

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	<p>I. PEMBUKAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salam - Membaca surah Al Kafirun - Asma'ul Husna - Do'a masuk masjid - Berdo'a sebelum belajar - II. INTI - Tepuk Wudhu' - Praktek mengundangkan adzan dan iqamah - Praktek gerakan shalat subuh beserta bacaan shafat - Berdzikir dan berdo'a setelah shalat - Mencontoh/menirukan angka 11-20 - Anak bermain sambil belajar menggunakan media permainan monopoli 	<p>I. PEMBUKAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru/Anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar - Anak dapat menghafalkan Surah Al Kafirun dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan Asma'ul Husna dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan do'a masuk masjid dengan benar - Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan - Anak dapat melakukan tepuk wudhu' dengan benar - Anak dapat mengundangkan adzan dan iqamah dengan benar - Anak dapat melakukan gerakan shalat beserta bacaannya dengan benar - Anak dapat mencontoh/menirukan angka 11-20 dengan benar - Anak dapat bermain monopoli dengan baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> - Affif - Al ghifari - Daffa - Dhika - Fahri - Fajrin - Khansa - Keyzia - Naima - Rahmawati - Rizki - Salwa - Zahra - Zizi
JD	<p>III. MAKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan <p>IV. PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan hari ini - Bercerita, bertepuk - Do'a dan salam 	<p>III. MAKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Air bersih, serbet - Bekal Anak <p>IV. PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru/Anak - Guru/Anak 		
LS	<p>Mengetahui</p> <p>Kepala RA. MELDA</p> <p>DESMAVENTI MELDA, S.Pd.I</p>			

Pekanbaru, 21 Februari 2025

Guru Kelas

CHINTIA DEWI PUSPA S.E



im Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELLOMPOK : B2	TOPIK/POKOK BAHASAN : Tanauna/Menggunting menempel
SEMESTER/MINGGU : II/9	HARI/TANGGAL : Kartis, 06 Maret 2025

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER PELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP JD LS	<p>1. PEMBUKAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salam, do'a - Membaca surah Al Quraisy dan Al Füll - Asma'ul Husna - Bersenam mengikuti irama musik - Istirahat <p>II. INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a sebelum belajar - Menggunting dan menempel potongan gambar/pazel - Anak bermain sambil belajar menggunakan media permainan monopoli - Diskusi kegiatan hari ini - Bernyanyi, berterpuk - Do'a, salam <p>III. PENUTUP</p>	<p>Guru/Apak Guru/Apak MP3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar - Anak dapat menghafalkan Surah Al Quraisy dan Al Füll dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan Asma'ul Husna dengan benar dan lancar - Anak dapat melakukan gerakan senam mengikuti irama musik dengan benar - Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan - Anak dapat menggunting dan menempelkan potongan gambar dengan rapi dan benar - Anak dapat bermain monopoli dengan baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> - Aff - Al ghifari - Dafta - Dhika - Fahri - Fajrin - Khansa - Keyzia - Naura - Rahman - Rizki - Salwa - Zahra - Zizi

Mengetahui
Kepala R.A. Adinda

Pekanbaru, 06 Maret 2025
Guru Kelas

Chintia Dewi Puspasari

DESMAYENTI MELDA, S.Pd.I

CHINTIA DEWI PUSPASARI



im Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



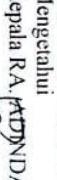
UN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/9

TOPIK/POKOK BAHASAN : Tanaman /Praktek Shalat
HARI/TANGGAL : Jum'at, 07 Maret 2025

