

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI METODE
BERMAIN MONOPOLI**

**PENELITIAN TINDAKAN DI SDN PALMERAH 03 PAGI
JAKARTA BARAT
(2014)**

***THE IMPROVEMENT OF COUNT ABILITY BY METHODS PLAY
MONOPOLY
(AN ACTION RESEARCH IN ELEMENTARY SCHOOL AT PALMERAH 03
IN WEST JAKARTA 2014)***

NANCY RIANA

ABSTRACT

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

Keywords: Count, Methods, Play Monopoly

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI METODE
BERMAIN MONOPOLI**

**PENELITIAN TINDAKAN DI SDN PALMERAH 03 PAGI
JAKARTA BARAT
(2014)**

**THE IMPROVEMENT OF COUNT ABILITY BY METHODS
PLAY MONOPOLY
(AN ACTION RESEARCH IN ELEMENTARY SCHOOL AT PALMERAH 03
IN WEST JAKARTA 2014)**

NANCY RIANA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD melalui metode bermain monopoli. Penelitian ini dilakukan di SDN Palmerah 03 Pagi dari bulan April sampai Juni 2014. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan model Kemmis dan Taggart melalui 15 kali pertemuan yang terbagi dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat dengan jumlah siswa 16 orang. Data yang dikumpulkan melalui tes, observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Data yang diperoleh pada pra siklus sebesar 43,75%. Angka tersebut meningkat menjadi 75% pada akhir siklus satu dan terus meningkat menjadi 81,25% pada akhir siklus kedua. Hasil penelitian ini memiliki implikasi bahwa metode bermain monopoli dapat dipertimbangkan oleh para guru sebagai alternatif memperbaiki kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD.

Kata kunci: Berhitung, metode, bermain monopoli

RINGKASAN

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik yang sedang menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia awal kelahiran sampai 8 tahun (NAEYC. 2009: h.4). Anak usia dini merupakan pembelajar aktif, sehingga melalui kegiatan bermain anak belajar tentang hal-hal baru. Anak usia dini membutuhkan stimulus yang tepat dalam belajar, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya dengan optimal. Sekolah merupakan salah satu tempat anak mengembangkan potensinya dan belajar dari setiap kegiatan. Oleh karena itu perlu adanya metode yang menunjang potensi siswa, salah satunya metode bermain. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak (Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. 2010: h.23). Melalui bermain, perkembangan kognitif anak akan terstimulasi dengan baik. Salah satu perkembangan kognitif anak di sekolah adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah daya untuk melakukan suatu tindakan melalui latihan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak perlu dijelaskan pentingnya kemampuan berhitung, misalnya untuk membeli makanan, pakaian, mainan, dan sebagainya. Kegiatan bermain yang dapat

menunjang kemampuan berhitung adalah kegiatan bermain yang melibatkan proses yang kaya akan pemecahan masalah seperti monopoli. Kenyataannya, di Sekolah Dasar masih banyak guru yang lebih menekankan pembelajaran melalui hapalan dibandingkan menekankan agar anak memahami secara sungguh-sungguh berbagai dasar konsep matematika, yang diutamakan guru adalah seluruh materi yang terdapat dalam kurikulum sudah diberikan tepat sesuai dengan rencana (Sri Widayati. 2013: h.48).

Berdasarkan observasi awal di SDN Palmerah 03 Pagi, penulis melihat bahwa kemampuan berhitung anak rendah, berdasarkan hasil tes awal penjumlahan dan pengurangan hasilnya tidak memuaskan. Rata-rata kelas setelah diberikan tes kemampuan berhitung adalah 55,625 dengan persentase ketuntasan 43,75% (daftar tabel kemampuan berhitung pra intervensi). Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan pengkajian mengenai “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Monopoli Di Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat.”

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

yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Mulyono Abdurrahman. 2003: h.253). Pendapat tersebut sejalan dengan Charlesworth dan Senger, yang mengemukakan bahwa *arithmetic includes the areas that were conventionally the core of the elementary grade mathematics program, that is the whole number operations of addition, subtraction, multiplication, and division* (Rosalind Charlesworth. 2012: h.292). Definisi tersebut menjelaskan bahwa berhitung meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

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

Kemampuan berhitung di sekolah dapat ditingkatkan melalui metode. Eveline Siregar dan Hartini Nara mengemukakan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010: h.80). Menurut Moeslichatoen metode pengajaran yang tepat untuk Anak Usia Dini adalah metode bermain. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan (Moeslichatoen. 2004: h.24). Bermain merupakan hal yang yang

menyenangkan dan biasa dilakukan anak-anak dalam kesehariannya. Jackman menyatakan bahwa *play is the natural language of the child. It helps a child observe and respond to the world in which she lives* (Hilda L. Jackman. 2009: h.351). Selanjutnya Gallahue menambahkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan di mana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya (Sofia Hartati. 2007: h.56).