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	<p>1. PEMBUKAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salam - Membaca surah Al Quraisy dan Al Fil - Asma'ul Husna - Do'a masuk masjid - Berdo'a sebelum belajar <p>II .INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tepuk Wudhu' - Praktek mengumandangkan adzan dan iqamah - Praktek gerakan shalat subuh beserta bacaan shalat - Berdzikir dan berdo'a setelah shalat - Mencontoh/menirukan angka 1-10 - Anak bermain sambil belajar menggunakan media permainan monopoli <p>III.PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan hari ini - Bernyanyi, berterpunk - Do'a dan salam 	<p>Guru/Anak</p> <p>Guru/Anak</p> <p>Guru/Anak</p> <p>Guru/Anak</p> <p>Sajadah</p> <p>Mukena, Peci</p> <p>Buku Kotak besar</p> <p>Kertas HV3</p> <p>Pensil</p> <p>Papan monopoli</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar - Anak dapat menghafalkan Surah Al Quraisy dan ALFil dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan Asma'ul Husna dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan do'a masuk masjid dengan benar - Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan - Anak dapat melakukan tepuk wudhu' dengan benar - Anak dapat mengumandangkan adzan dan iqamah dengan benar - Anak dapat melakukan gerakan shalat beserta bacaannya dengan benar - Anak dapat mencontoh/menirukan angka 1-10 dengan benar - Anak dapat bermain monopoli dengan baik dan benar 	<p>- Afif</p> <p>- Al ghifari</p> <p>- Daffa</p> <p>- Dhika</p> <p>- Fahrif</p> <p>- Fajrin</p> <p>- Khansa</p> <p>- Keyzia</p> <p>- Naima</p> <p>- Rahman</p> <p>- Rizki</p> <p>- Salwa</p> <p>- Zahra</p> <p>- Zizi</p>
JD				
LS				

Mengetahui
Kepala R.A. 
Pekanbaru, 07 Maret 2025

Guru Kelas 
CHINTIA DEWI PUSPA S.E

DESMAVENTI MELDA, S.PdI



in Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UN SUSKA RIAU



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/10

TOPIK/POKOK BAHASAN : Transportasi Darat/Mer
HARI/TANGGAL : Kamis, 13 Maret 2025

ELEMENT CAPAAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	I, PEMBUKAAN	- Guru/Awak - Guru/Anak - Guru/Anak, MP3	- Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar	- Aff - Al qiburi
JD	- Salam, do'a - Membaca surah Al Quraisy dan Al Fil - Asma'ul Husna	- Anak dapat menghafalkan Surah Al Quraisy dan Al Fil dengan benar dan lancar	- Daffa	
LS	- Bersenam mengikuti irama musik - Istirahat	- Anak dapat menghafalkan Asma'ul Husna dengan benar dan lancar	- Dhika - Fahr	
II, INTI	- Berdo'a sebelum belajar - Membuat mobil-mobilan - Menirukan angka 11-20 - Bermain monopoli	- Anak dapat melakukan gerakan senam mengikuti irama musik dengan benar	- Fajrin - Khansa	
	- pipet - Tridi sate - Tutup botol - Balon	- Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan	- Keyzia	
	- Buku kotak - Pensil - Papan monopoli	- Anak dapat membuat mobil-mobilan dari kotak susu bekas dengan rapi dan benar	- Naura - Rahman	
		- Anak dapat menirukan angka 11-20 dengan baik dan benar	- Rizki	
		- Anak dapat bermain dengan media monopoli dengan baik dan benar	- Salwa - Zahra - Zizzi	
III, PENUTUP	- Diskusi kegiatan hari ini - Bernyanyi, bertepuk - Do'a, salam			

Pekanbaru, 13 Maret 2025

Edgar

CHINTA DEWI PUSPA SE

DESMAYENT MELDA, S.Pd. (

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : B2
SEMESTER/MINGGU : II/10

TOPIK/POKOK BAHASAN : Transportasi Darat/Praktek Shalat
HARI/TANGGAL : Jum'at, 14 Maret 2025

ELEMENT CAPAIAN PEMBELAJARAN	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	ALJUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	HASIL PENILAIAN
NABP	II. PEMBUKAAN			
JD	<ul style="list-style-type: none"> - Salam - Membaca surah Al Quraisy dan Al Fil - Asma'ul Husna - Do'a masuk masjid - Berdo'a sebelum belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru/Anak - Guru/Anak - Guru/Anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar - Anak dapat menghafalkan Surah Al Quraisy dan Al Fil dengan benar dan lancar - Anak dapat menghafalkan Asma'ul Husna dengan benar dan lancar 	<ul style="list-style-type: none"> - Afif - Al ghifari - Daffa - Dhika - Fahm
LS	<ul style="list-style-type: none"> - Tepuk Wudhu' - Praktek mengumandangkan adzan dan iqamah - Praktek gerakan shalat dhuha beserta bacaan shalat - Berdzikir dan berdo'a setelah shalat - Menyelesaikan soal penjualan dan pengurangan - Bermain monopoli - Diskusi kegiatan hari ini - Bernyanyi, bertepuk - Do'a dan salam 	<ul style="list-style-type: none"> - Sajadah - Mukena, Peci - Buku Kotak besar - Kertas HVS - Pensil - Lembar kerja - Papan monopoli - Guru/Anak - Guru/Anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menghafalkan do'a masuk masjid dengan benar - Anak terbiasa berdo'a sebelum memulai kegiatan - Anak dapat melakukan tepuk wudhu' dengan benar - Anak dapat mengumandangkan adzan dan iqamah dengan benar - Anak dapat melakukan gerakan shalat beserta bacaannya dengan benar - Anak dapat menyelesaikan soal dengan benar - Anak dapat bermain monopoli dengan baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> - Fajrin - Khansa - Keyzia - Naura - Rahman - Rizki - Salwa - Zahra - Zizzi

Mengetahui
Kepala RA: ADINDA
Pekanbaru, 14 Maret 2025

Giuru Kelas

CHINTIA DEWI PUSPA S.E

DESMAYENTI MELDA, S.Pd.I



sim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Lampiran 2 Lembar Observasi Guru***Lembar Observasi Media Permainan Monopoli (Variabel X)**

Hari ..
Pertemuan ..
Materi ..
Petunjuk ..
kegiatan ..

: Berilah tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan yang dilakukan

No	Indikator	Descriptor			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan undian dan alat/media permainan				
2	Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang perkelompok				
3	Guru memperkenalkan media permainan monopoli kepada anak				
4	Guru memantau jalannya permainan				
5	Guru memotivasi anak untuk berimajinasi dalam kegiatan bermain				
	Guru memberikan penguatan pada tujuan pembelajaran yang dilakukan				
Jumlah					

Keterangan :

Sangat Tinggi : Skor 4

Cukup Tinggi : Skor 3

Tinggi : Skor 2

Rendah : Skor 1

Pekanbaru, 2025
Observer

(CHINTIA PUSPA DEWI S.E)



Lampiran 3 Lembar Observasi Anak

**Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak di RA Adinda Pekanbaru
(Variabel Y)**

Nama :
Umur :
Jenis kelamin :

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak mampu menghitung jumlah benda				
2	Anak mampu mengelompokkan banyak benda				
3	Anak mampu membedakan banyak dan sedikit pada benda				
4	Anak mampu membedakan benda besar dan kecil				
5	Anak mampu mengelompokkan benda besar dan kecil				
6	Anak mampu menghitung jumlah benda besar dan kecil				
7	Anak mampu menyebutkan angka satu sampai sepuluh (1-10)				
8	Anak mampu menyebutkan angka sebelas sampai dua puluh (11-20)				
9	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
Jumlah					

Keterangan :

BB	: Belum Berkembang	1
MB	: Mulai Berkembang	2
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan	3
BSB	: Berkembang Sangat Baik	4

Pekanbaru, 2025
Observer

(.....)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

**DATA HASIL PRETEST KELAS EKSPERIMENT**

KODE	NAMA SISWA	hasil observasi									JUMLAH	MAKS	%	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1	R-1	4	2	2	1	1	2	3	1	4	20	36	55.6		
2	R-2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10	36	27.8		
3	R-3	1	4	3	1	3	1	2	4	4	23	36	63.9		
4	R-4	1	2	3	1	1	1	1	3	1	14	36	38.9		
5	R-5	3	3	2	1	1	1	1	4	2	18	36	50.0		
6	R-6	1	3	1	1	4	1	3	2	1	17	36	47.2		
7	R-7	1	2	1	2	1	4	1	1	1	14	36	38.9		
8	R-8	3	3	4	1	1	1	3	1	4	21	36	58.3		
9	R-9	1	4	4	2	2	1	2	4	3	23	36	63.9		
10	R-10	1	3	1	4	3	4	2	3	1	22	36	61.1		
11	R-11	4	1	1	1	4	2	1	1	2	17	36	47.2		
12	R-12	1	2	3	1	2	2	2	1	1	15	36	41.7		
13	R-13	4	3	1	2	1	1	3	1	1	17	36	47.2		
14	R-14	1	1	4	1	3	1	4	1	1	17	36	47.2		
		JUMLAH	27	34	31	20	28	23	29	29	27	17.71429			
		MAKS	56	56	56	56	56	56	56	56	56				
		%	48.2	60.7	55.4	35.7	50.0	41.1	51.8	51.8	48.2				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar.
 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Republik Indonesia
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mendapat persetujuan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, perulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar atau sejati karya sebagian atau seluruhnya.