Definisi bermain tersebut memberi arahan adanya aktivitas yang dilakukan dengan senang, sukarela dan imajinatif. Montessori kemudian menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Anggani Sudono. 2006: h.1). Pendapat Montessori tersebut berarti bahwa dengan bermain maka anak akan mudah menyerap hal-hal yang dia dapat saat bermain.

Saat anak menyerap hal-hal yang ia dapat saat bermain, maka yang berperan saat itu adalah perkembangan kognisi dari anak tersebut. Piaget menyatakan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Mayke S. Tedjasaputra. 2001: h.8). Penjelasan Piaget tersebut berarti bahwa melalui bermain anak akan mengembangkan kognisinya, karena dalam bermain anak akan berinteraksi dengan objek.

Rubin, Fein & Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) mengemukakan tahapan perkembangan bermain kognitif salah satunya adalah permainan dengan peraturan (Mayke S. Tedjasaputra. 2001: h.28). Kegiatan bermain jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan apa yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan semacamnya.

Bermain dengan aturan merupakan permainan yang biasa dilakukan menggunakan kesepakatan tertentu, salah satu permainan yang merupakan bagian dari bermain dengan aturan adalah permainan monopoli. Definisi monopoli secara umum adalah satu-satunya produsen/penjual barang atau jasa dalam suatu pasar barang atau jasa (Nurimansjah Hasibuan. 1993: h.70). Pengertian monopoli ternyata bukan terbatas dalam menguasai pasar suatu jenis barang, tetapi juga dalam sumber dana (Nurimansjah Hasibuan. 1993: h.87). Kegiatan monopoli yang terjadi dalam kegiatan ekonomi tersebut kemudian dijadikan sebuah permainan yang bernama permainan monopoli.

Bermain monopoli merupakan permainan klasik mengenai membeli, menyewa dan menjual property (Hasbro Games. 2007: h.1). Tujuan permainan monopoli ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran *property* dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa bermain monopoli merupakan kegiatan menyenangkan dan dilakukan secara bersama-sama (lebih dari dua orang), yang memiliki aturan dalam permainannya dengan tujuan untuk menguasai petak di atas papan dengan membeli dan menjual melalui kegiatan ekonomi yang disederhanakan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) dan dilakukan untuk memberikan peningkatan terhadap suatu hal. Penelitian tindakan yang akan dilakukan peneliti menggunakan model Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart terbagi menjadi empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kriteria keberhasilan tindakan disepakati bersama antara peneliti dengan guru kelas. Kriteria keberhasilan dalam penelitian Fagel, dkk sebesar 71%. Presentasi tersebut didapatkan berdasarkan kepuasan siswa terhadap

pembelajaran yang diajarkan guru (Geoffrey E. Mills. 2003: h.101). Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian tindakan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan persentase sebesar 71% untuk kriteria keberhasilan dari tindakan. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes kemampuan berhitung, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes kemampuan berhitung dilakukan melalui penjabaran butir tes menggunakan jenis tes pilihan ganda.

Analisis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan di setiap siklus melalui peningkatan kemampuan berhitung yang diperoleh, sementara analisis data kualitatif diperoleh dari hasil analisa data catatan lapangan observasi, wawancara dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Kerjasama yang dilakukan peneliti dan guru sangat penting untuk mendapatkan hasil peningkatan kemampuan berhitung yang diharapkan.

C. Hasil Penelitian

Kemampuan berhitung siswa sebelum diberikan tindakan berupa bermain monopoli masih sangat rendah dengan ketuntasan 43,75% dan rata-rata 55,625. Setelah dilakukan tindakan di siklus 1, terjadi peningkatan menjadi 75% dan rata-rata 70,625. Setelah peneliti melanjutkan ke siklus ke 2, maka terjadi peningkatan kembali sebesar 81,25% dan rata-rata 82,813.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa dapat ditingkatkan melalui bermain monopoli.