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DATA HASIL POSTEST KELAS EKSPERIMENT

KET	MAKS	%	KET	JUMLAH	hasil observasi								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
R-1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
R-2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	33
R-3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35
R-4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	32	36	88.9
R-5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100.0
R-6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	34	36	94.4
R-7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100.0
R-8	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	31	36	86.1
R-9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	36	97.2
R-10	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	32	36	88.9
R-11	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	31	36	86.1
R-12	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	34	36	94.4
R-13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100.0
R-14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100.0
JUMLAH	53	51	52	51	55	52	55	55	53	34.07143			
MAKS	56	56	56	56	56	56	56	56	56				
%	94.6	91.1	92.9	91.1	98.2	92.9	98.2	98.2	94.6				

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



DATA HASIL PRETEST KELAS KONTROL

Z	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Onggi Untang-Unggang R-5	hasil observasi									JUMLAH	MAKS	%	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1	1	2	3	3	2	1	3	1	4	20	36	55.6			
2	3	3	4	1	3	4	1	4	4	27	36	75.0			
3	1	3	1	3	1	3	4	4	4	24	36	66.7			
4	1	1	1	2	3	3	2	1	1	15	36	41.7			
5	3	3	3	3	1	1	2	4	2	22	36	61.1			
6	1	2	3	3	2	1	1	3	1	17	36	47.2			
7	3	3	1	2	2	4	1	1	3	20	36	55.6			
8	1	3	3	4	4	3	4	3	4	29	36	80.6			
9	3	4	4	4	2	4	3	4	2	30	36	83.3			
10	4	3	4	2	2	3	1	1	2	22	36	61.1			
11	3	1	1	2	1	3	4	4	1	20	36	55.6			
12	3	4	4	1	1	3	3	1	1	21	36	58.3			
13	3	3	1	4	4	4	3	1	4	27	36	75.0			
14	4	3	1	4	3	1	4	1	3	24	36	66.7			
15	1	4	1	3	4	1	3	1	1	19	36	52.8			
16	1	1	4	1	3	1	4	1	1	17	36	47.2			
	JUMLAH	36	43	39	42	38	40	43	35	38	22.125				
	MAKS	64	64	64	64	64	64	64	64	64					
	%	56.3	67.2	60.9	65.6	59.4	62.5	67.2	54.7	59.4					
	KET														
		Zumumkan dan memperbaiki keperingatan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.													
		2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.													
		a. Pengutipan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.													
		b. Pengutipan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.													
		1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.													



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

a. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar.

b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

DATA HASIL POSTEST KELAS KONTROL

Z	DENDA	hasil observasi									JUMLAH	MAKS	%	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1	1	2	3	3	2	4	4	4	4	4	27	36	75.0		
2	3	3	4	1	3	4	1	4	4	4	27	36	75.0		
3	1	3	4	1	4	1	4	3	4	4	25	36	69.4		
4	4	1	1	3	3	3	3	1	1	1	20	36	55.6		
5	3	3	3	1	1	2	1	2	4	4	20	36	55.6		
6	1	2	1	2	3	3	3	3	1	1	19	36	52.8		
7	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	26	36	72.2		
8	4	3	1	3	1	1	1	3	4	4	21	36	58.3		
9	3	1	4	1	3	3	3	1	2	2	21	36	58.3		
10	4	3	3	3	4	4	4	2	2	2	29	36	80.6		
11	1	1	1	4	3	4	3	3	4	4	24	36	66.7		
12	3	3	3	1	4	3	1	3	1	1	22	36	61.1		
13	4	2	4	4	1	3	4	4	4	4	30	36	83.3		
14	3	3	4	3	3	1	4	1	3	25	36	69.4			
15	1	3	1	3	4	4	4	4	4	4	28	36	77.8		
16	1	1	4	1	3	4	4	4	4	1	23	36	63.9		
	JUMLAH	40	37	44	37	46	47	45	45	46	24.1875				
	MAKS	64	64	64	64	64	64	64	64	64					
	%	62.5	57.8	68.8	57.8	71.9	73.4	70.3	70.3	71.9					
	KET														

Z dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

3. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

4. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar.

5. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

6. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

7. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

8. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

9. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

10. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

11. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

12. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

13. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

14. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

15. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

16. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

1. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

3. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

4. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

5. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

6. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

7. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

8. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

9. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

10. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

11. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

12. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

13. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

14. Pengutipan sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

15. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian wajar.

16. Dilarang menyalip sebagian akhir seluruhnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi

1. Dilarang meng-

a. Pengutipan

b. Pengutipan

Uji Validitas**Correlations**

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.957**	.890**	.890**	.902**	.566*	.464	.311	.279	.874**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.035	.095	.279	.333	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P2	Pearson Correlation	.957**	1	.901**	.901**	.863**	.570*	.589*	.377	.380	.918**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.033	.027	.183	.181	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P3	Pearson Correlation	.890**	.901**	1	.822**	.966**	.631*	.483	.421	.416	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.016	.081	.134	.139	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P4	Pearson Correlation	.890**	.901**	.822**	1	.803**	.808**	.421	.188	.213	.834**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.001	.000	.134	.519	.465	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P5	Pearson Correlation	.902**	.863**	.966**	.803**	1	.611*	.348	.334	.283	.845**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001		.020	.223	.244	.327	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P6	Pearson Correlation	.566*	.570*	.631*	.808**	.611*	1	.114	-.055	.029	.569*
	Sig. (2-tailed)	.035	.033	.016	.000	.020		.698	.852	.922	.034
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P7	Pearson Correlation	.464	.589*	.483	.421	.348	.114	1	.838**	.888**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.095	.027	.081	.134	.223	.698		.000	.000	.001
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P8	Pearson Correlation	.311	.377	.421	.188	.334	-.055	.838**	1	.959**	.657*
	Sig. (2-tailed)	.279	.183	.134	.519	.244	.852	.000		.000	.011
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
P9	Pearson Correlation	.279	.380	.416	.213	.283	.029	.888**	.959**	1	.668**
	Sig. (2-tailed)	.333	.181	.139	.465	.327	.922	.000	.000		.009
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
TOTAL	Pearson Correlation	.874**	.918**	.910**	.834**	.845**	.569*	.764**	.657*	.668**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.034	.001	.011	.009	
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator	R Hitung	R Tabel	Keputusan
	0,874	0.4575	Valid
	0,918	0.4575	Valid
	0,910	0.4575	Valid
	0,834	0.4575	Valid
	0,845	0.4575	Valid
	0,569	0.4575	Valid
	0,764	0.4575	Valid
	0,657	0.4575	Valid
	0,668	0.4575	Valid

Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.917	9

Uji Deskriptif

		Statistics			
N	State	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
		Valid	Missing		
Mean		17.71	34.07	22.13	24.19
Std. Deviation		3.791	1.940	4.410	3.468
Variance		14.374	3.764	19.450	12.029
Minimum		10	31	15	19
Maximum		23	36	30	30
Sum		248	477	354	387

Sumber: Data Hasil Pengolahan 2025



Uji Normalitas

Tests Of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.146	14	.200 [*]	.947	14	.521
Posttest Eksperimen	.197	14	.146	.852	14	.024
Pretest Kontrol	.136	16	.200 [*]	.959	16	.636
Posttest Kontrol	.133	16	.200 [*]	.953	16	.535

This Is A Lower Bound Of The True Significance.

Kuilliefors Significance Correction

Sumber: Data Hasil Pengolahan 2025

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	2.485	3	56	.070	
Kemampuan Berhitung	Based on Median	2.095	3	56	.111	
	Based on Median and with adjusted df	2.095	3	43.224	.115	
	Based on trimmed mean	2.472	3	56	.071	

Sumber: Data Hasil Pengolahan 2025

Uji Hipotesis (T-Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-Tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
					Lower				
Paired 1	Pretest Eksperimen	-16.357	4.181	1.117	-18.771	-13.943	14.639	13	.000
	Posttest Eksperimen								

Sumber: Data Hasil Pengolahan 2025



UN SUSKA RIAU

Lampiran 5 Surat-Surat

© **L**ampiran 5 Surat-Surat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 26293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561047
Fax. (0761) 561047 Web www.ftk.unsuska.ac.id. E-mail: ftk_unsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/23196/2024 Pekanbaru, 04 November 2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
RA Adinda Pekanbaru
di
Tempat