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I Dr. Fahrurrozi, M.Pd Tanggal2016	Pembimbing II Dr. Asep Supena, M.Psi Tanggal2016	
Nama Prof. Dr. Moch. Asmawi, MPd (Ketua) ¹ Prof. Dr.dr. Myrnawati C.H., M.S PKK (Sekretaris) ²	Tanda Tangan 	Tanggal
Nama : Nancy Riana No. Registrasi : 7516120259 Angkatan : 2012		
1. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta 2. Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini		

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
ATAS HASIL PERBAIKAN TESIS

No	Nama	Tanda tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd (Direktur PPs UNJ/Ketua)		
2	Prof. Dr.dr. Myrnawati C.H., M.S, PKK (Ketua Prodi PAUD/ Sekretaris/Penguji I)		
3	Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Pembimbing I)		
4	Dr. Asep Supena, M.Psi (Pembimbing II)		
5	Dr. Elindra Yetti, M.Pd (Penguji II)		

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta,..... 2016

Materai Rp 6000

Nancy Riana

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya serta shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Monopoli (Penelitian Tindakan di SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat, Tahun 2014).

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan masukan serta orang-orang disekeliling penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada Prof. Dr. dr. Myrnawati Crie Handini, MS, PKK selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini PPS UNJ yang menjadi inspirasi bagi peneliti untuk terus maju. Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Dr. Asep Supena, M.Psi selaku pembimbing 2 yang telah sabar mendengarkan dan membimbing peneliti, serta Dr. Elindra Yeti, M.Pd sebagai Sekertaris Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan saran, meluangkan waktu dan perhatian dalam memberikan bimbingan selama penyusunan tesis ini.

Penulis juga berterima kasih kepada Rektor UNJ Prof. Dr. H. Djaali, direktur Pascasarjana UNJ Prof Dr. Moch. Asmawi, M.Pd ,beserta segenap

jajarannya yang telah berupaya meningkatkan situasi kondusif pada Program Pascasarjana UNJ. Demikian pula penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh dosen dan staf administrasi PPS UNJ. Terimakasih juga peneliti sampaikan kepada Ibu, Ayah, keluargaku dan suamiku yang telah banyak berjuang memberikan yang terbaik untuk pendidikan peneliti, selalu memberikan cinta, dukungan, doa dan semangat yang tak kunjung henti. Motivasi dari kalian yang menjadi motivasi penulis agar terus maju dan berusaha menyelesaikan tesis ini.

Teman-teman seperjuangan di kelas, S2 PAUD D 2012 yang selalu mengingatkan penulis untuk terus berjuang hingga akhir, teman-teman seperjuangan saat sidang (mbk Nurli dan mas Kisno), mbk Lia, Bunda Anna, mbk Dyah, mbk Riyana, mbk Nia. Terimakasih untuk kebersamaan, semangat, doa, cinta dari kalian semua.

Terima kasih untuk Kepala Sekolah SDN Palmerah 03 Pagi yaitu Ibu Sarita Siregar, guru kelas yaitu Ibu Maryati, serta staf dewan guru untuk doa dan bantuannya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan doa, semangat dan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu per satu dan peneliti mohon maaf jika ada kesalahan atau hal yang kurang berkenan selama penyusunan tesis ini.

Jakarta, 2016

Nancy Riana

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
RINGKASAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	xi
LEMBAR PERNYATAAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR GRAFIK	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Perumusan Masalah	7
D. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIK	9
A. Konsep Penelitian Tindakan	9
B. Konsep Model Tindakan yang Dilakukan	19
1. Kemampuan Berhitung	19
2. Metode Bermain Monopoli	30
3. Tata Cara Permainan Monopoli	42
4. Karakteristik Anak Usia Dini	45
C. Penelitian yang Relevan.....	55
D. Kerangka Teoritik	62

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	67
A. Tujuan Penelitian	67
B. Tempat dan Waktu Penelitian	67
C. Metode Penelitian.....	67
D. Prosedur Penelitian Tindakan	69
E. Kriteria Keberhasilan Tindakan	84
F. Sumber Data	85
G. Teknik Pengumpulan Data	85
H. Validasi Data	94
I. Teknik Analisis Data	97
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	100
A. Deskripsi Hasil Penelitian	100
1. Deskripsi Umum	100
2. Deskripsi Khusus	102
a. Pra Intervensi	102
b. Siklus I	120
c. Siklus II	185
B. Analisis Data	242
C. Temuan Hasil Penelitian.....	272
D. Pembahasan Hasil Penelitian	276
E. Keterbatasan Penelitian	291
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	292
A. Kesimpulan	292
B. Implikasi	293
C. Saran	294