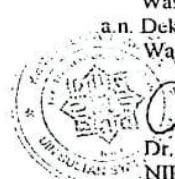
Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Merayu Sapitri
NIM	:	11810922708
Semester/Tahun	:	XIII (Tiga Belas)/ 2024
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

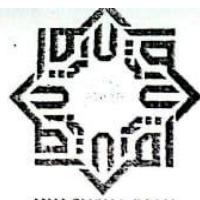
Wassalam
a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم**

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. eftak_uinsuska@yahoo.co.id

**Nomor : B-1762/Un.04/F.II/PP.00.9/01/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 31 Januari 2025 M

Kepada
Yth. Kepala Kantor
Kementerian Agama Kota Pekanbaru
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

**Nama : Merayu Sapiuri
NIM : 11810922708
Semester/Tahun : XIII (Tiga Belas) 2025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Adinda Pekanbaru

Lokasi Penelitian : RA Adinda Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (31 Januari 2025 s.d 31 April 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

YAYASAN ALMIZAN
RAUDHATUL ATHFAL (RA) ADINDA

Izin Operasional Depag Kota Pekanbaru No. Statistik 101214710005
Jl. Suka Karya Gg. Setia Permai GPP No. 11 Kel. Tuah Karya Kec. Tampan Hp.

081371417315

AKTE NOTARIS : No 42, Tgl. 30 Januari 2006

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah RA Adinda Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : MERAYU SAPITRI
No. Mahasiswa : 11810922708
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Suska Riau
Jenjang : S.1
Alamat : Pekanbaru

Nama tersebut diatas di beri izin untuk melaksanakan riset/penelitian di RA Adinda dengan syarat tidak melakukan penelitian yang menyimpang dari proposal.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 15 November 2024

Kepala Sekolah

RA ADINDA

(DESMAYENTI MELDA, S.Pd.I)



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soekarno No.155 Km.16 Tempat Pekanbaru Riau 28203 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.uinsuska.ac.id, E-mail. fak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/3146/2023

Pekanbaru, 15 Februari 2023

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal. : *Pembimbing Skripsi*

Kepada
Yth. Heldanita, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	:MERAYU SAPITRI
NIM	:11810922708
Jurusan	:Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:pengembangan inedia permainan monopoli untuk menstimulasi perilaku sopan santun anak usia dini di RA Adinda Pekanbaru
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluaranya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m

an. Dekan

Wakil Dekan I

Zarkash, M.A.

HP. 197210171997031004



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/18773/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 03 Oktober 2023

Kepada
Yth. Heldanita, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : MERAYU SAPITRI
NIM : 11810922708
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Adinda Pekanbaru
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

W a s s a l a m

an. Dekan

Wakil Dekan I



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
كلية التربية والعلوم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-11133/Un.04/F.II.1/PP.00.9/06/2025

Pekanbaru, 05 Juni 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada Yth.
Heldanita, S.Pd.I., M.Pd.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : MERAYU SAPITRI

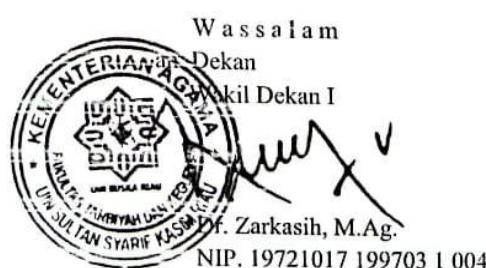
NIM : 11810922708

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Adinda Pekanbaru

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.



Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39084 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmpfsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/70738
TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-24581/Un.04/F.II/PP.00.9/12/2024 Tanggal 9 Desember 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

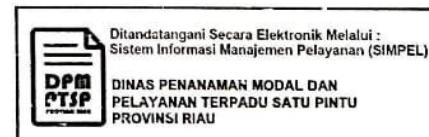
1. Nama	:	MERAYU SAPITRI
2. NIM / KTP	:	118109227080
3. Program Studi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ADINDA PEKANBARU
7. Lokasi Penelitian	:	RA ADINDA PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 13 Desember 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
3. Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
5. Yang Bersangkutan



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU
JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/221/2025



- a. Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.
- b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/70738 tanggal 13 Desember 2024, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMERITAHUKAN BAHWA :

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | MERAYU SAPITRI |
| 2. NIM | : | 118109227080 |
| 3. Fakultas | : | TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU |
| 4. Jurusan | : | PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 5. Jenjang | : | S1 |
| 6. Alamat | : | DUSUN KP PANJANG DESA KOTO PERAMBAHAN KEC. KAMPAKAMPAR |
| 7. Judul Penelitian | : | PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERHIRUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ADINDA PEKANBARU |
| 8. Lokasi Penelitian | : | KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU |

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai. Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 22 Januari 2025

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
DAN POLITIK KOTA PEKANBARU
Kepala Bidang Politik Dalam Negeri

TENGKU FIRDAUS, SE, M.Si
PEMBINA
NIP. 197604091998031001

Tembusan

Yth : 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KEMENTERIAN AGAMA - REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**

Jalan Arifin Achmad Simpang Rambutan Nomor. 01 Pekanbaru
Telp. 0761 66513, 66504 FAX. 66513
Email : tu.pekanbaru@yahoo.co.id



Nomor : B- 197 /Kk.04.5/TL.00/02/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : REKOMENDASI IZIN MELAKUKAN RISET

Pekanbaru, 04 Februari 2025

Yth KEPALA RA ADINDA PEKANBARU

Dengan Hormat,

Memperhatikan maksud surat Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau Nomor :B-1762/Un.04/F.II/PP.00.9/01/2025 tanggal 31 Januari 2025, dan Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, No: BL.04.00/Kesbangpol/221/2025, Tanggal 22 Januari 2025 M, Perihal seperti pckok surat akan datang menghadap Saudara:

**Nama : MERAYU SAPITRI
NIM : 11810922708
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jenjang : S1
Alamat : DUSUN KP PANJANG DESA KOTO PERAMBAHAN KEC. KAMPA-KAMPAR**

Bermaksud melakukan riset di RA Adinda Pekarbaru yang Saudara pimpin selama 3 bulan (31 Januari 2025 – 3 April 2025) guna mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam rencana penelitian dengan judul:

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERHIRUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ADINDA PEKANBARU”

Untuk maksud tersebut kiranya Saudara dapat memberikan bantuan/informasi yang diperlukan sepanjang yang bersangkutan dapat mematuhi ketentuan/peraturan yang berlaku semata-mata untuk kepentingan ilmiah.

Demikian surat izin riset/penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapan terima kasih.

a.n. Kepala
Ka. Sub Bag Tata Usaha

Abdul Wahid

Tembusan:

1. Ka. Kanwil Kementerian Agama Provinsi Riau
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan

© **Lampiran 6 Dokumentasi**

© **Hak cipta milik UIN Suska Riau**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cip

- Hak Cipta Dilindungi**
1. Dilarang merubah
 - a. Pengutipan
 - b. Pengutipan
 2. Dilarang menjual

Pretest Kelas Eksperimen



St



ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
asalah.
im Riau

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi

1. Dilarang mengutip
- a. Pengutipan ha
- b. Pengutipan ti

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Posttest Kelas Eksperimen



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP

Merayu Sapitri, anak perempuan yang lahir di dusun Jawi-Jawi desa Koto Perambahan kecamatan Kampa kabupaten Kampar pada tanggal 01 Januari 1999. Penulis anak kelima dari enam bersaudara, dari pasangan ayahanda Alismi (Alm) dan ibunda Nurbaini. Penulis mulai menempuh pendidikan di TK Aisyiyah 007 Koto Perambahan pada tahun 2004-2005. Lalu melanjutkan ke Tingkat Sekolah Dasar pada tahun 2005 di SDN 015 Koto Perambahan dan lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah

Menengah Pertama di MTS mu'allimin Muhammadiyah Bangkinang dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Tambang dan lulus pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan perguruan tinggi negeri dengan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Rumbio Jaya kabupaten Kampa selama 2 bulan (juli - Agustus). Setelah pelaksanaan KKN penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di RA Adinda Pekanbaru. Alhamdulillah pada Kamis 03 Juli 2025 peneliti menyelesaikan tugas akhir dengan mengujikan skripsi pada sidang munaqasyah sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), dan mendapat predikat memuaskan.