DAFTAR PUSTAKA 296
LAMPIRAN 301
RIWAYAT HIDUP 515

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Posisi Penelitian Berdasarkan Penelitian Relevan	61
Tabel 3.1	Jadwal Penelitian Tindakan	70
Tabel 3.2	Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Tindakan Siklus I	76
Tabel 3.3	Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Tindakan Siklus II ...	81
Tabel 3.4	Kisi-kisi Kemampuan Berhitung	86
Tabel 3.5	Kategori Tingkat Kesukaran	92
Tabel 3.6	Kategori Indeks Daya Pembeda	93
Tabel 4.1	Data Skor Kemampuan Berhitung Pra Intervensi	104
Tabel 4.2	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Penjumlahan Pra Intervensi	106
Tabel 4.3	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Pengurangan Pra Intervensi.....	108
Tabel 4.4	Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka	111
Tabel 4.5	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan	113
Tabel 4.6	Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka	115
Tabel 4.7	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan	117
Tabel 4.8	Target Pencapaian Kompetensi Siklus I	121
Tabel 4.9	Jadwal Intervensi Tindakan Siklus I	123
Tabel 4.10	Hasil Pengamatan Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I	149
Tabel 4.11	Data Skor Peningkatan Kemampuan Berhitung Siklus I	151
Tabel 4.12	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Penjumlahan Siklus I	154

Tabel 4.13	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Pengurangan Siklus I	156
Tabel 4.14	Kemampuan Berhitung MA Pra Intervensi dan Siklus I ..	162
Tabel 4.15	Kemampuan Berhitung RD Pra Intervensi dan Siklus I ...	163
Tabel 4.16	Kemampuan Berhitung AD Pra Intervensi dan Siklus I ...	164
Tabel 4.17	Kemampuan Berhitung AR Pra Intervensi dan Siklus I ...	165
Tabel 4.18	Kemampuan Berhitung AM Pra Intervensi dan Siklus I ..	166
Tabel 4.19	Kemampuan Berhitung AV Pra Intervensi dan Siklus I ...	167
Tabel 4.20	Kemampuan Berhitung DF Pra Intervensi dan Siklus I ...	168
Tabel 4.21	Kemampuan Berhitung DI Pra Intervensi dan Siklus I	169
Tabel 4.22	Kemampuan Berhitung FN Pra Intervensi dan Siklus I ...	170
Tabel 4.23	Kemampuan Berhitung IN Pra Intervensi dan Siklus I	171
Tabel 4.24	Kemampuan Berhitung MA Pra Intervensi dan Siklus I ..	172
Tabel 4.25	Kemampuan Berhitung MO Pra Intervensi dan Siklus I ..	173
Tabel 4.26	Kemampuan Berhitung MR Pra Intervensi dan Siklus I ..	174
Tabel 4.27	Kemampuan Berhitung RP Pra Intervensi dan Siklus I ...	175
Tabel 4.28	Kemampuan Berhitung SR Pra Intervensi dan Siklus I ...	176
Tabel 4.29	Kemampuan Berhitung SA Pra Intervensi dan Siklus I ...	177
Tabel 4.30	Target Pencapaian Kompetensi Siklus II	188
Tabel 4.31	Jadwal Intervensi Tindakan Siklus II	189
Tabel 4.32	Hasil Pengamatan Instrumen Pemantau Tindakan Siklus II	210
Tabel 4.33	Peningkatan Kemampuan Berhitung Siklus II	212
Tabel 4.34	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Penjumlahan Siklus II	215
Tabel 4.35	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Pengurangan Siklus II	217
Tabel 4.36	Kemampuan Berhitung MA Pra Intervensi, Siklus I dan	223

	Siklus II	
Tabel 4.37	Kemampuan Berhitung RD Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	224
Tabel 4.38	Kemampuan Berhitung AD Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	225
Tabel 4.39	Kemampuan Berhitung AR Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	226
Tabel 4.40	Kemampuan Berhitung AM Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	227
Tabel 4.41	Kemampuan Berhitung AV Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	228
Tabel 4.42	Kemampuan Berhitung DF Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	229
Tabel 4.43	Kemampuan Berhitung DI Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	230
Tabel 4.44	Kemampuan Berhitung FN Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	231
Tabel 4.45	Kemampuan Berhitung IN Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	232
Tabel 4.46	Kemampuan Berhitung MA Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	233
Tabel 4.47	Kemampuan Berhitung MO Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	234
Tabel 4.48	Kemampuan Berhitung MR Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	235
Tabel 4.49	Kemampuan Berhitung RP Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	236
Tabel 4.50	Kemampuan Berhitung SR Pra Intervensi, Siklus I dan	237

	Siklus II	
Tabel 4.51	Kemampuan Berhitung SA Pra Intervensi, Siklus I dan Siklus II	238
Tabel 4.52	Tabel Reduksi Data Kemampuan Berhitung	253
Tabel 4.53	Display Data Kemampuan Berhitung Siswa Aspek Penjumlahan	264
Tabel 4.54	Display Data Kemampuan Berhitung Siswa Aspek Pengurangan	267
Tabel 4.55	Perbedaan Siklus I Dan Siklus II	277

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Penelitian Tindakan Menurut Kurt Lewin	12
Gambar 2.2 Siklus Penelitian Tindakan Menurut Elliott	13
Gambar 2.3 Siklus Penelitian Tindakan Menurut Hopkins	14
Gambar 2.4 Siklus Penelitian Tindakan Menurut Mc Kernan	15
Gambar 2.5 Siklus Penelitian Tindakan Menurut Kemmis dan Taggart	16
Gambar 2.6 Kerangka Berfikir	66
Gambar 4.1 Halaman Depan SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat.	101
Gambar 4.2 Peneliti Menjelaskan Tata Cara Bermain Monopoli	125
Gambar 4.3 Peneliti Mengambil Kartu Kesempatan untuk Siswa	127
Gambar 4.4 Siswa sedang Membagikan Kupon	130
Gambar 4.5 Aktivitas Siswa Saat Bermain Monopoli	131
Gambar 4.6 Siswa Menghitung Mata Dadu	132
Gambar 4.7 Siswa Menjalankan Bidak	134
Gambar 4.8 Siswa Mendapatkan Kartu Pintar	136
Gambar 4.9 Siswa Mendapatkan Kartu Kesempatan	137
Gambar 4.10 Siswa Menjalankan Bidak	139
Gambar 4.11 Siswa Membayar Denda	144
Gambar 4.12 Siswa Mengerjakan Tes Kemampuan Berhitung	148
Gambar 4.13 Siswa Mengerjakan Kartu Pintar	192
Gambar 4.14 Siswa Mengatur Tempat Duduk	195
Gambar 4.15 Guru Melakukan Tanya Jawab	197
Gambar 4.16 Siswa Mendapatkan Kartu Pintar	201
Gambar 4.17 Siswa Membeli Petak	206
Gambar 4.18 Guru Mengulas Materi Pelajaran	208
Gambar 4.19 Bagan Display Data Aspek Penjumlahan.....	263

Gambar 4.20 Bagan Display Data Aspek Pengurangan 264
Gambar 4.21 Pendekatan Multidisiplin Ilmu 278

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Skor Kemampuan Berhitung Siswa Pra Intervensi	105
Grafik 4.2	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Penjumlahan Pra Intervensi	107
Grafik 4.3	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Pengurangan Pra Intervensi	109
Grafik 4.4	Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Pra Intervensi	112
Grafik 4.5	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan Pra Intervensi	114
Grafik 4.6	Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Pra Intervensi	116
Grafik 4.7	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan Pra Intervensi	118
Grafik 4.8	Peningkatan Kemampuan Berhitung Siklus I	153
Grafik 4.9	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Penjumlahan Siklus I	155
Grafik 4.10	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Pengurangan Siklus I	157
Grafik 4.11	Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siklus I	158
Grafik 4.12	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan Siklus I	159
Grafik 4.13	Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siklus I	160
Grafik 4.14	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan Siklus I	161

Grafik 4.15	Peningkatan Kemampuan Berhitung Siklus II	214
Grafik 4.16	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Penjumlahan Siklus II	216
Grafik 4.17	Hasil Asesmen Kemampuan Berhitung Aspek Pengurangan Siklus II	218
Grafik 4.18	Hasil Asesmen Indikator Menjumlahkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siklus II	219
Grafik 4.19	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Penjumlahan Siklus II	220
Grafik 4.20	Hasil Asesmen Indikator Mengurangkan Bilangan Dua Angka dengan Dua Angka Siklus II	221
Tabel 4.21	Hasil Asesmen Indikator Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan Siklus II	222

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Instrumen Kemampuan Berhitung	301
LAMPIRAN 2	Jaringan Tema	307
LAMPIRAN 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	342
LAMPIRAN 4	Catatan Wawancara	398
LAMPIRAN 5	Catatan Lapangan	415
LAMPIRAN 6	Catatan Dokumentasi	481
LAMPIRAN 7	Surat Keterangan Validasi Pakar	494
LAMPIRAN 8	Hasil Uji Instrumen.....	503
LAMPIRAN 9	Surat Izin Penelitian	513
LAMPIRAN 10	Surat Keterangan Penelitian.....	514